**PF KVK Mgr.1, ZS 2018**

Katedra výtvarné výchovy PF UJEP Ústí nad Labem

**KVV / 4401, 4601Teorie výtvarné výchovy 1, zakončení: ZK**

Zimní semestr 2018-19, 1. roč. MGR. studií, KVK PF, doc. Kateřina Dytrtová, Ph.D., katerina.dytrtova@ujep.cz, KH kabinet č. 131 FUD UJEP

Témata: Obsahem předmětu je zprostředkování základních znalostí o vývoji výtvarné výchovy u nás v kontextu vývoje oboru ve světě. Studenti se seznamují s koncepcemi a pojetím výtvarné výchovy v průběhu 20. století a ve století 21. Příprava 3 výuk vybraných témat.

**AKTUÁLNÍ PROJEKTY (navštívit a rozpracovat během prvních 14 dnů semestru):**

[Salmovský palác](https://www.ngprague.cz/budova/salmovsky-palac/): Možnosti dialogu, do 1.12.; Rudolfinum: Daniel Pitín, do 29.12.; Veletržní palác, A. Giacometti, do 1.12.2019; Pal.Kinských: Impresionisté, do 13.10., S. Kolíbal, Bienale v Benátkách, do 24.11.

<https://www.ngprague.cz/exposition-detail/58-mezinarodni-bienale-umeni-v-benatkach/>

**Průběh seminářů, přednášek:**

1a.Opakování pojmů: 18 Shrnutí koncept.analýzy, alterace; 02 Denotace, exemplifikace, exprese (po Kandin. subj.komp.zážitku); Slovník pojmů

1b. Obsahy publikací: předn.o publikacích

1)**Kotext** cloud: https://goo.gl/1dNfz1

edukativní kapitoly: 2. Tvar a zvuk (Maluma komiks, Světelné projekty); 3. Kolíčky, nůžky a šrouby; 4. Hrdina v akci; 5. Podmínkové hry, s.31 – 148=107s. **Doprovodné programy. Návrhy výtvarných her pro předměty v krabici:** cloud https://goo.gl/1dNfz1

2)**Exprese, vztahy a procesy + doprovodné výtv.návrhy k prac.sešitu**: cloud: https://goo.gl/1iVgDk

(předn. metafory Ruden.grafik, předn.o Expresi)

3)**Metafora a médium** cloud: https://goo.gl/UAauw7

PF+KUR: Int. Prakt.č., (Animace, Zadání, Diplomka, Smyslový, Komiks, Tvorba významu Uher) s.165-247=82s.

Studijní materiál: „Slovník pojmů“

**2a. Umění – design:** 00 Aspekt, koncept, prékon.,teploměr/mikros.; 01 Spor o kostku, metafora design-umění

**Termíny koncept-prekoncept, teploměr/empirie, mikroskop/koncepce‚ kulturní pole, neúplnost fikčního sv.**

**Anal.3**. **Tvar a zvuk** = KO-TEXT **2. Tvar a zvuk** (P.Mrkus-Radiolaria, dopr.programy-kvalita-chyby, Zrak-sluch, Malum-komiks) s.75-98=23s.

Anal.4. Analýzy studentských projektů (Vztah díla, konceptu, názvu, Jazyky médií: Šamanská hůl, Smysly-koncept-mikroskop-teploměr, Plakát-zvuk-QRkód, audiovizuál-Limitní vjem, Fikční s.-struktura-hranice systémů, náhoda-chyba) s.99-132=32s.

**2b. 00a Postmoderna** - archit. **Deball**: postmoderní postupy citace, muzealizace

DYTRTOVÁ, K. Umění a design – revize aktuálních funkcí. In: Kolečková, Koleček,(ed.) *Design Ústí*, FUD UJEP 2015= pdf. *Analýza viz.díla*

Anal.1. Umění a design (procesuálnost-vztaženost-stálost-kauzalita, otevř.definice, vývoj umění-design-krásno-Kant-Gaut, analýza Jansa, úvahy designérů-umělců, kostka-umění?, M.C. Deball , struktura-obsah-význam) s.5-48=43s.

