

Posudek oponenta bakalářské práce na téma:

Fotografický obraz jako východisko pro jiná média

Autor práce: Ivana Češková

3.ročník, bakalářské, prezenční studium, obor Pedagogika - Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělání (B Pg-Vv)

Vedoucí práce: Mgr. MgA. Markéta Magidová

Konzultant práce:

Oponentský posudek vypracoval: MgA. Jan Pfeiffer

Teoretická část práce:

V úvodu teoretické části autorka důsledně definuje jednotlivé složky fotografie od základních pojmů jako je obraz. Je zde patrná snaha o zvýraznění nových jevů v současné fotografii. Tím je myšlena masová záplava reklamních vizuálních masáží. Kapitulu *Fotografie* autorka uzavírá tvrzením, že nastává návrat k analogové fotografii. Pozitivně vnímám pasáž věnující se autorům pracujících s formátem foto koláže, oba britští autoři jsou vhodně vybrání, u českých autorů bych uvítal větší spektrum jmen. V podkapitole možnosti *Fotografické postprodukce* digitální fotografie autorka rozvíjí myšlenku o rychlosti a snadnější postprodukci oproti postprodukci analogové. Rozvíjí rovněž myšlenku postprodukce vznikající již samotným uložením snímku ve fotoaparátu ve formátu JPEG. V obsáhlé podkapitole *Užití Adobe Photoshopu*, autorka prochází možnostmi programu a vlastními již vyzkoušenými postupy práce. V podkapitole *Stop motion* jsou naznačeny základní parametry animace a jejich možností, za české autory jsou zde zmíněny Barta a Jan Švankmajer, i zde bych ocenil o něco více jmen pro širší kontext, který český animovaný film jistě má: Aurel Klimt, Jiří Trnka, Karel Zeman a další.

Praktická část práce:

Autorka v úvodu praktické části zmiňuje několik uměleckých autorit, které inspirovali povahu jejich vlastní práce, volba jmen je adekvátní a vhodná. V podkapitole *Postup práce* popisuje způsob, jak se k tématu fotomontáže dostala, její zájem o povrch strukturu. Za dobu dvou let naschromázila rozsáhlý digitální fotoarchiv, jen malou část využila pro svou nyní prezentovanou práci. Autorka s fotografií struktur a povrchů skládala bytosti, které vznikali v pozvolném procesu a hledání jejich charakteru a vzájemné interakci. Oceňuji, že při práci použila program Adobe Photoshop především jako média, nástroje a dbala na to, aby původní povahy snímků byly zachovány. Tím se i přes digitální médium přidrzuje původní atmosféry koláže. U každé reprodukce autorka popisuje hned několik aspektů, vztahy postav, původ materiálu a podobu animace. Díky této opravdovosti původních předmětů se autorce daří vdechovat tajemný život i svým postavám, na závěrečné reprodukci je prostředí - panské sídlo ve kterém se všechny postavy setkávají (str 48). V rámci reflexe autorka sama konstatuje, že práce i po dlouhém procesu se dá dále rozvíjet. Takový typ práce opravdu nárokuje dlouhodobý proces, tak aby byl tvořený autorčin fantazijní mikrosvět komplexní a plný. Autorce doporučuji spolupráci v týmu: režisér, scénarista, rovněž doporučuji, aby nezapomněla na analogický, materiální proces práce a tvorbu s reálnými předměty. Tím se jí některé odpovědi na otázky dostavily dříve (např zda-li určuje původní struktura výsledek práce). Tištěné reprodukce díky kvalitnímu tisku umocňují propracovanost koláží. Animace je dobrým vykročením k potencioném vztahům jednotlivých postav a příběhu.

Didaktická část práce:

V didaktické části autorka sestavila koncepci dílny na téma imaginární svět a bytosti v něm. Vnímám jako dobrý postup nejprve začít tvořením prostředí, zde si autorka pomáhá četnými příklady autorů již zmiňovaných v teoretické části. Vybrané reprodukce ukazují, jak je možné vytvořit svět prakticky z čehokoliv. Po zhotovení modelu krajiny plánuje autorka limitovat počet snímku pro každého žáka. Tento moment vnímám pozitivně jako záměrnou limitaci, která vede ke koncentraci k práci a důslednosti při hledání toho správného snímku. Zaměřil bych se však na důkladné vysvětlení tohoto omezení. V druhé části autorka popisuje výrobu postav pro již vzniklou krajinu, sama se zamýšlí nad technickým provedením trojrozměrných postav pro animaci. Zde bych doporučoval důsledněji připravit konstrukci pro loutky. Závěrem se postavy v krajině animují, žáci mají hledat jejich vzájemné vztahy. Pro tuto část bych vnímal jako nosné doplnit akci o příběh (kolektivní psaní příběhu, příběh na přeskáčku a jiné techniky) tak, aby nezůstalo pouze u formy fantazijního mikro světa.

Doporučuji k obhajobě

Navrhovaná známka: 2

MgA. Jan Pfeiffer

Otázka k obhajobě:

1. Jaký je ideální formát a stopáž pro Vaš animovaný film?
2. Jakým způsobem by jste do didaktické části více zkomponovala narativ?
3. Do jaké pasáže v teoretické části by jste zreflektovala knihu *Asociativní dějepis umění* Tomáše Pospiszyla?