

Univerzita Karlova Praha
Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy

Posudek vedoucího bakalářské práce

Vedoucí práce: Mgr. Viktor Čech

Oponent práce: doc. PhDr. Jaroslav Bláha, Ph.D.

Autor práce: Jiří Šik

Katedra: KVV

Studijní program: Pedagogika – Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání
- Specializace v pedagogice

Název práce: „.....Zeus.... Iškarjotský“

Proměny koncepce a zpodobnění klasické mytologie napříč dějinami umění a její předávání dalším generacím

Téma, které si pro svou bakalářskou práci Jiří Šik zvolil je jistě zajímavou výzvou. Na jednu stranu je téma klasické antické mytologie a jejího odrazu v dalším vývoji západní i světové kultury něčím, co může být velkou částí veřejnosti chápáno jako zcela anachronická složka klasického vzdělání, která ani v rámci širokého chápání dnešní „vizuální gramotnosti“ nemá své místo. Na druhou stranu se z hlediska kvantity reálných ozvuků antická mytologie v širokém spektru dnešní kultury její jako až nečekaně všudypřítomná, nalezneme její ohlasy snad ve všech oblastech, elitními mysliteli počínaje a masovou zábavou počítačových her, holywoodské či televizní produkce a komiksů ani zdaleka nekonče.

Strukturu své bakalářské práce v tomto ohledu autor zvolil vhodně a komplexně. Zatímco v úvodu nastiňuje řadu otázek spojenou s výše zmíněnou problematikou reflexe antické mytologie v současném edukativním systému, v následující teoretické části své práce přibližuje širší kontext založený na kořenech indoevropské kosmogonie a kosmologie a v nich pramenících mytologických vzorech. V následující obsáhlé výzkumné teoretické části postupně rozebírá jednotlivé aspekty ikonografie mytologických námětů v klasickém umění od antiky až po akademismus jak z hlediska typologie, tak z hlediska historického vývoje. Tato historická exkurze ústí do zajímavého rozboru výskytu antické mytologie v moderních masových médiích, jako je film, a především pak do velice podnětného rozboru ikonografie klasických figur v současné vizuální kultuře filmů i počítačových her.

Tento výzkum přirozeně ústí do poslední – didaktické části textové práce, v níž si autor s žáky ověřoval jím již na počátku práce položené otázky o možnostech přiblížení mytologické ikonografie v rámci současné pedagogické praxe. Včetně takových otázek jako je dnešní kulturní synkretismus mísící nejen v kultuře ale i v obecném povědomí řadu prvků a vrstev lidských kultur i narativního a symbolického potenciálu klasického umění pro současného mladého diváka.

V těchto ohledech je didaktická část zajímavým ověřením řady autorem položených otázek.

Tato bakalářská práce je z hlediska své struktury, uchopení i směřování autorova výzkumu a využití široké pramenné základny a teoretického materiálu jistě kvalitně odvedená. Nese si i hodnotu autorovy schopnosti samostatného badatelského uvažování a dovedení výzkumu až do oblasti nejaktuálnějších oblastí současné vizuální kultury, široce ovlivňující dnešní dětské a mladé publikum (jako jsou např. počítačové hry).

Z hlediska metodologie, využitého materiálu i jejích závěrů ji pokládám za velmi kvalitní, přesto zde ale nalézám jednu velice zásadní technickou chybu – totiž autorovo opomenutí standardního poznámkového aparátu, který je u akademického textu nepostradatelný. Současně je ale zřejmé že k tomuto opomenutí došlo především díky autorovu badatelskému zápalu a není důsledkem neodborné práce s prameny jako takové.

Co se týče vlastní praktické výtvarné části předložené autorem, jistě u ní jde ocenit její pohrávání si s vizuální řečí pohledu současné kultury na mytologickou tematiku a rovněž její hru s dnešními právě pro masovou vizuální kulturu typickou intermediální transgresi mezi tradiční výtvarností a digitálními nástroji.

Předloženou práci doporučuji k obhajobě.

V Praze 28. 8. 2019

Mgr. Viktor Čech