

~~Posudek oponenta diplomové práce – teoretická/praktická část\*~~  
**Posudek oponenta bakalářské práce – teoretická/praktická část\***

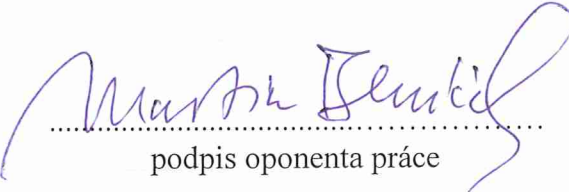
<b>Jméno a příjmení studenta</b>	Anna Minxová			
<b>Studijní program</b>	B 8206 Výtvarná umění			
<b>Obor/ateliér</b>	Multimédia a design – Design skla			
<b>Forma studia</b>	<table border="1"> <tr> <td> <table border="1"> <tr> <td>Akad. rok</td> <td>2012</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	<table border="1"> <tr> <td>Akad. rok</td> <td>2012</td> </tr> </table>	Akad. rok	2012
<table border="1"> <tr> <td>Akad. rok</td> <td>2012</td> </tr> </table>	Akad. rok	2012		
Akad. rok	2012			
<b>Název práce</b>	Volný objekt na téma přeměna			
<b>Oponent práce</b>	Ing. Mgr. Martin Beníček			

Anna Minxová se zabývá metamorfózou hračky, respektive mechanické hračky. Už samotné zvolené východisko – dětské hračky, které s dospíváním jedince ztrácejí svůj význam – je dobře zvolené, dětství je hluboká inspirační studnice. Podobně jako cínoví vojáčci či autíčka provází chlapce, děvčata mají panenky, přičemž autorka konstatuje, že „její“ Bětka je nejlepší. Snad i pro to, že vytvářela pro panenku garderobu – oblečky. Pokračuje studiem významu hraček pro dospělé, respektive fenoménem moderní hračky a jejího přesahu do volného umění – na vhodně zvolených příkladech Tove Kjellmark, Krištofa Kintery, Takashi Murakamiho. Zejména analýzou Murakamiho sleduje fenomén „manga“ stylu, hraničící až s jistou posedlostí. Její praktická část je však vlastním jedinečným způsobem specifická – hračky zbavené estetického obalu (látky), ztratily svou identitu a skutečnost. Zůstaly obnaženy v podobě „surového“ mechanismu, hromádky „plechu a drátků“. Přesto i dál žijí svým novým životem, který jim autorka definovala jako pracovníkům – brusičům. Kočka, pes a kráva se tak stávají „realizačním“ týmem, vytvářející výtvarné dílo – broušené tabulové sklo. Vlastní invenci autorka vkládá do „nových zvířátek“ – obrazů – přičemž například z kočky se stal lev. Mechanismy (pes a opice) pracující v teráriu a vytváří vlastní stopu – záznam sebe sama. Autorka celý koncept završuje představou instalace, kde očekává aktivní přístup diváka.

Teoretickou práci hodnotím velmi kladně – důkladnou osobní analýzu významu hračky, průzkum výtvarných přístupů, celkové přemýšlení nad tématem a rozvíjení prvotní myšlenky. V praktické části práce hodnotím pozitivně hledání možností výstupů, přiznání „slepých uliček“ (skici vnitřního mechanismu), vlastní invenci autorsky a zejména – snad až s obdivem – hluboké prozkoumání potenciálních možností daného mechanismu - robotiky a kultivovaný výtvarný výstup v podobě „skleněných“ obrazů. Kladně také hodnotím celý koncept a je mi velmi sympatické, že autorka projektem bakalářské práce nekončí, ale stojí spíše na začátku a bude práci s robotickými hračkami – mechanismy dále rozvíjet.

Návrh klasifikace .....**výborně**.....

V(e) .....Zlíně..... dne .....11. 6. 2012.....

  
.....  
podpis oponenta práce

Pro klasifikaci použijte tuto stupnici:

A - výborně	B - velmi dobře	C - dobře	D - uspokojivě	E - dostatečně	F - nedostatečně
-------------	-----------------	-----------	----------------	----------------	------------------

\* nehodící se škrtněte