

VÁŽENÝ PÁN PREDSEDA, VAŽENÍ ČLENOVIA AKREDITAČNEJ KOMISIE,

obraciame sa na Vás, ako na predstaviteľov zákonodarstva v krajine, ktorí svojím rozhodnutím garantujú úroveň vysokého školstva na Slovensku aj v oblasti, o ktorej chceme hovoriť a pevne veríme, že si nás pozorne vypočujete. O zriadenie Vysokej školy filmovej tvorby a multimédií sa usilujeme už od r. 2008. Na základe našich dlhoročných skúseností, pedagógov a odborníkov z praxe, ako aj požiadaviek súčasných odborných trendov, boli vypracované moderné študijné programy - Animovaná tvorba a multimédiá (študijný odbor 2.2.5 Filmové umenie a multimédiá) a Grafický dizajn (študijný odbor 2.2.6 Dizajn). Je na zamyslenie, že ŠP Animovaná tvorba a multimédiá bol schválený už AK v roku 2011 a píše sa rok 2013 a dočasná prac. skupina AK tento študijný program vo svojom hodnotení neodporúča.

Veľký podiel na vytvorení týchto pilotných ŠP majú títo 8 zazmluvnení odborníci a docenti :

- Doc. Mgr. Ľubomír Horník, ArtD.
- Doc. Mgr. Peter Mojžiš, ArtD.
- Doc. akad. soch. Miroslav Zvonek, ArtD.
- Doc. akad. soch. Peter Humaj
- Doc. Ján Sand PhD.
- Doc. PhDr. Jarmila Bencová, PhD.
- Doc. Mgr. Michal Babiak
- Doc. akad. soch. Peter Lehotský, ArtD.,
- Ing. arch. Jaroslav Baran a ďalší profesori zo zahraničia ako Prof. Krištof Kiwerski, Prof. Daniel Szczechura. V našich začiatkoch nás podporovali aj Doc. Andrej Ferko PhD., Doc. Martin Šperka, PhD. - zákl. poč. anim. na Slovensku, napísal prvé vys. skripta Počít. animácie a Doc. Milan Ftáčnik, ktorý podporil aj vznik našej Strednej umeleckej školy animovanej tvorby, ktorej kvalita je bezkonkurenčná.

Kvalitu vzdelania VŠFTaM podmieňujú najmä:

- dobré spracovanie študijných programov
- kvalitní pedagógovia a odborníci z praxe
- priama tvorba v animačných a grafických softvérových produktoch
- špičkové materiálnotechnické vybavenie
- aktuálny upgrade softvér a hardvér školy
- unikátna technológia Motion Capture

Originalita obsahu ŠP Animovaná tvorba a multimédiá a Grafického dizajnu je v postavení časových pomerov klasického výtvarného a softvérového vzdelania, (ako je 3DS MAX, FLASH, MAYA, Motion Capture, In DESIGN a iné), ktoré je jedinečným spôsobom zapracované do celého bakalárskeho štúdia. Ide o tvorivé prepojenie výtvarného potenciálu študentov s multimediálnymi technológiami. Takto postavené ŠP sa môžu realizovať len vďaka kvalitným pedagógom a nadštandardnému materiálnotechnickému vybaveniu, ktoré predurčujú široké uplatnenie na trhu práce. Zásadným prínosom oboch študijných programov je aj vo vzdelávaní a to v tvorbe multimediálnych učebníc. DVD Multimediálne učebnice počítačovej animácie a počítačovej grafiky boli originálne spracované a sú svojho druhu výnimočné vo svete, ktoré sme dokončili pod názvom projektu EÚ „Škola tretieho tisícročia“. Na projekte pracovalo mnoho odborníkov z Animovanej tvorby, Grafického dizajnu a Fotografie, obsahuje aj veľkú galériu kvalitných študentských prác z klasickej, počítačovej animácie a grafického dizajnu za posledných 10 rokov. Tieto interaktívne multimediálne učebnice vznikli aj vďaka finančnej podpore ESF.

