

Bc. Výtvarná výchova se zaměřením na vzdělávání – komplet

Ke SZZ je vhodné si připravit na flash disku obrazový materiál ke všem otázkám.

SZZ jsou z výtvarné výchovy a vysvětlovat otázku na obraze je více než vhodné, pracujeme přeci především s vizuálními informacemi.

1) Ke každé otázce z dějin umění si vytvořte složku, do které vložíte k otázce 10-16 obrázků. Při zkoušce promítnete komisi obrázky ve složce jako ikony a zkoušející hned vidí, která díla jste si vybral. Díla vybírejte tak, aby bylo možné představit Vaše pojetí otázky. Na první pohled je toto pojetí při prezentaci děl vedle sebe zkušené komisi zřejmé. Vizuální materiál Vám značně pomůže verbalizovat otázku.

2) Obrazový materiál k otázkám didaktickým či praktickým je také vhodné si připravit. Vítané jsou příklady odučených úkolů z praxe, myšlenkové mapy dané otázky, příklady uměleckých děl, technik a vlastně cokoliv vizuálního, na čem lépe představíte názorně obsah otázky.

Autorský koncept jako základ umělecké tvorby v kontextu soudobého umění

1. Základní problémy malířského zobrazování

Historický vývoj kompozice, světelný a barevný kontrast, otázka prostorovosti a plošnosti. Barva v historickém vývoji od středověku po moderní dějiny, vlastnosti barev, barva jako symbol, barevná harmonie, prostorové působení barev.

2. Malířské techniky a prostředky

Přehled malířských technik - akvarel, kvaš a tempera, olejomalba vrstvená a alla prima, asambláž, akrylové barvy, enkaustika a lidová malba na sklo. Podložky a podklady, štětce, pigmenty, pojidla a ředidla. Moderní malířské techniky - malba syntetickými laky a disperzními barvami, fasádní barvy, stavební hmoty a plniva, spreje apod.

3. Základní problém formy a obsahu v grafickém designu

Funkce a vývoj písma, řazení písma do slovních celků, písmo, typy písma, font a jeho výběr či kombinace, písmo v knize, reklamě a propagaci, hierarchie textu, obrazu, akcentovaná informace, dynamická a statická kompozice, barva v grafickém designu. Osobnosti O. Hlavsa, J. Solpera, Z. Ziegler. Vektorové a grafické editory, možnosti digitální ilustrace, tablet a ovládání kreslicích softwarových nástrojů. Kresebný styl a imitace klasických technik kresby a malby pomocí Apple iPad Pro.

4. Úloha designu v současném umění

Proměny tvarů v souvislosti s novými materiály a vývojem technologií od počátku 20. stol. po současnost v českých zemích. (A. Loos, Wagnerova škola, Artěl, kubismus, art deco, funkcionalismus, meziválečný průmyslový design, organický design. Proměna tvarosloví a nástup nových materiálů v 50. a 60. letech, podoby bruselského stylu, Makovského škola, Zdeněk Kovář, ŠKODA, ETA, TESLA, období normalizace, alternativa M. Knížáka, postmoderna, design konce tisíciletí.). Úloha designéra ve společnosti, nová média. Zásadní výstavy a prezentace. Založení ateliéru Textilní tvorby na VŠUP, osobnost Antonína Kybala. Tapisérie a umělecká tvorba, bytový textil a móda

5. Neomezené možnosti využití keramiky a skla

Historický přehled, hlavní manufaktury, sklárny a porcelánky v Čechách, současné sbírky keramiky a skla. Vrcholné období, normalizace, porevoluční vývoj a současný stav keramického a sklářského průmyslu. Kamenina, porcelán, terakota, fajáns, stavební keramika, speciální technické keramické hmoty – steatitová, karbidová, nitridová keramika, (vlastnosti, využití, výpal, atd.). Způsoby vytváření keramiky. Glazury, engoby, barvítka. Rozdělení skla podle použití. Způsoby tvarování skla. Možnosti dekorování skla a porcelánu. Osobnosti českého uměleckého skla a keramiky

6. Možnosti práce s prostorem

Typy tvorby v prostoru v dějinách a současnosti, filosofie a motivy. Vztah architektury, krajiny, sochy. Proč takové či onaké materiály a techniky. Sochání jako fyzická zkušenost, Jakými jinými způsoby přenášet zkušenost s prostorem. Co prostorového konat ve školních i mimoškolních aktivitách?

7. Proměny sochařských přístupů

Proměny zobrazení člověka ve starších dějinách a umění 20. století. Práce s figurou v prostoru. Objekt, akce, instalace, environment, veřejný prostor s tímto tématem. Co se v těchto oborech důležitého dělo? Co v rámci tématu konat ve školních i mimoškolních aktivitách?

