

Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická/praktická část*

Jméno a příjmení studenta	Jakub Valášek		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Audiovizuální tvorba - Režie a scénáristika/Ateliér Audiovize		
Forma studia	Prezenční	Akad. rok	2017/2018
Název práce	Mlyn a kříž: transformácia výtvarného diela do filmového obrazu		
Oponent práce	prof. Jozef Hardoš, ArtD.		

V úvode teoretického pojednania sa autor venuje popisu transformácie výtvarného diela - maľby na filmovú obrazovú štruktúru. Skúma tvorivé postupy a metódy použité na filmovej freske *Mlyn a kříž* od poľského režiséra *Lecha Majewského*. Tento film z roku 2011 je poetické nahliadnutie do obrazu *Pietra Brueghela staršieho - Nesenie kříža*. Teoretická bakalárska práca sa zameriava na precíznu výtvarnú analýzu filmu s prihliadnutím na dobové reálie a reflexie spoločenskej situácie pri inscenovaní podľa predlohy. Cieľom filmu nie je *“podať realistický obraz o dianí v renesančnom Flámsku ale sprostredkovať subjektívny vnem skrz Brueghelove vedomie, ktorý bolo toho všetkého bezprostredným svedkom.”* - hovorí budúci bakalár.

Autor v tejto teoretickej práci skúma perspektívne zobrazovanie vrátane správnej výšky pohľadu kamery, nezabudne vo svojich úvahách nato, že: *“aby to Majewsky dosiahol, rozmiestnil postavy do stupňovitého terénu ktorý pôsobí pri hlbšom zamyslení v podstate značne nerealisticky, no dokonale odpovedá pôvodnému riešeniu maľby”*.

Autor potom správne pripomína náročnú tvorivú metódu nadviazania inscenovaných živých figúr na pôvodné pozadie v zadnom pláne filmového obrazu, ktoré je súčasťou maľby. Pripomína problémy so vzdušnou perspektívou, ale aj iné známe triky a postupy VFX grafikov, ktorí lokálnou úpravou - ako je mierna desaturácia, či postprodukčné znižovanie kontrastu dorovnávajú pozadie maľby voči reálnemu filmovému záberu.

V čase vzniku Majewského diela ešte neboli známe najmodernejšie postupy pri sekundárnych korekciách, ktoré umožňuje dnes práca s tzv. LUT tabuľkami. To, čo aktuálne umožňuje programový balík *3D LUT Creator* - teda dokonalú citáciu farebnosti podľa maľovanej predlohy - výberom farebnej škály podľa predefinovanej LUT tabuľky (Look Up Table). Táto najnovšia metóda by zjavne prispela k ešte precíznejšiemu výsledku v práci s presnou farebnosťou filmovej adaptácie. Určite by zjednodušila mnohé korekcie a lokálne dokresľovačky vo VFX postprodukcii obrazu.

Výskum v teoretickej bakalárskej práci Jakuba Valáška nezabúda ani na myšlienkové postupy a filozofické náhľady, ktoré boli prítomné v Brueghelových maľbách. Ba ani na myšlienkové smerovanie Majewského úvah, vďaka ktorým dokázal presne transponovať Brueghelove videnie do výtvarnosti filmového obrazu.

Teoretickú prácu hodnotím kvôli hĺbke prieniku do skúmanej problematiky veľmi vysoko a navrhujem hodnotenie: **výborný**.

Otázka:

V práci spomínate postupy pri realizácii vzdušnej perspektívy tonálnou úpravou kontrastu už hotového snímku. Sú aj iné možnosti využitia efektu tonálnej perspektívy pri reálnom snímaní priamo - kamerou? (Filmový dým, tylové závesy - skúste popísať možné postupy.)

Návrh klasifikace **výborne**

V Bratislave..... dne 27. 5. 2018

.....
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte