

Hodnocení vedoucího bakalářské práce – teoretická část

Jméno a příjmení studenta	Michaela Čepelová		
Studijní program	Teorie a praxe audiovizuální tvorby		
Obor/ateliér	Vizuální efekty / ateliér Audiovizuální tvorba		
Forma studia	prezenční	Akad. rok	2023/2024
Název práce	Porovnání vizuálních efektů v sériích Pán prstenů a Hobit pomocí analýzy a dotazníkového šetření		
Vedoucí práce	Boris Masník, akad.mal.		

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			

Porovnávání dvou filmů, které vycházejí ze shodných předloh, ale liší se dobou vzniku, bývá zdánlivě snadným tématem teoretických prací. Zvláště jedná-li se o filmy tak mediálně prezentované, jako jsou série „Pán prstenů“ a „Hobbit“. I v poslední době často diskutovaná otázka, zda na diváky lépe působí digitální efekty nebo reálná triková řešení není neprobádanou oblastí. Přesto jsem s volbou tohoto tématu bakalářské práce souhlasil a sliboval si od ní nejen popis a srovnání technologií, ale obecnější – byť předpokládané – vyhodnocení názorů různých skupin současných diváků.

Úvodní teoretická část nepřekvapí, ale stručně, bez závažnějších chyb celkem srozumitelně popisuje použité technologie, jejich historii a využití v porovnávaných dílech. Podstatná je však část praktická, která je možná spíše částí analytickou. Důležitým doplňkem základního textu bakalářské práce je přiložený dotazníkový list. Kladně hodnotím výběr ukázek, souvisejících dotazů i definování porovnávaných skupin diváků. Grafické znázornění výsledků ankety přehledně ukazuje, že působení té které technologie se často i výrazně liší případ od případu. Je závislé na vztahu diváka

k danému žánru i technických znalostech respondentů. Pozornost zaslouží doslovné citace reakcí některých dotazovaných.

Závěr práce v podstatě pouze shrnuje bez hlubších rozborů popisovanou tematiku a potvrzuje předpokládaný výsledek výzkumu. Není jím žádné objevné zjištění, ale i tak má tato bakalářská práce svůj význam. Vnímání, působení a hodnocení vizuálních efektů je čistě subjektivní prvek, a tak se ani po vyhodnocení ankety nedá s jistotou tvrdit, která z technologií je emočně působivější.

Otázky k obhajobě

- Jak jste vybírala respondenty dotazníkové akce? Jaké bylo jejich věkové rozmezí? Koho jste považovala za „VFX odborníka“?
- Myslíte si, že určitá současná averze vůči digitálním efektům ovlivnila odpovědi respondentů, protože je momentálně „in“?

Návrh klasifikace**B – velmi dobře**.....

V Praze..... dne28.5.2024.....

.....
podpis vedoucího práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

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