



Posudek oponentky závěrečné práce

Vedoucí závěrečné práce: MgA. Jan Pfeiffer, Ph.D.

Oponentka závěrečné práce: Mgr. MgA. Markéta Magidová, Ph.D.

Autor závěrečné práce: Jaromír Novotný

Obor: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání

Akademický rok: 2023/2024

Název práce: Sen a nová média

Obsah a cíl práce

Bakalářská práce se zaměřuje na sen a snění a jeho zobrazení v uměleckých dílech i následnou didaktickou transformaci a autorské uchopení tohoto tématu. Autor komparuje strategie modernistických způsobů práce s motivem snu s možnostmi, které v této oblasti nabízejí nová média, zvláště videohry.

Struktura práce (členění kapitol, logická provázanost)

V teoretické části Novotný analyzuje z pohledu neurověd momenty, kdy sníme, a ohledává důvody, proč ke snění dochází. Následně se detailněji zaměřuje na uměleckohistorické, zvláště surrealistické ztvárnění snů, ohledává tyto motivy i ve filmu a v neposlední řadě ve videohrách. Podobným směrem se vydává také ve své autorské části, v níž představuje svůj interaktivní snový deník. Didaktická část je uchopena jako řada tří souvisejících hodin, v níž se systematicky rozvíjejí výtvarné i literární možnosti práce se sny.

Věcné zpracování (teoretické a metodologické zakotvení, náročnost tématu, inovativnost, přínos práce, formulace závěrů)

Teoretickou část považuji za kvalitní – student pracuje s relevantními odkazy, argumentační kroky působí logicky, interpretace děl mají kultivovaný jazyk a vhled a slouží jako podklad pro typologii způsobů, jak pracovat se sny. Tyto postupy fungují coby východisko pro formulaci inovativních prvků, jež přinášejí nová média. Nabízí se však otázka, zda-li by akcentace snu a nových médií hned zpočátku vymezení tématu bakalářské práce nepřinesla ještě cílenější a hlubší výsledky zkoumání. Zúžilo by se tak i metodologické rozpětí, které je v práci přítomné. Velmi oceňuji studentovu snahu o samostatný výklad, formulaci hypotéz a argumentaci. Didaktická část konzistentně následuje teoretický úsek, akcentuje uvolnění myšlení skrze automatickou kresbu, sebereflexi v podobě snového zápisníku i aktivní a skupinovou tvorbu nových snů.

Autorská část (kontext českého i světového umění, reflexe vlastní tvorby, dokumentace uměleckých děl)

V autorské části student vytváří software pro interaktivní, zčásti animované a hypertextové vnímání jeho snových zápisků. Práci dle popisu vnímám jako osobité autorské dílo, avšak nedohledala jsem link na samotnou „videohru“ – nemohu tedy bohužel hodnotit samotné texty a svoji uživatelskou zkušenost. Věřím, že student tuto část představí při obhajobě.



PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra výtvarné výchovy
Univerzita Karlova

Správnost citace a odkazů na literaturu

Literatura je citována správně.

Grafické, formální a jazykové zpracování

Práce je napsaná kultivovaným stylem co se týká formulací, jazyka i grafického provedení.

Doporučení/nedoporučení k obhajobě

Práci doporučuji k obhajobě.

Otázky k obhajobě:

Proč jste se rozhodl do části o snu a nových médiích nezařadit i jiné mediální formy než videohry?

Pracoval byste se sny ve vyučovacích hodinách jako s ryze subjektivním fenoménem, anebo byste se je pokusil vykládat jako odraz situovanosti jedince ve společnosti?

Datum 30. 8. 2024

Podpis

Magdalena