Univerzita Karlova Praha, Pedagogická fakulta, Katedra výtvarné výchovy

Posudek oponenta bakalářské práce

Vedoucí práce: Mgr. Linda Arbanová, Ph.D.

Oponent práce: Mgr. MgA. Markéta Magidová

Autor práce: Václav Šafka

Název práce: Loutkový animovaný film jako prostředek výtvarného vyjádření ve výtvarné výchově

Práce Václava Šafky se zabývá loutkovou animací, specifickým filmovým žánrem, který student v teoretické části vymezuje teoretickým i technologickým způsobem od loutkového divadla i média filmu. Činí tak přehledně, za použité relevantní literatury vyvozuje vlastní závěry a reflexi, své závěry dokládá příklady z dějin animace i konkrétními metodami. Samotné dějiny animace se nesnaží představit v celé šíři, což obvykle vede k povrchnosti, nýbrž na příkladech vybraných tvůrců ukazuje buď pionýrské kroky ve vývoji loutkové animace, anebo autorská specifika žánru objevená danými – zde zvláště českými – umělci. Oceňuji důkladnost studia zvoleného materiálu – jak původních děl, tak jejich historického kontextu či kritických ohlasů. Je neméně důležité, že Šafka volí i ukázky od současných mladých českých animátorů. Teoretická část naplňuje, až převyšuje standardy bakalářských prací. Výhledově, pokud by student setrval u tématu loutkové animace i u magisterské práce, bych Šafkovi doporučila seznámit se důkladněji s teorií filmu a narace, aby teoretické základy mohly hlouběji prostoupit samotnou interpretaci.

V autorské části představuje proces výroby vlastní filmové loutky – myslivce. Zaměřil se na zvláště na zvládnutí konstrukčních postupů, typologii a výraz. Celý postup – který může sloužit i jako návod na výrobu filmové loutky – pak zaznamenává v autorském portfoliu. Šafkova práce ukazuje jeho schopnost koncentrace, vynalézavost, zručnost a úsilí, přesto by se však v rámci tvůrčí části mohla objevit ještě rovina komplexnější – například by student mohl zasadit loutku do specifického prostředí, vytvořit s ní fotografické sekvence, analyzovat její funkci v příběhu či jinak rozvinout a oživit filmovou postavu.

Šafka své zkušenosti s tvorbou filmové loutky pak přístupným a zajímavým způsobem aplikuje v didaktické části. Každé složce výroby loutek a animovaného filmu obecně věnuje jednu vyučovací hodinu (fotografování mimiky v obličeji, kostra lidského těla, fázování pohybu atd.), což vhodně a poutavě propojuje s příklady z oblasti výtvarného umění. Spolu s intermedialitou, jež s sebou animovaný film nese, by autor dále mohl hledat přesahy i směrem k dramatické i hudební výchově nebo k literatuře.

Práci doporučuji k obhajobě.

Otázky k obhajobě:

Jaký byste volil příběh pro vaší loutku myslivce?

Jakými metodami byste seznámil žáky s výstavbou děje v animovaném filmu?

Mgr. et MgA. Markéta Magidová