

Protokol o hodnocení Bakalářské práce

Název práce: Mytologické legendy

Práci předložila studentka: Petra Lohrová

Studijní obor: Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a ZUŠ

Posudek vedoucího pedagoga práce: prof. ak. mal. Dalibor Smutný

1. Cíl práce

(uveďte, do jaké míry byl naplněn):

Studentka splnila zadání diplomové práce v plném rozsahu.

2. Obsahové zpracování

(originalita řešení, náročnost, tvůrčí přístup, proporcionalita teoretické a vlastní práce, vhodnost příloh atd.):

Studenta splnila požadovaná kritéria z hlediska náročnosti, originality řešení a tvůrčího přístupu s přesvědčivým výsledkem.

3. Charakteristika a hodnocení formy, technické i řemeslné složky práce

Přístup z hlediska řemeslného a formálního je na profesionální úrovni odpovídající oborovému zařazení.

4. Formální náležitosti

(jazykový projev, správnost citace a odkazů na literaturu, grafická úprava, přehlednost členění kapitol, kvalita tabulek, grafů, příloh atd.):

Textová část splňuje požadované nároky.

5. Původnost práce

Hodnocené dílo prošlo/neprošlo* databází Theses v modulu IS/STAG
(*nehodící se škrtněte.)

Hodnocené dílo prošlo databází Theses v modulu IS/STAG

Datum kontroly: 30.04.2024 09:48:01

Datum posouzení: 02.06.2024

Počet podobných dokumentů: 0

Nejvyšší míra podobnosti: 0%

6. Stručný komentář hodnotitele

(rozsah práce, celkový dojem z práce, silné a slabé stránky, originalita myšlenek a zpracování):

Tématem bakalářské práce studentky Petry Lohrové jsou mytologické legendy. Celá práce je široce strukturována od studia literárních předloh až po jednotlivé etapy realizace. Důležitý je výběr tří legend, kde klíčem je méně známá mytologie. Vyobrazené postavy jsou zvíře nebo monstrem. Vývoj práce jsem měl možnost sledovat od počátečních kresebných a malířských skic, kde vznikala úvaha nad samotnou podobou jednotlivých bytostí. Důležitou byla konfrontace s historickou literární a výtvarnou předlohou pomocí počítačové animace, až po finální práci v médiu malby.

Diplomová práce je složena ze tří legend zobrazených klasickou technikou malby na plátno. Té předcházela řada kresebných studií k jednotlivým námětům. Prvním je příběh bájného draka Nidhogga, známé postavy severských legend. Kresby a počítačová animace mají charakter hledání toho podstatného pro vyjádření postavy draka inspirované severskou iluminací ze 17. století. Zajímavý aspekt důležitý pro pochopení autorčina přístupu při samotné realizaci je možné vidět v několika drobných malířských skicách, ve kterých hledá adekvátní výtvarný jazyk a „malířskou zkratku“ vhodnou k interpretaci samotného příběhu. Ve skicách i v definitivní verzi je znát přesvědčivá malířská průprava pro utváření kompaktního obrazového prostoru, cit pro barevnou skladbu a její výrazový účinek podporují malířské gesto a dynamičnost kompozice. Na samotném procesu vzniku zaznamenaném ve fotodokumentaci oceňuji důslednost v přípravě kompozice z hlediska podmalby a jejího postupného vrstvení směřujícího k sugestivnímu vyjádření příběhu. Druhým zobrazovaným motivem je příběh Kelpie, bájně bytosti v podobě koně známé ve skotských legendách, pocházející z keltské doby. Poutavý příběh studentka zasazuje do kontextu s malbou a obrazem. Pracuje s kompozicí, ve které je zpodobněna bájná bytost a jezero. Obrazová forma má podmanivý, statický charakter, podtrhující temnotu, chaos a smrt. Barevnost a samotná iluzivnost krajinného prostoru se postupně redukuje v jemném šerosvitovém pojetí noční krajiny.

Třetím obrazem je legenda o Typhonovi pocházející z řecké mytologie. Narativ příběhu má apokalyptický charakter. K tomuto významu směřuje i způsob malby. Skicy mají lapidární expresivně pojatou formu. Kultivovaná barevnost pomáhá utvářet podmanivý světelný výraz hlavně na zpodobnění samotného monstra. Optická popisnost a detail jsou transformovány vytříbeným malířským projevem. V takto pojatém měřítku vytváření obrazové plochy pracuje i ve své definitivní verzi. Měřítkem je inspirace antickou keramikou a literární předlohou. Důležitou je technika malby, při které je možné více vstupovat do utváření definitivních výtvarných prvku a jejich hierarchie ve prospěch originality a přesvědčivosti výrazu.

Bakalářskou práci považuji za zdařilou. Patrný je komplexní zájem v propojení teorie s výtvarnou praxí. Pozitivně vnímám širší použitých výtvarných technik a technologií. Studentka pouze mechanicky nevyužívá nabízené standardní postupy, ale hledá vlastní přístup zbavený povrchního efektu.

Hodnocení – výborně

7. Otázky a připomínky na autora práce k bližšímu vysvětlení při obhajobě

(max. 3):

Jak byste eventuálně pokračovala dále v DP, jaký byste zvolila způsob malby a význam tématu s přesahem do současnosti?

8. Navrhovaná známka

(výborně, velmi dobře, dobře, nevyhověl):

Výborně

Datum: 30.5.2024

Podpis: Prof. ak. mal. Dalibor Smutný