**2c. Vztah obraz – jazyk, role názvu díla, Honert - média, medialita, „jako co“;** př.03 Kontext: Honert, Genzken

Anal.5. Obraz a text (dílo-název-Honert; Poh.-symbol-archetyp; vlastnosti jazyka-obraz; Písmo) s.133-174=41s.

Probírané termíny viz pdf. Slovník pojmů.

**3a.PEREGRIN Jaroslav**. *Filosofie pro normální lidi*.

Peregrin. Filos.pro norm.lidi: obraty k jazyku, **Lyotard** – metavyprávění; **Wittgenstein** – j.hry; **de Saussure** – a.jazyk; **Foucault** – epistémé, represivní fce jazyka; **Husserl, Heidegger** - já-ve-světě, vrženost, rozvrh; **Popper** - zbavování se nepravd; prognóza-vize: deskriptivní (popisující) vs. normativní (předepisující), fakt vs. hodnota**; rozdíl v aspektu:** příčina vede k určitému chování s železnou nevyhnutelností, důvody vedou k určitému jednání „vyhnutelně“, **Gadamer** – hermeneutika; teoretické porozumění člověku: přírodní a společenské vědy, rozdíl v metodě; problém oddělení hodnot a fakt, závislost fakt na těch, kdo poznávají; Etika: **Johna Rawls, Emmanuel Lévinas**.

**3b.** předn.15 **Dech:** **Deacon, Zeithamml, Rataj,**koncept.integrace)

**M+M 5. „Dech“** – tvar: Richard Deacon; „Dech“ – zvuk: Michal Rataj; „Dech“ – prostor: Jindřich Zeithamml (Subjektivní, intersubj., objektivní; Konceptová integrace, mísení blend, generická rovina, Ogden a Richardsonův trojúhelník) s. 101-120

DYTRTOVÁ, K.; SLAVÍK, J. „Fousatý trojúhelník“ a problém analýzy… *Kultura, umění a výchova* [online], 2019, roč. 7, č. 1 [vid. 06. 07. 2019]. ISSN 2336-1824. Dostupné na: <http://www.kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=17&clanek=196>

**4.-5.** příprava na srovnávací písem.práci: RUHR1.malba: **21d Srov. stylů: 01Barva, 02Přírodní n., 03Východ, avantgardy, 04 Exempl.malby** (materiál.obraz až Kosuth) ; příklady matur.okruhů TP

**6. Písemná práce A 1. T: 21.10.**

Pro PF Mgr. **Ruhrberg1 s. 7-210 (po Picassa)+ poznávačka**

PF MGR NOVICI

Ruhrberg2 s. 211-400 (od Picassa do konce malířství) + poznávačka

Int. 2.Metafora, absurdita (Štembera, mýty, dada, neodada, Beuys) s.12-21=9s.

pdf. Anal.6. Exprese v proc. s. 174-188 = DYTRT., RAUDEN. ***Exprese, vztahy a procesy*.** 2017**, s. 7 - 27**. Cloud https://goo.gl/1iVgDk

PF+KUR: Int. Prakt.č., (Animace, Zadání, Diplomka, Smyslový, Komiks, Tvorba významu Uher) s.165-247=82s.

Anal.1. **Umění a design** = DYTRTOVÁ, K. Umění a design – revize aktuál.fcí. In: Kolečková, Koleček,(ed.) *Design Ústí*, FUD UJEP 2015

Anal.4. Analýzy studentských projektů (Vztah díla, konceptu, názvu, Jazyky médií: Šamanská hůl, **Smysly-koncept-mikroskop-teploměr**, Plakát-zvuk-QRkód, audiovizuál-Limitní vjem, **Fikční s.**-struktura-hranice systémů, náhoda-chyba) s.99-132=32s.

Anal.5. Obraz a text (dílo-název-Honert; Poh.-symbol-archetyp; vlastnosti jazyka-obraz; Písmo) s.133-174=41s.

