

### Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická část\*

<b>Jméno a příjmení studenta</b>	Norbert Pokorný		
<b>Studijní program</b>	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
<b>Obor/ateliér</b>	Kamera /ateliér Audiovizuální tvorba		
<b>Forma studia</b>	prezenční	<b>Akad. rok</b>	<b>2018/2019</b>
<b>Název práce</b>	Případová studie: Uplatnění filmového jazyka a role kameramana v počítačových hrách		
<b>Oponent práce</b>	Prof. Ľudovít Labík, ArtD.		

*Pomocí X označte v tabulke hodnotení u každého z kritérií. V prípade, že vám tabulka nevyhovuje, nemusíte ji využívať.*

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojujúci	Dobré	Veľmi dobré	Výborné	Nedokážu posoudit
Naplnění tématu a rozsah práce					X		
Nastavení cílů a metod práce						X	
Úroveň teoretické části práce						X	
Úroveň analyticko-výzkumné části práce					X		
Splnění cíle práce						X	
Struktura a logika textu					X		
Kvalita zdrojů a práce s nimi v textu						X	
Inovativnost, kreativita a využitelnost						X	
Jazyková a formální úroveň práce, přílohy						X	
Konzultace studenta							X

*Tabulku s hodnotením doplňte o stručné vyjádření (max. 1200 znakov), ktoré vystihne najpodstatnejší prínos práce, alebo její nedostatky.*

Teoretickú prácu študenta Norberta Pokorného „Případová studie: Uplatnění filmového jazyka a role kameramana v počítačových hrách“ hodnotím veľmi vysoko. Ide v našom prostredí filmového školstva skutočne o prvé závaný vzťahu nových technológií do zažitého filmového myslenia a prostredia. So všetkými výroky študenta obsiahnutými v teoretickej práci súhlasím a podporujem ich ďalšie šírenie. Ak porovnáваме jednotlivé profesie, ktoré sú spoločné medzi filmom a počítačovými hrami napr. scenáristika, hudba a zvuk, réžia, architektúra, masky, rekvizity – to sú všetko prirodzeným spôsobom profesie, o ktorých sa ani nediskutuje, či sú prítomné v počítačovými hrami alebo nie. Preto ak študent Norbert Pokorný rozvíja teóriu prítomnosti profesionálnej spolupráce kameramana aj so špecifickými technickými a štylistickými prostriedkami v počítačovými hrami, tak jeho iniciatívu vítam ako pionierske a vizionárske poslanie, ktoré ak to dnes vidí málokto, tak v budúcnosti to bude

samozrejme a plnohodnotné v porovnaní s profesionálnym kameramanským postavením vo filme.

Ak by som práci mal niečo vytknúť tak je to záverečná časť, kde výber jednotlivých termínov a tvorivých a štylizovaných prostriedkov je skutočne len náznakový (náhodný) a k systémovosti výpočtu má veľmi ďaleko. Prostriedkov smerujúcich k tvorivému procesu budúceho Director of imaging je na celú encyklopédiu. Je to však výzva pre ďalšieho študenta kameramanskej tvorby, aby na nastolenú problematiku nadviazal a ďalej ju rozvíjal.

**Otázky k obhajobe (výhrady, pripomínky, námety, atd):**

1. Ako vidíte seba ako kameramana v počítačových hrách?
2. Ako sa dá presne profesne odlíšiť a zafinovať postavenie tvorca povedzme 3D Lighting artista od Director of imaging (kameramana). Je budúce postavenie Director of imaging podobné dnešnému postaveniu Production designera vo filme?

Návrh klasifikace      A - výborně

V Bratislave dne 3.6.2019

.....  
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------