



FAKULTA PEDAGOGICKÁ  
ZÁPADOČESKÉ  
UNIVERZITY  
V PLZNI

Katedra výtvarné kultury  
Klatovská 51, 306 14 Plzeň  
Tel.: 377 636 493, 377 636 471  
e-mail: suomar@kvk.zcu.cz

## Protokol o hodnocení diplomové práce

**Název práce: Interaktivní parafráze pohádky (Vyprávění příběhu prostřednictvím multimédií. Interaktivní aplikace.)**

**Práci předložila studentka: Lenka Žalmanová**

**Studijní obor: Učitelství výtvarné výchovy pro střední školy a pro základní umělecké školy**

### Posudek oponenta práce

**Práci hodnotil: Mgr. Jindřich Lukavský**

#### 1. Cíl práce

*Cílem práce bylo zpracování vybrané pohádky v digitálním prostředí, které umožní doplnění předlohy o didaktické úkoly, navržení metodiky pro využití aplikace a její ověření na vybraném relevantním vzorku respondentů. Cíl práce byl splněn.*

#### 2. Obsahové zpracování

*V textu diplomantka nejprve stručně nastiňuje historický kontext animovaného filmu. V další části velmi pečlivě a podrobně popisuje technologii výroby animovaného filmu na profesionální úrovni. Vyjmenovává všechny profesní role, které se na takovém podniku účastní, zmiňuje úskalí a rizika tvorby filmu a porovnává je s vlastními možnostmi, které měla k dispozici při realizaci práce. V další části porovnává vlastní počin s profesionální produkcí. Na samotný závěr připojuje stručný popis výsledků ověření účinnosti aplikace na respondenty a naznačuje jeho možnosti při využití ve výuce.*

*Text vychází z relevantních informačních zdrojů a vhodně propojuje citované pasáže s vlastními zjištěními autorky. Přílohy jsou dobře odkazovány z textu a díky svému rozsahu velmi plasticky ilustrují obrovské množství odvedené práce.*



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

Výslednou interaktivní aplikaci lze hodnotit po technické i řemeslné stránce jako zdařilou. Vzhledem k technickým obtížím, které ale autorka sama otevřeně předznamenává v textu, dochází při přechodu na interakční interface k přerušení plynulého děje. Při přehrávání došlo také v případě plnění úkolů k návratu na obrazovku již uplynulé sekvence. Poněkud rušivou byla patrná pixelizace obrazu a trhaný posun kamery, což ovšem může být způsobeno SW nebo HW vybavením použitého zařízení. Střih je zvládnut na výbornou a kompilace hudby s animací je plynulá.

Kresebne jsou postavy stylizované ala Vlado Mach nebo Pavel Švec. Tento přehnaně karikující způsob vyjádření lidské tváře, zdůrazňující partie očí, je patrný zvláště u postavy prince a draků. Osobně se přiznám, že mně není sympatický, neboť na mne působí banální vulgárností a lidovou insitností. Vzhledem k tomu, že je aplikace určena dětem, je ovšem možná podobná stylizace na místě.

Oceněníhodné je především zapálení autorky, která byla ochotna vynaložit velké úsilí při vlastní práci, organizaci zapojení rodiny a známých a také podnik finančně dotovat.

### 4. Formální náležitosti

Jazykový projev splňuje požadavky kladené na diplomovou práci. Odkazy na literaturu jsou uváděny správně. Práce je vybavena velmi podrobným poznámkovým aparátlem, který velmi vhodně dovysvětluje specifickou problematiku animovaného filmu. Text je členěn přehledně. Přílohy velmi dobře ilustrují celý proces vzniku animace, umožňují učinit si představu o variabilitě a rozsahu přípravných variant předcházejících výslednému produktu.

### 5. Stručný komentář hodnotitele

Celkový dojem z práce je velmi dobrý. Autorka v textové části uvádí velmi čtivě a podrobně čtenáře do problematiky produkce animovaného filmu. Na pozadí těchto informací nutně vyplývá pracnost celého podniku. Přitom se nesnaží předstírat jeho bezproblémovost, naopak upozorňuje na komplikace, s nimiž se při podobné realizaci budou potýkat také její následovníci. Strukturace zastřešujícího pojmu „animovaný film“ pomocí mnoha odborných termínů, které upozorňují na technickou složitost a obsahovou bohatost tohoto média, je dobře využitelná pro práci s dětmi. Těm je často náročnost a pracnost animované tvorby zcela skryta, nebo zprostředkována jen v okleštěné podobě.

K provedení praktické části (tj. k aplikaci jako takové) nemám podstatných připomínek. Za zásadní nedostatek ovšem považuji absenci rozboru výtvarného stylu animace. Při porovnávání s dalšími aplikacemi se autorka spíše věnuje funkcionalitě a komplexitě podobných aplikací, nikoliv ovšem jejich výtvarnému provedení. Absence rozboru vlastního stylu potom neumožňuje alespoň v některých okamžicích popsat, jak je pracováno např. s gradací děje a charakterem postav. To je přitom podstatné z pohledu zážitku a prožitku diváka a možnosti posunout se z pozice naivního pozorovatele na pozici diváka v druhém plánu (Eco) – poučeného při práci s estetickou distancí.



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

1. Můžete na příkladě jedné vybrané scény z filmu provést rozbor vlastního stylu tvorby?

## 7. Navrhovaná známka

Výborně

Datum: 13. 8. 2013

Podpis: Mgr. Jindřich Lukavský