

ZÁPIS ZE ZASEDÁNÍ UR FAMU DNE 13. dubna 2023

Místo konání: učebna 7, FAMU (prezenčně) a online (Zoom), od 16:00 hod

Přítomni prezenčně: PhDr. Andrea Slováková, Ph.D., MBA, prof. PhDr. Jiří Voráč, Ph.D., prof. Miroslav Petříček, dr., Mgr. Jiří Soukup, doc. MgA. Hynek Alt

Přítomni online: MgA. Martin Štrba, Mgr. Tereza Hadravová, Ph.D., doc. Mgr. art. Mária Ridzoňová Ferenčuhová, MgA. Maria Procházková, Ph.D., JUDr. Ivan David, doc. MgA. Filip Cenek

Omluveni: Mgr. Karel Och, doc., MgA. Václav Kadrnka

Hosté prezenčně: Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D., prof. Jan Bernard, CSc.

Hosté online: prof. Ľudovít Labík

PhDr. Andrea Slováková, Ph.D., MBA (dále děkanka) zahájila zasedání, které se konalo hybridně – prezenční část v učebně 7 na FAMU a online skrze aplikaci Zoom. Děkanka uvítala členky a členy UR a hosty zasedání a přiblížila program, který sestával z veřejné části (habilitační přednášky Mgr. et Mgr. Jaroslava Švelcha, Ph.D. a následné veřejné diskuse po přednášce) a z části neveřejné – uzavřené diskuse UR o přednášce a projednání dalších bodů (projednání PRSZ, schválení komise profesorského řízení a diskuse o průběhu dalších řízení). Podklady ke všem bodům byly UR v předstihu elektronicky zaslány.

BOD 1: Habilitační přednáška Mgr. et Mgr. Jaroslava Švelcha, Ph.D.

Hosté prezenčně: Mgr. et Mgr. Jaroslav Švelch, Ph.D., prof. PhDr. Jan Bernard, CSc.

Hosté online: prof. Ľudovít Labík

Děkanka představila profesní životopis Mgr. et Mgr. Jaroslava Švelcha, Ph.D. a vyzvala předsedu habilitační komise, prof. Bernarda, o přiblížení stanoviska komise.

Prof. Bernard shrnul, že se habilitační komise sešla na svém zasedání 24.2.2023, aby zhodnotila dosavadní tvůrčí a pedagogickou činnost uchazeče a posoudila jeho schopnosti zaručit rozvoj příslušného oboru. Habilitační komise prostudovala všechny materiály, seznámila se s přehledem výzkumné a pedagogické činnosti uchazeče a zhodnotila také oponentské posudky.

Hlasování o návrhu ke jmenování dr. Švelcha docentem proběhlo následovně:

Pro: 5

Proti: 0

Zdržel/a se: 0

Komise se sešla ve složení prof. PhDr. Bernard, CSc. (předseda), MgA. Michal Berlinger, doc. Mgr. Filip Cenek, prof. MgA. Tomáš Vaněk a doc. MgA. Vojtěch Domlátil.

Dr. Švelch následně přednesl svou habilitační přednášku na téma „Hráč versus monstrum: Reprezentace jinakosti v počítačových hrách“, vyjádřil se také k otázkám a podnětům z posudků a ke svému dosavadnímu i budoucímu pedagogickému a badatelskému působení.

Děkanka vyzvala jednoho z oponentů v řízení, prof. Labíka, o reakci.

Prof. Labík otevřel téma vizuálních efektů a jejich důležitosti pro filmový průmysl. Dotázal se dr. Švelcha, jak může herní design fungovat na filmové škole a jakým způsobem může rozvíjet interakci filmového vyprávění? Také upozornil na blízkost vyprávění herních narativů spíše k „americkým“

příběhům o hrdinech apod.; jak herní design reaguje na evropské vyprávění, může vystihnout vnitřní konflikt typický pro evropskou kinematografii?

Dr. Švelch reagoval, že jsme svědky natáčení filmů v herních enginech. Vede to k omezení používání green screenu, herci vidí výsledné prostředí, do kterého budou vsazeni. Animace, kamera a další obory mohou pracovat s herními enginey. Enginey se primárně učí studenti herního designu, tam tedy vidí potenciál kooperace.

Co se vystižení vnitřního konfliktu týče, je to pro hry obtížné – konvenční herní mechaniky jsou zpravidla založené na externích konfliktech. Uvedl příklady her pracujících s externalizováním vnitřních konfliktů, např. *Hellblade: Senua's Sacrifice*, který vnitřní demony hrdinky zobrazuje jako vnější. Prostoru k uvažování o alternativních přístupech v tomto ohledu je mnoho, evropský design má zkušenosti s nenásilnými mechanikami, např. Tetris.

