

Hodnocení vedoucího diplomové práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	BcA. Daniel Trögler		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Stříhová skladba / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2020/2021
Název práce	Křivka zrání scény		
Vedoucí práce	doc. MgA. Libor Nemeškal, Ph.D.		

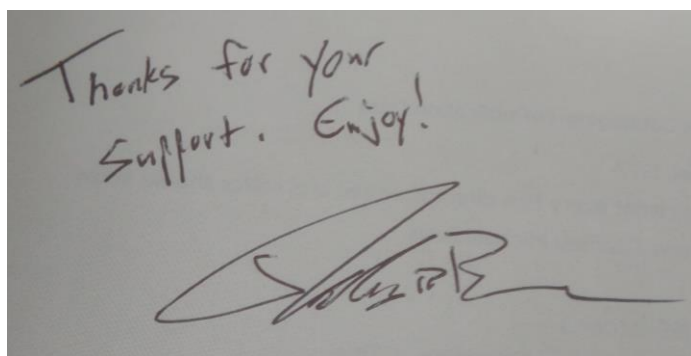
KRITÉRIA HODNOCENÍ	Nedostatečné	Dostatečné	Uspokojující	Dobré	Velmi dobré	Výborné	Nedokážu posoudit
Abstrakt a klíčová slova				X			
Členění práce (obsah, kapitoly, odstavce...)					X		
Rozsah práce (min. 30 ns textu)						X	
Nastavení cílů (primární, sekundární...)				X			
Metodika práce (nastavení, vhodnost)					X		
Úroveň teoretické části práce					X		
Úroveň analyticko-výzkumné části práce				X			
Úroveň projektové části, pokud je součástí							X
Celkový postup řešení (celkový dojem)					X		
Naplnění tématu práce (téma vs. obsah)				X			
Splnění cílů práce, závěr a jeho formulace					X		
Struktura a logika textu (návaznost částí)					X		
Kvalita zdrojů a práce s nimi v textu					X		
Poznámkový aparát a citační norma					X		
Přesnost formulací, odborný jazyk					X		
Jazyková úroveň (čitivost, pochopitelnost)						X	
Vizuální zpracování (obrázky, text...)					X		
Přístup autora, inovativnost, kreativita						X	
Odborný přínos práce a její využitelnost					X		
Formální úroveň práce, přílohy						X	
Etické aspekty práce, pokud je relevantní							X
Konzultace studenta					X		

Diplomant stříhové skladby Daniel Trögler se v předkládané teoretické studii zabývá scénou jako jednou ze základních stavebních jednotek filmové struktury. Vychází přitom primárně z teoretického konceptu tzv. křivky zrání záběru (křivky diváckého zájmu), který s pomocí odborné oborové literatury rozšiřuje a aplikuje na jednotku filmové scény. Shromážděné teoretické poznatky následně autor využívá pro rozbor Hanekeho snímku *Funny Games*

(1997), přičemž svá zjištění komparuje s výsledky oslovených respondentů z řad diváků-stříhačů.

Za velice přínosnou a podnětnou vnímám mimo jiné zdařilou snahu o kombinaci „evropských“ (Valušiak, Płażewski) a „západních“ (Bays) teoretických modelů. Práce je napsána čtivě, informace jsou čtenáři prezentovány srozumitelně. Pouze na některých místech by si tvrzení dle mého názoru zasloužila ještě více rozvést, aby byly čtenáři zřetelnější všechny souvislosti a myšlenkové vazby. Připomínky drobnějšího charakteru mám ke zdůvodnění výběru právě filmu *Funny Games* (práce v druhé části sklouzává do případové studie tohoto konkrétního díla) a k vyústění analytické části práce, kde jako by autorovi trochu „došel dech“. Při pohledu na grafy v příloze práce mám osobně pocit, že z nich bylo možné vytěžit ještě mnohem více vzhledem ke zkoumanému tématu i předpokládané snaze o jeho univerzálnější zobecnění.

Přes výše uvedené připomínky celkově vnímám předloženou práci za zdařilou a pod svůj posudek připojuji i kopii vyjádření odkazovaného autora Jeffa Michaela Bayse k užití jeho knihy při výzkumu. Vážené komisí tímto doporučuji diplomovou práci Daniela Tröglera přijmout k obhajobě a navrhuji hodnocení **B – velmi dobře**.



Otázky k obhajobě (výhrady, připomínky, náměty, atd):

- 1) Které ze zjištěných poznatků by bylo možné zobecnit i na další díla?
- 2) Pokud byste na výzkum měl navázat, kterým směrem byste se vydal a proč?

Kontrola plagiátorství byla negativní/ ~~pozitivní~~ – systém našel shodu 0 %.

Návrh klasifikace **B – velmi dobře**

V Ludkovicích dne 25. 5. 2021

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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