Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Hodnocení vedoucí/ho diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	**BcA. Matěj Hrudička**		
Studijní program	**Teorie a praxe audiovizuální tvorby**		
Obor/ateliér	**Režie a scenáristika/ateliér Audiovizuální tvorba**		
Forma studia	**prezenční**	**Akad. rok**	**2023/2024**
Název práce	**Vývoj kamerové perspektivy ve videoherní sérii Resident Evil**		
Vedoucí práce	**doc. Jan Gogola ml.**		

KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	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	

Význam práce Matěje Hrudičky je přímo úměrný průběžně celosvětově narůstajícímu významu videoher, přičemž ve vztahu k audiovizuálnímu kontextu je zásadní, že postupně rovněž narůstá prolínání obou světů neboli videoher a audiovizuálního průmyslu. To ostatně vyplývá z Hrudičkova samotného textu, který se sice prvotně týká podob kamerové perspektivy ve videohrách, ale který můžeme zároveň číst jako analýzu kamerové perspektivy jako takové neboli i v souvislosti audiovizuální.

Hrudičkovi se díky kombinaci analytičnosti, zevrubnosti, konkrétnosti a zobecnění daří přesvědčivě představit svět videoher jako prostředí, ve kterém se z autorského hlediska přistupuje k narativu i formě pro nezasvěcené s až překvapivě důmyslným způsobem. To je například zjevné díky tomu, jak se Hrudičkovi daří rozkrýt souvislosti toho, jak ovlivňuje vztah divákovy distance či naopak imerze statická kamera s kompozicí celku, over-the-shoulder-shot nebo subjektivní perspektiva.

Rozměr práce by umocnilo více explicitních příkladů vzájemného ovlivnění videoher a filmu a odkazů k teoretické reflexi tohoto vzájemného ovlivňování. Nicméně díky subtilnosti Hrudičkovy analýzy je jeho práce přesvědčivou demonstrací toho, jak naši životní situovanost, a to v posledku nejen tu profesní, ovlivňuje to, v jakém modu ho vnímáme.

<u>Otázky k obhajobě (výhrady, připomínky, náměty, atd):</u>

Ovlivnily videohry také Vaši filmařskou zkušenost? V čem?
Druhou otázku jste si nepřímo položil sám poslední větou Vaší práce. Čím pohledem se díváte do temnoty?

Kontrola plagiátorství byla negativní– systém našel shodu 4 %.

Návrh klasifikace **A-výborně**

Salaš, 27. 5. 2024

.....
podpis vedoucí/ho práce