8. Možnosti současné kresby a její využití ve školní praxi

Studijní kresba a volná kresba. Bod, linie (obrysová linie), tvar, plocha, kompozice, rytmus, prostor, stínování, objem, tvarový a světelný kontrast, barva. Kresba jako projev strukturovaného výtvarného myšlení. Kresebný záznam vjemu a představivosti. Suché a mokré materiály a média. Základy kresebného zobrazení. Perspektiva. Anatomické zobrazení. Princip figurace. Zvětšení, nadsázka, stylizace. Významní představitelé. Konceptuální kritika.

9. Technická a historická východiska tiskařských médií a jejich využití ve výuce

Tradiční grafické technologie – tisk z výšky, z hloubky, z plochy, sítotisk. Techniky tiskových médií. Dřevořez a dřevoryt, linoryt, suchá jehla, lept, mezzotinta, akvatinta, litografie, sítotisk, monotyp a monoprint, tisk smíšených médií, digitální tisk, inkousty na bázi barviva a pigmentové inkousty, barvy. Historie grafických technik a významní představitelé.

10. Vizuální gramotnost a umělecké dílo ve věku své technické reprodukovatelnosti

Koncepce vizuální gramotnosti – podle Fulkové, VCAE a RVP, vizuální teorie a umění (L. Kesner, W. Davis), vizuálně obrazná vyjádření – fotografie, pohyblivý obraz, virtuální realita, imerzivita, postprodukce a recyklace obrazu (Bourriaud).

11. Mediální výchova a pedagogika pro vizuální gramotnost

Masmédia a publikum, mediální manipulace a vizuální rétorika, sémiotický (Barthes) a multimodální koncept analýzy mediálních sdělení, web 2.0 a sociální sítě mediální výchova v ČR a ve světě, ochrana psychického a mravního vývoje dětí a mladistvých.

12. Fotografie

Fotografické žánry, významní tvůrci v ČR a ve světě, zásady žánrové tvorby a fotografické kompozice, technologie fotografování, postprodukce fotografií a fotomontáž, software, fotografie ve škole.

13. Videotvorba

Druhy videotvorby a videoart, technologie tvorby, formy previzualizace a zásady natáčení videodokumentu, možnosti a zásady postprodukce (střih, efekty, software), motion design, video ve škole.

14. Filmová a audiovizuální výchova

Významní tvůrci a filmová díla v ČR a ve světě, hybridní film a filmové efekty (SFX, VFX), nové tvůrčí profese, film a počítačová hra, trailer, postmoderní film, filmové žánry, praxe filmové a audiovizuální výchovy.

15. Animovaná tvorba

Významní tvůrci a filmová díla v ČR a ve světě, druhy animace, principy kreslené animace, stylizace, počítačové 3D modelování, software, animace ve škole.

16. Multimediální tvorba

Digitální média (Manovich), intermedia, hypermedia, multimedia, mixed media a transmedia, net art a internetové umění ve virtuálním a fyzickém prostoru, vztah obrazu a zvuku, software, významné multimediální projekty.

17. Výrazové prostředky výtvarného umění a jejich komunikační účinky

Tvar, prostor a čas ve výtvarném umění (Bláha); bod, linie, plocha; barevný kontrast a jeho funkce v obraze; světlostní poměry a proporční vztahy; kompozice ve výtvarném díle, objasnění principů na základě interpretace konkrétních uměleckých děl.

18. Od tradičních výtvarných technik k výrazovým prostředkům současného umění

Vymezení tradice evropského výtvarného umění; proměny výrazových prostředků v umění 20. a 21. století; limita tradičních technik a postupů ve výtvarném umění; specifika netradičních výtvarných prostředků; experimentální pojetí kresby a malby v umění 20. a 21. století.

19. Koncept a autorský záměr ve výtvarné tvorbě

Koncept v kontextu umění 20. a 21. století; jedinečná výtvarná výpověď jako předpoklad i cíl výtvarné výchovy; objasnění uměleckých konceptů na příkladech vybraných děl současného umění i vlastní výtvarné tvorby.

20. Kultura prezentace a projevu. Problematika výstavnictví a jiných forem prezentace výtvarných artefaktů, které vznikají v procesu výtvarné edukace nebo umělecké tvorby

Přehled metod a forem zpracování vizuální, neverbální a verbální (sebe)prezentace v oblasti kultury, umění a edukace. Výstava jako hlavní forma prezentace a její prvky včetně propagace. Způsoby adjustace tradičních i netradičních výtvarných artefaktů. Současné kurátorské přístupy. Elektronické i tradiční formy prezentace, možnosti sociálních sítí.