DYTRTOVÁ, K.; SLAVÍK, J. „Fousatý trojúhelník“ a problém analýzy… *Kultura, umění a výchova* [online], 2019, roč. 7, č. 1 [vid. 06. 07. 2019]. ISSN 2336-1824. Dostupné na: <http://www.kuv.upol.cz/index.php?seo_url=aktualni-cislo&casopis=17&clanek=196>

M+M 5. **„Dech“** (Rataj, Zeithamml, Deacon)101-120,

**7a. Taryn Simon (třídění, neviditelné sociální tlaky, „jako co“, slova nejsou vzorkem)**

Anal.7. Taryn Simon,kontext sociální s. 190-218=28s.= DYTRTOVÁ, K., RAUDENSKÝ, M. *Exprese, vztahy a procesy*. UJEP FUD; Praha, PF UK, 2017. Kap.6. Exprese a kulturní, sociální a polit. **s. 29-55**. Cloud https://goo.gl/1iVgDk

Interpretace a metody…: **Praktická část** s.165-247=82s.

**7b.** Předn. 01a **Metafora** (Boltanski**, Mrkus, Černý**) **Rosefeldt** **(**„Manifesto“, Short film „Asylum“)

5. DYTRTOVÁ, K. *Metafora a médium.* Ústí nad Labem: FUD UJEP, 2019. 200 s. ISBN 978-80-7561-176-5. Cloud <https://goo.gl/UAauw7>

**M+M 2. Metafora a role všedního dne: Julian Rosefeldt (**„Manifesto“, Short film „Asylum“) Interpretace ani tvorba nezačínají „na zelené louce“; Subjektivní a intersubjektivní aspekt exprese; Obsahy, koncepty a prekoncepty díla; Alterace a expresivní experimentace) s.41-62

**8. Média, biologické instrumenty, svět instrumentalizovaný, Huemer, Havekost**

**M+M 3. Metafora a způsoby medializace** (Markus Huemer; Mediálně konstruovaná skutečnost, Romantické téma a odstup médií) s.65-74

**M+M 4. Koncepce, média a přirozený svět: Eberhard Havekost (**Konceptualizace díla; Média a zpřístupnění skutečnost;, „Logik“; Kontext a hra, jejich role v tvorbě významu díla; Redukce a selekce v tvorbě významu díla; Rothko – citace a expresivní proměny s.77-98

**9. Jazyk, obraz, Deacon,** vzorek materiality díla, arbitrárnost jazyka

**M+M 6. Způsob mediality a kvalita díla: Richard Deacon (**Nehmotnost abecedy a kamenina; Dobrý tvar –energ.závaž.objekt) s. 123-128

**10. Folklór, řemeslo**

**M+M 7. Folklór, mýtus a archetyp (**Anna **Hulačová** a úvahy religionisty; Řemeslo a folklór – předávání modelů; Vyšívané mýty: **Britta Marakatt-Labba**; Divadlo univerzální historie: **Qiu Zhijie**) s. 131-158

**11a.** Předn.18 **Shrnutí koncept.analýzy, alterace;** 01b Umění, fikce: **Kulka**: umělecké – estetické, co je umění (Goodman), podmínky, příklady,

11b.-12. aktuální projekty, studenti vystupují s prezentacemi, interpretují díla

**13. Písemná práce B**

Pdf.Anal.7. Taryn Simon, kontext,s.189-217 = DYTRT., RAUDEN. ***Exprese, vztahy a procesy*.** 2017**, s. 29-55**. Cloud <https://goo.gl/1iVgDk>

**PEREGRIN** Jaroslav. Filosofie pro normální lidi.

DYTRTOVÁ, K. *Metafora a médium.* Ústí nad Labem: FUD UJEP, 2019. 200 s. ISBN 978-80-7561-176-5. Cloud <https://goo.gl/UAauw7>

**M+M 1. Katharina Grosse a pestrá šatovka** (Problém viz.podobnosti;Obsah, význam a struktura díla; Medializace a „rozpínající se tělo“; Kontext díla, „jako co“ je umění; doslovně šedé, metaforicky teskné, příklady) s.13-38=20s.