1. ŠP Animovaná tvorba a multimédiá je spojením dvoch druhov filmového umenia a svojou osobitosťou medzi študijnými programami, získava nezastupiteľné miesto v štruktúre slovenských umeleckých vysokých škôl so študijným odborom film. Pre študijný program Animovaná tvorba a multimédiá niet v štruktúre vysokoškolského vzdelávania na Slovensku analógie, pretože kladie hlavný dôraz na maximálne prepojenie filmového, výtvarného umenia, s multimediálnymi technológiami. Pripravou mediálnych profesionálov uvedenej oblasti je teda Vysoká škola filmovej tvorby a multimédií schopná pokryť vákuum na trhu práce v oblasti filmu, reklamy, televízie a webdizajnu. Študenti sa v tomto ŠP budú systémovo a cielene pripravovať na

profesionálne pôsobenie v oblasti filmovej tvorby, najmä v tvorbe animovaných produktov a dokumentárnych žánrov, s možnosťou aj samostatne pôsobiť v jednotlivých oblastiach. Na odpoveď dočasne menovanej prac. skupiny AK " citujem pána Doc. Mgr. Ľubomíra Horníka, ArtD.: „Obidva filmové (audiovizuálne) druhy dokumentárny film, ale aj animovaný film patria do veľkej skupiny časopriestorových umení a teda majú spoločné výrazové prostriedky, aj keď rozličné výrazové prvky. Práca na scenári, napínanie režijných predstáv a výtvarné stvárnenie, montáž a ozvučenie hotových produktov je rovnaké v obidvoch oblastiach audiovizuálnej tvorby a bez zveličenia sa aj dopĺňa. Rozšíri vedomosti a zručnosti študentov o základy dramaturgickej, režijnej a kameramanskej práce v praktickej rovine postprodukcie“. Takto koncipovaný obsah ŠP ANIMOVANÁ TVORBA A MULTIMÉDIÁ bol už AK schválený v r 2011. V súčasnosti nie je k dispozícii na Slovensku žiadny študijný program, ktorý by v sebe zahŕňal a hlavne rešpektoval aktuálne trendy Animovanej tvorby a multimédií a Grafického dizajnu, technické prostriedky a širšie uplatnenie v praxi. My chápeme Animovanú tvorbu aj Grafický dizajn so širokospektrálnym využitím pre potreby vedy, výskumu, školstva, priemyslu aj komerčných oblastí. Škola má vysoko nadštandardné vybavenie, ktorým sa nemôže pochváliť veľa škôl v Európe. V súčasnosti disponuje škola - viac ako 200 PC, 160 i MAC, cez 1000 aktuálnych softvérov, z toho viac ako 100 druhov softvérových produktov, najmä kvalitné vybavenie 20 štúdií a ateliérov výtvarnej tvorby, animovanej tvorby, grafického dizajnu, zvukového štúdia, fotoateliéru a Multifunkčnej športovej haly, kde okrem športu každoročne organizujeme medzinárodný festival animovaných filmov ANIMOFEST. Ako jediný na Slovensku sme zakúpili UNIKATNU TECHNOLOGIU SPRACOVANIA ANIMACII MOTION CAPTURE. Tento animačný systém sme zakúpili od anglickej firmy Vicon pre počítačovú animáciu a tvorbu 3D animovaných filmov, čím sa skvalitnil celý vyučovací proces. Motion Capture je živou predlohou a unikátnou formou digitálneho zaznamenávania pohybu pomocou 20 špeciálnych kamier a bodových kostýmov. Tie snímajú každý jeden pohyb hercov a prenášajú ho do virtuálnej animovanej 3D podoby, čím sa zjednoduší, skvalitní a skráti čas študentských prác. Táto výnimočná technológia Motion Capture s počtom 20 kamier je jediná nielen na Slovensku, ale aj v Európe - otvára bránu najmodernejších spôsobov animácií našim absolventom. Animačný systém MOCAP bol použitý aj pri tvorbe slávnych filmov, ako Avatar, Beowulf, Pán prsteňov, King Kong ...

2. ŠP Grafický dizajn je spojením dvoch druhov umenia grafického dizajnu a fotografie, je osobitosťou medzi študijnými programami umeleckých vysokých škôl a tým získava nezastupiteľné miesto v štruktúre slovenských umeleckých vysokých škôl. Študenti sa v ňom systémovo a cielene budú pripravovať na profesionálne pôsobenie v grafickej a fotografickej oblasti, v multimediálnom priestore, s možnosťou aj samostatne pôsobiť v jednotlivých umeleckých oblastiach. Dĺžka bakalárskeho štúdia oboch ŠP Animovaná tvorba a multimédiá a Grafický dizajn trvá 3 roky. Pre vysvetlenie - pri porovnávaní náročnosti oboch študijných programov - tvorba animovaného filmu, jeho samotná realizácia a výsledný produkt, vyžaduje veľmi dlhý čas a úsilie, ktoré obsahuje široké spektrum, technológií, komplex umení, ako je literatúra, obraz, pohyb, hudba, zvuk, strih, dramaturgia, kamera, réžia, atď. preto sme sa rozhodli pre rovnakú dĺžku bakalárskeho štúdia t.j. 3 roky aj pre ŠP Grafický dizajn.

