

Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část*

Jméno a příjmení studenta	Tadeáš Daněk		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Ateliér Audiovizuální tvorba / Režie a scenáristika		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2016/2017
Název práce	Stylové aspekty filmu <i>Městečko Pleasantville</i>		
Vedoucí práce	Mgr. Jana Bébarová		

Pomocí X označte v tabulce hodnocení u každého z kritérií.

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						

Z pozice vedoucího lze práci Tadeáše Daňka hodnotit těžko, jelikož ji kromě počáteční fáze upřesňování předmětu výzkumu vůbec nepředkládal ke konzultacím, což se samozřejmě podepsalo na výsledku. Bakalářská práce, jež si vytyčila za cíl podrobit analýze stylové aspekty snímku *Městečko Pleasantville*, je ve všech hodnotících kategoriích nedostatečná a svým obsahovým i formálním zpracováním nedosahuje ani úrovně středoškolského referátu. Jednotlivé, chaoticky řazené kapitoly de facto neunesou žádnou výpovědní hodnotu. Příkladem je toho již prvotní představení analyzovaného filmu a jeho kontextualizace. Tvzení, že *Městečko Pleasantville* je „ryze autorský projekt“, protože jej Garry Ross režíroval podle vlastního scénáře, je povrchní stejně tak, jako celá následující práce.

Neujasněnost předmětu, který chce student v práci sledovat a zejména způsob a postupy, kterých se bude při výzkumu držet, je patrná z prvních řádků kapitoly Úvod, kde si autor dokonce sám nadefinuje závěr (klíč ke změnám barevnosti obrazu a jeho význam). Jeho práce tak od základů postrádá logiku, což se odráží i ve zmatečné, nefunkční struktuře práce. Teoretická část je věnována segmentaci syžetu, které jsou pouhým soupisem poznámek, jejichž relevantnost pro zařazení do finálního textu je nulová. Části Analytická a Projektová, na které Tadeáš Daněk práci dále dělí, se v důsledku zabývají opakovaně tím samým (stylové

prostředky), aniž by vlastně k něčemu dospěly. Analýza založená na popisu několika prinstreenů z filmu jednoduše není analýzou.

Kromě toho, že je text zatěžkán řadou gramatických nešvarů (například otázka slovosledu) a celkovou jazykovou nekultivovaností (věty typu „V práci s kamerou jsem si vymezil jasný bod, jak kamera pracuje...“, „Naruší tím dosavadní styl městečka a to slouží jako motiv, který je postupně v příběhu rozmotáván.“), vágně operuje s žánrovými kategoriemi a několika termíny, jako například *fikční svět*, nebo pojmy *symptomatický* a *implicitní význam*, které nedefinuje. Přestože v příloze (omylně v pramenech!) uvádí teoretické texty Bordwella, Thompson a Kokeše, není z práce čitelné, jak s nimi vlastně pracoval a zda a jak byly přínosné pro jeho vlastní výzkum. Jediným citačním zdrojem, na který se v textu skutečně odkazuje, je jeden online rozhovor s režisérem a internetová zpráva o nové řadě seriálu *Vyprávěj* (proč?). Omezený pohled Tadeáše Daňka na předmět jeho práce jednoznačně demonstruje jeho poslední věta v závěru: „Dle mého názoru v dnešní době není mnoho filmů, které by byly postaveny na tak jednoduchém originálním nápadu, pečlivém provedení (sic!), hloubkou ponaučení a který by nejen mě tak výrazně inspiroval.“

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

Jelikož tuto bakalářskou práci, pod níž jsem formálně podepsaná jako vedoucí, odmítám připustit k obhajobě, nemám žádných otázek.

Návrh klasifikace F - nedostatečně

V(e) Zlíně

dne 31. 5. 2017

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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

* nehodící se škrtněte