**M+M 2. Metafora a role všedního dne: Julian Rosefeldt (**„Manifesto“, Short film „Asylum“) Interpretace ani tvorba nezačínají „na zelené louce“; Subjektivní a intersubjektivní aspekt exprese; Obsahy, koncepty a prekoncepty díla; Alterace a expresivní experimentace) s.41-62

**M+M 3. Metafora a způsoby medializace** (Markus Huemer; Mediálně konstruovaná skutečnost, Romantické téma a odstup médií) s.65-74

**M+M 4. Koncepce, média a přirozený svět: Eberhard Havekost (**Konceptualizace díla; Média a zpřístupnění skutečnost;, „Logik“; Kontext a hra, jejich role v tvorbě významu díla; Redukce a selekce v tvorbě významu díla; Rothko – citace a expresivní proměny s.77-98

**~~M+M 5. „Dech“~~** ~~– tvar: Richard Deacon; „Dech“ – zvuk: Michal Rataj; „Dech“ – prostor: Jindřich Zeithamml (Subjektivní, intersubj., objektivní; Konceptová integrace, mísení blend, generická rovina, Ogden a Richardsonův trojúhelník) s. 101-120~~

**M+M 6. Způsob mediality a kvalita díla: Richard Deacon (**Nehmotnost abecedy a kamenina; Dobrý tvar –energ.závaž.objekt) s. 123-128

**M+M 7. Folklór, mýtus a archetyp (**Anna **Hulačová** a úvahy religionisty; Řemeslo a folklór – předávání modelů; Vyšívané mýty: **Britta Marakatt-Labba**; Divadlo univerzální historie: **Qiu Zhijie**) s. 131-158

**„Slovník pojmů“**

**Podmínky k zápočtu/ zkoušce:**

**Docházka** (2 neúčasti, které není nutné omlouvat). Písemné práce slouží jako podklad pro ústní zkoušení.

**Písemná práce A: 1.termín 21.10.;** **2. termín 06.01; 3. termín 13.1. (č. 221, 15-17.00)**

**Písemná práce B: 1.termín 16.12.;** **2. termín 06.01; 3. termín 13.1. (č. 221, 15-17.00)**

**Zkouška: společně odevzdávaný projekt Bc+Mgr, jednotlivé prezentace studentů, účast povinná, zkoušení během obhajoby, zapsání ZK/záp.: termín: 3.2.2020 9-13.00 č. 221,**

**poslední možné datum k zaprac.připomínek z obhajoby projektu 10.2.2020 (individuálně).**

**Animace i analýza díla jsou konzultovány během prosince, ledna, v únoru společná prezentace a obhajoba analýzy, výtvarné tvorby/animací při prezentaci.**

**Seminární práce – animace pro aktual.projekty** (viz seznam výše)**:**

3 témata zpracovaná do připravené animace navazující na aktual.projekty, **metoda: konceptová analýza** se zvýšenou pozorností pro medializaci a expresi, analýza komplexu děl/strategie se související výtvarnou tvorbou (vyzkoušenou, zafixované, komentované výsledky), součástí je výtvarné zadání, může obsahovat komiks, smyslový přepis (skripta Interpretace, Praktická část s. 165 – 248, viz 2 cloudy Kotextu, Exprese -návrhy výtvarných her). Samostatné výstupy s projekty, forma PŘEDEM ODKONZULTOVANÉ prezentace (20‘ prezentace+komentáře): **alterace**, zakotvení probraných pojmů, de re, de dicto, metafora, dobrý tvar, výkladová soustava, koncept… viz Slovník pojmů), **kontexty strategie do světa umění**, symetričnost denotace, nesymetr.exemplifiakce, exprese; filosof. zakotvení (Peregrin), subjektivní-inters-objektivní, medialit, intenz./extenz. fce, poznámkový aparát v prezentaci

Jak odevzdat projekt:

1)AKTUÁLNÍ TÉMA: MEDIALITA, METAFORA: komplexní soubor kvalitně vybraných děl sledující některá z témat: média, jejich chování a transformace; exprese a metafora v díle; vybrané strategie v umění 2.pol.20. stol; citace a apropriace: folklóru (Hulačová), středověkého tématu (Wurst); umění – kýč;