- Dočasne menovaná pracovná skupina AK vo svojom vyjadrení v ŠP Animovaná tvorba a multimédiá uznala len 2 pedagógov s umelecko-pedagogickým titulom docent zo 4 nami navrhovaných docentov pre ŠP ATaM v trvalom pracovnom pomere na ustanovený pracovný čas. Kritéria akreditácie štud. programov vysokoškolského vzdelávania, schválené AK 15.4.2013, vyžadujú vysokoškolského učiteľa vo funkcii docenta, čo jednoznačne spĺňame. Škola v rámci zabezpečenia kvality vzdelávacieho procesu disponuje dostatočným počtom vysokoškolských pedagógov vo funkcii docenta a odborníkov z praxe, režisérov a držiteľov svetových ocenení, ktorí garantujú svojou tvorbou vysokú úroveň vzdelania. S ďalšími pedagógmi máme rozbehnuté jednania, rátame s nimi v oboch ŠP a nastúpia k nám, po udelení štátneho súhlasu. V súčasnosti máme zazmluvnených 14 pedagógov v trvalom pracovnom pomere a 17 v externom. Knižničný fond je dostatočný, z hľadiska technologickej a softvérovej literatúry. V škole sa nachádza knižnica a študovňa, kde je cez 5000 knižných jednotiek, ktoré sa v nasledujúcom období budú postupne aktuálne dopĺňovať. Pre doplnenie informácie prac. skupiny AK uvádzame, že v súčasnosti majú pedagógovia možnosť výpožičiek aj vo forme virtuálnej knižnice, t.j. výpožičky si môžu realizovať elektronicky. Virtuálna knižnica je internetový systém slúžiaci na ukladanie, vyhľadávanie, výber a výmenu učebných materiálov, prípadne iných elektronických materiálov potrebných pri učebnom procese

- Pokiaľ ide o podiel kreditov a podiel obsahu vyučovania vo vzťahu k fotografii, tak tento pokladáme za primeraný, pretože fotografia je neoddeliteľnou súčasťou Grafického dizajnu a práve toto je veľkým prínosom ŠP a väčšej uplatniteľnosti absolventov v praxi.
- Predmety ako Dejiny svetového filmu a Dejiny animovaného filmu sme zaradili do Povinne voliteľných predmetov na základe konzultácií s prac. skupinou AK už v roku 2009 a 2011, ale nie je problém zaradiť ich znovu do povinných predmetov v rámci prípravy študijných plánov VŠ.

Predstavujem Vám Akad. mal. Ľudmilu Pavolovú, výtvarníčku, animátorku, držiteľku viacerých ocenení za animáciu, napr. Strieborného medveďa z Berlína a Zlatej mušle z Indie..., Vám predstaví garantov oboch ŠP.

- ŠP ANIMOVANÁ TVORBA A MULTIMÉDIÁ garantuje pán Doc. Mgr. Peter Mojžiš ArtD., ktorý pôsobí ako pedagóg v Ateliéri zvukovej skladby na Vysokej škole múzických umení v Bratislave – Filmová a televízna fakulta. Ako majster zvuku, zvukový dizajnér sa podieľal na tvorbe desiatok televíznych inscenácií, televíznych filmov, televíznych videofilmov, animovaných filmov a distribučných 35 mm filmov. Za svoju tvorbu získal viacero ocenení: nominácia na „Českého leva“ za zvuk vo filme režiséra Martina Šulíka „Záhrada“, „prémia Literárneho fondu za zvuk“ vo filme „Krajinka“, „Slnko v sieti“ cena Slovenskej filmovej a televíznej akadémie za zvuk vo filme „Slnecný štát“, „Slnko v sieti“ cena Slovenskej filmovej a televíznej akadémie za zvuk vo filme „Cigán“. Je členom Únie slovenských televíznych tvorcov a Slovenskej filmovej a tel. akadémie.