Děkanka následně otevřela diskusi.

Prof. Petříček komentoval v návaznosti na přednášku pojmy vznešenosti a monstrozity. Monstrum neoznačuje příšeru, ale vztah, kdy něco „nenormálního“ je ukazováno veřejnosti. Monstrum je cosi nepřirozeného, co se stává monstrem v momentu ukazování veřejnosti. Vždy je možné zviditelnění, a je jedno, zda se jedná o nebezpečí nebo jinakost. Od 60., 70. let se standardní zápletka thrillerů začíná měnit, zlem je někdo uvnitř Washingtonu, nebezpečím se stává třeba sám prezident – bojujeme s vnějším, ale nepřítel je vevnitř, zlo číhá doma. Reflektují to také počítačové hry?

Dr. Švelch uvedl příklad japonské série her *Metal Gear Solid*, odehrávající se v USA, jejíž hrdina odhaluje, že americké agentury bojují proti vlastním občanům. Hra tedy kritizuje americký vojensko-industriální komplex. Zdá se, že tento moment přišel ale zvnějšku, z Japonska, ne z USA.

Děkanka se dotázala na motiv vnitřních konfliktů. Připomněla hru *The Talos Principle* – jedná se o příklad reprezentace vnitřního konfliktu, nebo už hra zachází mimo paradigma „hráč versus prostředí“?

Dr. Švelch komentoval, že se jedná o poměrně obtížnou hru založenou na logických hádankách. Nedomnívá se, že patří do zmíněného paradigmatu, i když hráč také „čistí svět“, tudíž podobnosti tam jsou.

Děkanka dále položila dotaz, zda může být nelidské, neantropomorfizované v hrách také pozitivní?

Dr. Švelch se primárně v práci zabýval monstrem jako antagonistou. Příklady jiných postupů, jak pracovat s monstrem, ale existují, např. ve hře *The Last Guardian*, kde je monstrum jako neposlušný pomocník. Zde je jinakost tematizovaná jako nápomocný prvek. Jedná se však o méně častou reprezentaci monster.

Děkanka se dotázala na komerční úspěch subverzivních her.

Dr. Švelch zodpověděl, že většina zmiňovaných příkladů patřila k produkci malých, nezávislých studií, které cílí na specifické publikum, a i při nízké prodejnosti mohou být úspěšné. V mainstreamu se ale může stát, že progresivní a originální prvky způsobí komerční neúspěch, příkladem je např. *Alien: Isolation*.

Doc. Alt se dotázal na fikční prostředí her. Připomněl sérii videí Haruna Farockiho *Serious Games*, která sleduje bojové simulátory a jejich použití v americké armádě. Monstrem tedy může být i irácký vesničan, ten „druhý“. Jak se tehdy mění uvažování?

Dr. Švelch reagoval, že se zabývá především fikčními světy, zároveň i v nich dochází k dehumanizaci, protože monstra jsou z podstaty dehumanizovaná. Ve hrách z realistických prostředí se používají jiné způsoby dehumanizace, např. vesničané či nepřítelští vojáci mají neprůhledné helmy, masky apod.. Ve výsledku jde vždy o dehumanizaci.

Morálně je to samozřejmě problematičtější, kritika je často silná. Proto se mnohdy ve „střílečkách“ objevují nacisti, kteří ztělesňují jasného nepřítele.

Mgr. Soukup se dotázal na stylistiku vyprávění. Existuje ve hrách ekvivalent elipsy či synekdochy?

Dr. Švelch popsal, že elipsa určitě existuje, banálním příkladem mohou být sexuální scény. Co se monster týče, narážíme ale i na hrozby, které nejsou explicitně ukázány. Uvedl také příklad jedné z her.

Prof. Voráč položil dotaz, do jaké míry herní design vnímá kulturní tradice, a jak reflektuje, že z nich vědomě či nevědomě vychází? V jaké fázi vzhledem k uměleckému kontextu je nyní herní design? Jaká je identita oboru?

Dr. Švelch zhodnotil, že kulturní tradice se ve hrách odrážejí; některé hry, hlavně nezávislé, také přímo reflektují místní folklór (i na základě výzkumu), příkladem je ruská hra *Black Book*, vycházející z uralského folkloru. Zároveň jsou hry filtrované pop-kulturou. Druhá otázka je velmi komplexní; hry jsou médiem, které obsahuje různé oblasti – konvenční, mainstreamovou, ale i nezávislou tvorbu pro specifičtější publikum. Podobně jako u filmu jsou ambice her různé. Některé hry jsou přímo vytvořené jako umělecké instalace. Uměleckým kontextem her se zabývají např. Helena Bendová nebo Václav Janoščík.

