

## Hodnocení vedoucího 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	Akad. rok	2018/2019
<b>Název práce</b>	Případová studie: Uplatnění filmového jazyka a role kameramana v počítačových hrách		
<b>Vedoucí práce</b>	Mgr.art Július Liebenberger Art.D		

Pri stanovení obsahu práce bolo cieľom uviesť čitateľa do problematiky práce kameramana v počítačovej hre. Poslucháč Pokorný sa pustil do sveta, ktorý je na pôde ateliéru Kamera nový a dá sa povedať, že otvoril akúsi Pandorinu skrinku.

Počas realizácie práce sa ihneď prejavil generačný problém pohľadu na videohru ako média korelujúcom s filmovým umením, či nebodaj ako samostatným umením.

Ctiac si pohľad istej nemalej časti ľudstva alarmujúceho verejnú mienku a označujúcu videohru za „opus diaboli“, ktorý oberá hráča o čas, vytrháva ho z reality a neprináša mu nič, iba povrchné pocity, na rozdiel od klenotov filmového umenia, ktoré atakujú hlboké ľudské poznanie či vytvárajú prežitok modelujúci charakter, bolo dôležité vytvoriť premisu, ktorá by bola základom pre stanovenie pohľadu na „kameramanské umenie“. Definícia toho, čo je vlastne videohra, mala priniesť návod, ako sa pozerieť na pôsobenie kameramana pri vytváraní obrazového poňatia videohry.

Norbert Pokorný v práci priniesol bohatý obsah, ktorý čitateľa oboznamuje s problematikou vytvárania videohry a snaží sa ozrejmiť rôzne počítačové žánre a ich obrazovú realizáciu. Pokorný sa opiera o bohatý ukážkový materiál a text dopĺňa odkazmi a citáciami v uspokojivej miere. Celá práca je jeho štúdiou, v diele uvádza vlastné pozorovania a názory. Tento fakt môže však byť úskalím práce - keďže ide o text v istom zmysle priekopnícky, nemohol sa autor oprieť o kompiláciu a tým otvoril potrebu diskusie.

O tom, že nebolo ľahké dospieť k názorovej jednote svedčí i fakt, že i napriek tomu, že poslucháč bohato konzultoval, nebolo možné nájsť jednotu už pri otázke, ako sa na videohru pozerieť. I keď Pokorný tvrdí, že videohra je jasným umením, práca bohužiaľ nepriniesla jasné dôkazy, ktoré by to dokazovali. Vytvára diskusiu o tom, či akákoľvek aktivita, ktorá niečo vytvára a využíva podstatu iného umenia, je umením...?

Otázne samozrejme ostáva, či je možné v tak malom rozsahu priniesť odpoveď na otázku, ako a či v médiu kompilujúcom v zhuťnenej podobe umenie animácie, vizuálnych efektov, dramaturgie a kamery je možné skúmať samostatne jednotlivé zložky bez skúmania podstatného faktu a tým je začlenenie hráča ako spoluautora. (čoho sa Pokorný v texte dotýka).

Práci by som tiež vytkol, že Pokorný zaraďuje i trailer k videohre do hry samotnej a napriek odporúčaniu, nie vždy je zrejماً hranica medzi „hrou“ a jej promočastou či „kapitolou“.

Faktom je, že práve chýbajúca presná klasifikácia pri takomto mladom žánri „umenia“ nastoľuje pri čítaní istú rozpačitosť.

Poslucháč Pokorný je ambiciózny, svedomitý a pozorný študent, prácu realizoval svedomito a v rámci svojich možností aj prínosne.

Je to však pravdepodobne rozsahom problematiky, že nedokázal v práci priniesť viac presnejších argumentácií či vytvoriť logickejšiu štruktúru.

Napriek tomu je práca zaujímavá v zmysle akéhosi prvého dotyku s problematikou a témou, ktorá v budúcnosti bude vyžadovať hlbšiu analýzu.

**Navrhujem hodnotenie: VEĽMI DOBRÝ**

Otázky k obhajobe:

1. Vedeli by ste zhodnotiť skutočný vklad kameramana pri tvorbe videohier z pohľadu výrazových prostriedkov v samotnej hracej časti? Je vôbec nejaká?

2. Ako hlboko sa pri tvorbe videohier dá využiť filmová dramaturgie ako nástroj manipulácie, keď v skutočnosti je to hráč, ktorý tú manipuláciu ovplyvňuje? Existujú hranice tejto manipulácie?

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojiví	Dobré	Velmi 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	

Návrh klasifikace B

V(e) Ghale Zari dne 21.5.2018

.....  
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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