



PEDAGOGICKÁ FAKULTA
Katedra výtvarné výchovy
Univerzita Karlova

Název práce: Hra bez návodu

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

Oponent bakalářské práce: doc. PhDr. Martin Raudenský, Ph.D.

Autor bakalářské práce: Natálie Moučková

Obor práce: Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání

Obsah a cíl práce:

Autorka práce se zaujetím zabývá vývojem a kontextem výtvarného objektu od počátku dvacátého století až po současnost, s důrazem na performativní možnosti využití jak v galerijním a tak školním kontextu. Další důležitou rovinou práce je možnost využití hotového výtvarného objektu pro následnou tvůrčí akci, kolektivní i individuální hru, hru bez návodu. Posledním klíčovým aspektem bylo popsat vliv objektu na autora a následně i na diváka. Dále se také autorka věnuje otázce, jaký probíhá dialog po stránce estetické i praktické mezi objektem na tvůrcem. Autorka zpracovala teoretické rozbory zásadních principů ready - made a konceptuální přístupy k objektové tvorbě.

Struktura práce: (členění kapitol, logická provázanost).

Struktura práce je promyšlená s důkladnou koncepční provázaností. Uvedené teoretické principy autorka následně vhodně uvádí do praxe jak při své autorské tvorbě, tak i pedagogických realizacích.

Správnost citace a odkazů na literaturu, grafické, formální a jazykové zpracování.

Práce je po formální stránce je práce kvalitativní, dodržuje citační normu a i graficky je velmi přehledná a zdařilá.

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

Autora v kapitole "Hra v praxi" díky hojnému popisu procesu a fotodokumentaci představuje genezi svých dvou objektů "Wilson" a "Sasanka". Jako velmi zdařilí vnímám fakt, že v práci jsou zveřejněné i přípravná kresba a i ideová automatická kresba, které byly celkovou motivací pro vznik objektů. Oba hotové objekty autorka následně přenesla do školního ateliéru kde díky velice precizní koncepční přípravě nechala žáky do tvořit svá díla. Pro kolektivní proces autorka vhodně využila v praxi principy hry Open Form. Pro práci bylo stěžejní provázanost mezi autorskou tvorbou a tvorbou žáků, oceňuji tedy ověření návrhů hodin v praxi. Uvedené reflexe vlastní, i reflexe zprostředkované od žáků a vyučujících jsou dostatečně zevrubné s výpovědní hodnotou. Stejně jako oponent hodnotím tedy celkově práci jako velmi zdařilou, autorka při její přípravě a realizaci prokázala svou samostatnost a tvůrčí schopnosti i neutuchající zaujetí. Práce naplnila vytyčené cíle a současně splňuje požadavky kladené na bakalářskou práci. Přeji autorce, aby i na dále rozvíjela s prokázaným nasazením možnosti insparace a propojení mezi vlastní a pedagogickou tvorbou.

Práci doporučuji k obhajobě

V Praze dne 15.5.2024

MgA. Jan Pfeiffer, Ph.D.