Pedagogická fakulta Univerzity Karlovy v Praze, Katedra výtvarné výchovy

Posudek oponentky diplomového úkolu na práci Ireny Fejtové „Existence versus hra."

„Vžijte se do role reportéra," povzbuzuje paní učitelka své žáky. *„Určitě jste si mnohokrát doma nebo s kamarády vyzkoušeli být reportérem a pokládali někomu otázky." „Klidně ho pro tuto chvíli hrajte…"* (str. 52) Těmito motivačními pobídkami podle mne autorka přesně vystihla vybrané téma této diplomové práce, vztah mezi existencí a hrou na poli výuky výtvarné výchovy. Cílem práce bylo zrelativizovat vztah původně naznačený v názvu práce, totiž vztah komplementární (versus). Domnívám se, že jak tyto motivační věty didaktického projektu, tak rozhovory s Petrem Niklem a Františkem Skálou a také vlastní výtvarná činnost tento vztah zpochybnily.

V první části své práce se snaží autorka oba pojmy pomocí zavedených autorů, zabývajících se hrou (Huizinga, J., Fink, E.) definovat. Vztah „versus" pak asi nejvíce vyniká citací Huizingy ze strany 8.: *„Hra je svobodné jednání či zaměstnání…má svůj cíl samo v sobě a nese sebou pocit napětí a radosti a zároveň **vědomí odlišnosti od všedního života**."* Přičemž zaměstnáním se zde nemyslí profese, povolání, ale způsob zaměstnání se, ve smyslu zabavení. Přesto, že Huizinga odlišuje hru od každodenního života, naráží autorka při práci s jeho a Finkovými texty na obtíž přesně oddělit od sebe život každodenní běžný s jeho vážností a zodpovědností od hry spontánní a nezávazné. Nevyřčeny, ale přesto položeny jsou tu tyto otázky: Proč bychom existenci a hru měli oddělovat? Co nám to může přinést? Tyto skryté otázky rezonují právě díky rozhovorům autorky s Petrem Niklem a Františkem Skálou a později také v jejím didaktickém projektu. Jakoby existence byla spíše spojena s životem dospělých a hra spíše s životem dětí? A přesto i v tomto rozdělení, na dětství a dospělost, nemůžeme minout to, že jedno se v druhé postupně proměňuje (děti stárnou a dospívají) a že druhé pak z prvého čerpá (dospělí vzpomínají na své dětství). A je přirozené a díky bohu lidem dáno, že mohou, chtějí-li, z jednoho do druhého (z existence do hry a ze hry do existence) vstupovat. A jak sama autorka v závěru své práce píše, tímto přestupováním především **poznávat** svět kolem sebe a sebe v něm.

Autorka zavedla ještě dva další pojmy, jimiž vytvořila třetí rozměr (prostor – prostředí) své práce, který nejen vymezuje „herní plochu" a „životní prostor", ale také umožňuje jejich vzájemné prolínání (str. 14 -15). Těmito pojmy jsou *existenciální hra* a *hravá existence*. Díky nim je možné uvědomit si další vztahy mezi hrou a existencí, definovanými především *mírou jejich prolínání*. Dalšími důležitými pojmy pro pohyb v tomto prostředí jsou: kreativita, spontánnost, tvořivost, zodpovědnost, pravidla… Pojmy na jedné straně přirozeně spojované s tvorbou umělců a na druhé, především zodpovědnost a pravidla, s uměním spojované jen velmi málo (viz. Fulková, 2008). Zdá se, že právě vztah zodpovědnosti, pravidel a umění je skrytým učivem projektu, které přichází ke slovu ve chvíli, kdy je nějaký vizuální projev prostředníkem mezilidského kontaktu (sociálního vztahu). V didaktickém projektu Ireny Fejtové jde především o fotografii. Jeho celková koncepce, přípravy a realizace jsou velmi podnětné. Zvláště proto, že balancuje na pomezí sociologie a pedagogiky (sociální práce a výtvarné výchovy inspirované konceptuálním -dotazník- a kolaborativním uměním).

Celá diplomová práce je rozsáhlou myšlenkovou mapou. Na jedné straně to vidím jako pozitivum – živý a aktivní text, na druhé straně ale text postrádá pevnější syntézu (chybí mi pojmenování oněch dalších možných vztahů hlavních pojmů, které by relativizovaly vztah „versus" a vytvářely metaforický most mezi nimi). Čtenář má možnost pohybovat se v různých vrstvách této mapy (text, obraz, vlastní tvůrčí práce autorky a hledání přiléhavého výtvarného výrazu, didaktický projekt, zkoumání kulturních a uměleckých kontextů, rozhovor s umělci). Snad i vzhledem k této formě, má četba spíše dialogický charakter a nutí tak čtenáře aktivně se na úvahách autorky podílet (například tím, že po přečtení bude čtenář aktivně hledat putující rostliny nebo jen uvažovat o tom, zda už nějakou někdy viděl – str. 41).

Po obsahové stránce je DP velmi kvalitní, odpovídá požadavkům na DP. K autorce mám jen dvě závažnější výtky: 1) citace z internetové encyklopedie Wikipedia nejsou po odborné stránce a pro potřeby DP dostatečně relevantním pramenem (například str. 12) a 2) autorka sice nastudovala (vybranými citacemi to dokládá) odbornou literaturu, ale nepodařilo se jí dostatečně s vybranými texty diskutovat. V první kapitole své práce píše, že vybírá citace jen jako doklad svých myšlenek (str.8). Citace jsou bez podrobnějšího komentáře jakoby jen vloženy do textu DP. Kvůli tomu mi přijde text práce poněkud nekonzistentní (str. 9, 13). Po formální stránce práce odpovídá požadavkům na DP, nalezla jsem jen několik drobných nedostatků (překlepy, nesjednocená velikost písma na několika místech DP, zvláště pak v seznamu literatury).

Návrh okruhů témat k obhajobě:

1) Zajímalo by mě, proč autorka položila existenci a hru do komplementárního vztahu. Co ji k tomu vedlo?
2) Jaké další vztahy mezi existencí a hrou autorka vidí a mohla by je ilustrovat nějakou ukázkou z vizuální kultury a umění?
3) Vysvětlete prosím termín kolaborativní umění, uveďte konkrétní příklady a pokuste s najít takový, o kterém je možné říci, že stojí na pomyslné „hranici umění".

Klasifikace: velmi dobře (za předpokladu velmi kvalitní obhajoby ráda hodnocení změním na výborné)

V Praze dne 1.5.2009 **Mgr. Lucie Hajdušková**