ŠP GRAFICKÝ DIZAJN garantuje svojou tvorbou pán Doc. akad. soch. Peter Humaj. Vedecko-pedagogickú a umeleckú činnosť zameriava na dizajnersku tvorbu v spojitosti s architektúrou a technikou. Je autorom učebných textov Fenomén dizajn, ďalej je autorom rozvojového projektu: Laboratórium pokrokových metód dizajnerskej tvorby, je autorom 73 dizajnerských, úžitkových a umeleckých diel. V oblasti doktorandského štúdia je školiteľom v odbore Dizajn. Viedol 28 úspešných diplomantov. Práce študentov pod jeho vedením získali viacero ocenení na súťažných prehliadkach doma aj v zahraničí ako Bike design Taiwan, TU Chemnitz v Nemecku a iné. Je členom komisií pre štátne skúšky v odbore 2.2.6. Dizajn a komisií pre obhajobu diplomových prác a hodnotiacich komisií talentových skúšok na študijný odbor dizajn na Fakulte arch. STU.

- Vážení prítomní, dovoľte, aby som Vám prečítala slová, garanta z praxe ŠP Animovaná tvorba a multimédiá, režiséra, animátora, v roku 2000 nominovaného na Oskara za film Marco Polo, autora 120-tich animovaných filmov, 320-tich reklám, posledného riaditeľa Slovenského animovaného filmu Koliba, autora známych seriálov pod názvom JUROŠÍK, OVCE.SK,.. ktorý má za sebou 1000-ce minút animovaného filmu, p. Jaroslava Barana: "Mrzí ma, že sa nemôžem zúčastniť obhajoby VŠFTaM, ale v danom čase budem na Srílanke preberať jednu z cien za najlepší vzdelávací program na svete, preto mi dovoľte aspoň niekoľko viet k tejto téme. Na Slovensku pôsobí jediná vysoká škola, zaoberajúca sa animovanou tvorbou. Jej jednostranné umelecké smerovanie je ukážkou umeleckej individuality, avšak nepokrýva záujem dopytu trhu. Obsah VŠFTaM je jasne deklarovaný, ako rozvoj remeselných možností skutočnej potreby filmového a trikového priemyslu. Slovensko sa dnes ocitá v chaose audiovizie. Veľké investície do umeleckej audiovizuálnej tvorby a minimálna sledovanosť- spätná väzba diváka, otvorili dilemu na pôde Európskej únie o logickosti týchto investícií. Už dávno sme upozorňovali, že Slovensko sa vzdáva vyspelým krajinám sveta svojím jednostranným postojom k audiovizuálnej tvorbe. Každá vyspelá filmová krajina má niekoľko vysokých filmových škôl postavených v dvoch základných líniiach umelecká a umelecko-remeselná. Cieľom umeleckých škôl je vytvárať sólové festivalové filmy, kde pomer využitia a životnosti je obmedzený len na účasť na filmových festivaloch. Cieľom umelecko-remeselných vysokých škôl je vytváranie priestoru pre budúcnosť slovenskej audiovizie, kapacitné možnosti pre celovečernú animovanú tvorbu, seriálovú tvorbu, medzinárodné koprodukcie, herný priemysel a technologicky neobmedzený trikový priemysel. S 36 ročnými skúsenosťami v tvorbe animovaných filmov, medzinárodné koprodukcie, 6 celovečerných filmov, 14 seriálov, 3 vzdelávacie relácie - chcem zanechať odkaz pre nastupujúcu mladú generáciu skôr, ako prestanem aktívne pracovať. To, že nejde len o remeselnú - komerčnú

tvorbu hovorí aj to, že za posledné obdobie 13 rokov boli výsledky mojej práce a pedagogickej činnosti ocenené nomináciou môjho študenta na študentského Oskara, ďalej celovečerný film MARCO POLO, na ktorom som pracoval, ako director animácie bol nominovaný na Oskara a momentálne seriál Ovce.sk sú nominované na svetového Oskara v kategórii vzdelávacích programov a množstvo ďalších ocenení. Vybavenie VŠFTaM vytvára bezkonkurenčný priestor pre komerčno-profesionálnu zrelosť našich budúcich študentov. Ved', ktorá škola sa môže pochváliť kompletným programovým vybavením pre všetky tradičné aj neštandardné animačné postupy. Výtka škole, že nemá dostatok akademických garantov ma privádza do rozpakov... prosím povedzte mi meno jedného z pedagógov pôsobiacich na animovanej tvorbe, ktorý za posledných dvadsať rokov režíroval 65 filmov a získal 10 ocenení. A to nerátam koprodukčné medzinárodné projekty. Bol som to práve ja, kto začal učiť animáciu na Slovensku už od roku 1984. Som jeden z najstarších členov a zároveň jediný zástupca Slovenska, medzinárodnej filmovej organizácie ASIFA - AWG, zaoberajúca sa vzdelávaním mladých v oblasti animácie. Knižnicu, ktorú som budoval 20 rokov, som venoval budúcej VŠFTaM, ktorá tvorí, čo sa týka animovanej tvorby, najväčšiu zbierku na Slovensku. Odborný časopis je voľne prístupný po zaregistrovaní na ANIMATION MAGAZIN. Nehovoriac o tom, že škola je vybavená on-line prehrávaním filmov na veľkoplošné plátno. Na Slovensku vždy bola podceňovaná pluralita vysokého filmového školstva, stále odmietanie priemyselnej animácie spôsobili, že dnes stojíme na dne Európskeho priemyslu animovaného filmu a nie sme schopný sa presadiť nielen v zahraničí, ale ani doma na Slovensku. Vážená AK, prosím Vás, dajte svojim hlasom - mladým možnosť presadiť sa doma aj v zahraničí".

