

Univerzita Karlova Praha
Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy

Oponentský posudek diplomové práce

Vedoucí diplomové práce: Doc. ak. mal. Jaroslav Dvořák

Oponent diplomové práce: PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.

Autor diplomové práce: Lenka Jiranová

Učitelství výtvarné výchovy pro SŠ, ZŠ a ZUŠ, prezenční studium

Název práce: Svět fantasy - Hrdinové světa fantasy

Pro svoji diplomovou práci si Lenka Jiranová zvolila tématicky zajímavý a přitažlivý svět fantasy. Pro jeho šíři zúžila téma na hrdiny světa fantasy. Předložená diplomová práce je členěna do tří hlavních částí: část teoretická, část didaktická a část vlastní výtvarné tvorby.

V teoretické části autorka vychází z chápání pojmu fantasy, který je spojen s historickým vývojem mýtů, legend a pohádek. Historické pojetí se odvíjí od Sumerských legend, přes antiku, středověk až po současnost. Autorce se podařilo postihnout opakování i rozvíjení obecně lidských přístupů a motivů. Vedle historických souvislostí věnovala pozornost i jednotlivým žánrům, které s motivem hrdiny pracují (východiskem je literatura a s ní spojená ilustrace, dále divadlo, film, hry) až nakonec se soustředila na hrdinskou fantasy ve výtvarném umění. Tato část práce je velmi bohatá, autorka pracovala dobře s odbornou literaturou. Oceňuji zdařilou snahu nalézt vnitřní souvislosti mezi jednotlivými žánry a to historické i umělecké, logicky je uspořádat a nalézt v nich řád.

Druhá, didaktická část směřuje k tomu, aby si žáci uvědomili souvislosti mezi kulturou minulosti a současností, mezi jednotlivými žánry a aby si uvědomili, že mnohé motivy i symboly se v literární i výtvarné tvorbě opakují. Pro pochopení souvislostí autorka vhodně zpracovala myšlenkovou mapu. Pro žáky ZUŠ ve věku 12-18 let připravila celkem 7 projektů, v nichž je téma hrdiny postupně rozvíjeno, střídají se úkoly, výtvarné problémy a techniky. Autorka nezapomněla ani na aspekty výchovné - utváření hodnot prostřednictvím vzoru hrdiny. Z textu není zcela jasné, zda a v jakém rozsahu byly projekty realizovány.

Dále autorka připravila, zadala a vyhodnotila dotazník pro 12-19 leté žáky ZUŠ, v němž zjišťovala znalosti i postoje žáků k fantasy tvorbě. Vzorek (sice poměrně malý) ukázal, že žáci žánr fantasy příliš neznají orientují se jen podle toho času nejpopulárnější literatury.

Výtvarnou část práce tvoří soubor figurativních obrazů motivicky inspirovaných hrou Dračí doupe. Použitá technika, kdy jsou obrazy vytvářeny pomocí digitálního pera je velmi aktuální a sama o sobě vyvolává řadu otázek. Z cyklu je patrné, že autorka nabývá postupně jistoty výrazu. Sympaticky se jeví autorčino přiznání přímé inspirace ve stylu předních ilustrátorů žánru fantasy. Stejně tak uvádí jako jeden z iniciačních impulsů, proč sáhla po tabletu a kreslícím programu, důvod prozkoumat postupy na jejichž základě tito autoři vytváří svá díla. Celkově hodnotím práci jako zdařilou s dostatečnou sumou informací. Navrhuji, aby při obhajobě diplomantka osvětlila:

1. Proč je v textu při hledání souvislostí mezi starými mýty zcela pomínuta kultura starověkého Egypta?
2. V čem vidí důvod malého zájmu žáků o svět fantasy?
3. Jak vnímá vhodnost užití simulace charakteru stop tradičních nástrojů (štetců, tužek apod.) a struktur podkladů v digitálně generovaném obraze?

Klasifikace: výborné

22. 12. 2008

PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.