Děkanka poděkovala a zahájila uzavřenou diskusi s členkami a členy UR.

Uzavřená část diskuse

Doc. Cenek se odpojil (v čase 17:30).

V rámci uzavřené diskuse UR zhodnotila uchazečovu přihlášku; pozitivně reflektovala především výjimečnou úroveň uchazečovy výzkumné práce, která dosahuje mezinárodní úrovně (i díky úspěšným zahraničním publikacím), i vysokou kvalitu prezentované přednášky.

UR přistoupila k hlasování o jmenování dr. Švelcha docentem. Přítomných bylo celkem 10 členů a členek UR (5 prezenčně, 5 online), tedy nadpoloviční většina, UR byla proto usnášeníschopná.

Výsledek hlasování o jmenování Mgr. et Mgr. Jaroslava Švelcha, Ph.D. docentem:

Pro: 10

Proti: 0

Zdržel/a se: 0

UR doporučila udělení titulu docent Mgr. et Mgr. Jaroslavu Švelchovi, Ph.D. Děkanka poděkovala za debatu i hlasování.

Výsledek hlasování byl děkankou sdělen dr. Švelchovi a UR mu poblahopřála.

Doc. Alt opustil zasedání (v čase cca 18:00).

BOD 2: Projednávání Plánu realizace Strategického záměru FAMU

Dokument byl rozeslán UR v předstihu. Děkanka uvedla, že dokument bude ještě dále konzultován a příští rok by mohl být nastaven jeho nový formát. Struktura vychází z PRSZ AMU. Dokument odkazuje na pětiletý strategický záměr. UR četla již dva předchozí PRSZ. Mnoho cílů bylo naplněno, na dalších se pracuje.

Děkanka otevřela diskusi k dokumentu.

Mgr. Soukup a prof. Petříček zhodnotili vývoj jednotlivých fází.

Prof. Voráč doporučil, že by přidal na konkrétnosti formulací, např. u kolokvia ombudsmanky či u projektového týdne. U tématu mezikatederní a mezifakultní spolupráce hodnotí vývoj, ale chybí mu větší přiblížení konkrétních kroků a současné fáze řešení.

Děkanka doplnila, že některé záležitosti jsou zmíněné ve Výroční zprávě, která shrnuje, co se v daných oblastech posunulo.

Prof. Voráč se dále zeptal na mentoringový program – již se uskutečnil? Děkanka opět dodala, že konkrétní popis a statistiky realizace mentoringu jsou uvedeny ve výroční zprávě, a shrnula je pro přítomné členstvo UR.

Dr. Hadravová se dotázala na revizi praktických cvičení, což je nový prvek PRSZ, a dále na zavedení manažerských kompetencí.

Děkanka objasnila, že se jedná o sjednocení požadavků u praktik prvního ročníku. Jejich revize je nutná, protože se liší nároky u jednotlivých praktik některých kateder. Toto téma se bude řešit i na Plénu akademické obce a také na Plénu garantů. Nic se neruší, cílem je srovnání nároků.

Co se manažerských dovedností týče, téma je v souladu se SZ MŠMT. Moduly budou orientované na základní ekonomické, právní a produkční povědomí (typy smluv, zakládání produkčních společností, autorské smlouvy atd.), tedy na základní ekonomickou a právní gramotnost. Moduly jsou organizované FAMU, některé také ve spolupráci s ARASem.

Děkanka poděkovala za diskusi.
PRSZ FAMU 2023 byl projednán.

BOD 3: Schválení komise

UR dále přistoupila k hlasování o komisi v profesorském řízení doc. MgA., Mgr. Jana Gogoly.

Navrhovanými členy a členkami komise jsou: prof. MgA. Helena Třeštíková (předsedkyně), doc. MgA. Martin Mareček, doc. Mgr. Peter Kerekes, ArtD., prof. MgA. Hana Slavíková, Ph.D. a prof. Lubor Dohnal.

Pro: 9

Proti: 0

Zdržel/a se: 0

Komise v řízení doc. Gogoly byla schválena.

Děkanka dále informovala o stavu dalších řízení, jejichž komise jsou v tuto chvíli sestavovány. Nastínila také program dalšího zasedání, na jehož programu bude především habilitační přednáška dr. Ireny Reifové.

Děkanka poděkovala členkám a členům UR a ukončila zasedání.

Zapsala Lea Petříková.

Schválila Andrea Slováková.