To boli slová pána Barana a predstavujem Vám pána Doc. akad. soch. Miroslava Zvonka, ArtD., ktorý Grafický dizajn považuje za nedeliteľnú súčasť dizajnu, respektíve priemyselného dizajnu. Tak bol vyučovaný na jeho materskej škole – Vysoké škole uměleckoprůmyslové v Prahe. V histórii bol tak aj chápaný oficiálnymi organizáciami (zastrešujúcimi dizajn v rámci vtedajšieho Československa, alebo neskôršie Českej republiky) – Inštitútom priemyselného dizajnu, alebo Dizajn centrom Českej republiky. Vo svojej praktickej tvorbe takisto nerozlišuje dizajn a grafický dizajn. Tak ho chápe aj so svojimi kolegami ako pedagóg na Odbore priemyselného dizajnu pri VUT v Brne. Na jeseň 2011 bola Brnenská škola designu na VUT vybraná medzi 100 svetových škôl designu, ktoré boli predstavené na výstave pri príležitosti svetového kongresu IDA International Design Aliance a to po 20 rokoch existencie vzniku školy. V poslednej dobe je výrazným trendom ponímať dizajnérske návrhy vo forme 2D grafických návrhov, kde spracovanie grafickej časti je neoddeliteľnou súčasťou dizajnérskeho návrhu. V tomto duchu sa snaží vychovávať mladú generáciu na vysokej škole. O správnosti tohto poňatia svedčia mnohé ocenenia u nás aj v zahraničí (najnovšie postup do finále svetovej súťaže Elektrolux Design Laboratory z viac než 900 študentov z celého sveta). Vedľa svojej voľnej tvorby dizajnérskej a sochárskej sa venuje aj fotografii, čo dokumentuje množstvo výstav. V profesionálnej dizajnérskej tvorbe sa zameriava aj na grafický dizajn, spolupracoval na grafickom riešení ovládacích panelov mnohých prístrojov (ocenenie Vynikajúci výrobok roka). Je autorom dizajn manuálov, ako napr. firiem ROMILL, Jánošík, VADEO-VALACHIA, Zlínské stavby, ktorých realizácia bola podporovaná Dizajn centrom ČR. Ďalej je autorom mnohých log firiem a organizácií, ktoré sú patentovo chránené. Okrem toho sa podieľal na grafickom dizajne CD nosičov, obalov, katalógových listov a najnovšie aj knižnej publikácii, ktorú kompletne spracoval digitálne v programe Adobe In Dizajn, vrátane sadzby. Táto prax aj jeho pôsobenie ako pedagóga na VŠ ho utvrdzuje v tom, že nie je možné vytrhávať grafický dizajn (popr. užitú grafiku) z kontextu komplexného chápania priemyselného dizajnu a dizajnu vôbec.

Vážená Akreditačná komisia, pevne veríme, že ste si nás pozorne vypočuli - oba pilotné ŠP ANIMOVANÁ TVORBA A MULTIMÉDIÁ A GRAFICKÝ DIZAJN sú aktuálne a jedinečné, ktoré Slovensko už dávno akútne potrebuje, dookola chodia rýchliky a v tejto oblasti vzdelávania už dlho spíme. Vzhľadom na uplatniteľnosť absolventov my nekopírujeme už existujúce ŠP. Nie sme konkurenciou pre žiadnu VŠ v tejto oblasti. VŠFTaM je nositeľom nového pohľadu na kvalitu výtvarnotechnického vzdelania a má všetky predpoklady byť úspešnou a veľmi kvalitnou VŠ, ktorá chce ašpirovať na umiestnenie v prvej 100-ke vysokých škôl sveta.

Vážení prítomní, dajte tejto škole príležitosť !!!