2)KONTEXTUÁLNÍ ZAKOTVENÍ AUTORA NEBO STRATEGIE: téma/autor jsou vždy **kontextuálně zakotveni** a je zdůvodněn obsah díla (Mančuškovitost, Gosse-ovitost viz M+M kap.1.K. Grosse) a srovnán v dané vlastnosti s jinými autory v daném aspektu, nalezená odlišnost

3) NÁZORNOST + TEO POJMY (texty, citáty…) vztahující se k daným dílům, tj. komentáře u popsaných obr.příloh, označené **barevně zapracované, aplikované probrané teoretické pojmy, viz Slovník pojmů** (struktura, obsah, de re, de dicto, kontext, ko-text, intence, intenzionální/extenzionální, konvergentní/divergentní, medializace, exprese, exemplifikace, denotace, empatické a prožitková komponenta exprese, perspektiva 1. a 3. osoby, dobrý tvar, densita (hustota, viz estetické pojmy), možný/fikční svět, objektivní /intersubjektivní/subjektivní, psychická modalita/performativita referencí, tvorba nezačíná na „zelené louce“ apod.)

4) PROBLÉM K ŘEŠENÍ – DIALOG: výklad formou kritického dialogu: vámi zformulované **otázky - vaše odpovědi**, tj. řešení vámi dobře **nastaveného problému** – fáze režie výkladu/výtvarného zadání (viz Prakt. část Int., 2 cloudy) viz M+M kap.1.K. Grosse (otázky, nastavení problému, řešení v kontextu umění/designu)

5)KONCEPTOVÁ ANALÝZA, ALTERACE DÍLA: výtvarné kvality vizuálů vyjádřené slovy (objektivní danosti díla, intersubjektivní sdílení hodnot, subjektivní prožitek: reference denotace, exemplifikace, exprese, empatie/prožitek, tj. perspektiva 1.a3.poznávací osoby: ač já, tak oni. Co doslovně na vizuálu je (exemplifikace), že v tomto kulturním okruhu dohodnutelně rozpoznávám toto (denotace) a z expresí proto generuji toto..., celkově obraz interpretuji já protože…/oni protože... )

6)ANIMAČNÍ TVORBA s metaforou/posunem/proměnou rolí: navržená kvalitní neotřelá výtvarná činnost uskutečnitelná v galerii ve spojení s právě těmito odbornými informacemi; **tvorba vyzkoušená, fotodokumentace okomentovaná (k čemu jaký krok byl, co vyřešilo právě toto médium, proč bylo vybráno, jaký je metaforický posun, co se tím animovaní naučili/pochopili, reflexe** (tj. věk tvůrce, název, komentář ke kvalitě režie animace a kvalitě dosaženého díla vnímatelem, smysluplnost celku - účelnost, co touto tvorbou animovaní pochopili)

7) odkazy do prostudovaných cloudů a liter:

KO-TEXT **3., 4., 5. Edukativní projekty:** **Kolíčky, Hrdina, Podmínkové hry, s.31 – 148=107s.**

**Doprovodné programy. Návrhy výtvarných her pro předměty v krabici: C**loud https://goo.gl/1dNfz1

DYTRT., RAUDEN. ***Exprese, vztahy a procesy*.** **Doprovodné výtv.návrhy k prac.sešitu**: Cloud <https://goo.gl/1iVgDk>

PF+KUR: Int. Prakt.č., (Animace, Zadání, Diplomka, Smyslový, Komiks, Tvorba významu Uher) s.165-247=82s.

8)reflexe ostatních projektů (co jak zlepšit, co bylo dobré, návrhy)

Projekt obsahuje:  
1. znalost obsahu/ významů všech výstav, 2. jedna výstava rozpracovaná hlouběji (analýza místnosti, souboru děl, nebo díla v kontextu jiných děl), JE NUTNÉ PROSTUDOVAT: co to je animace, jak se dělá, co řeší komiks, co je haptický přepis jako součást animace, in:

DYTRTOVÁ, K.: *Interpretace a metody ve vizuálních oborech*. Ústí n.L.: Acta Universitatis UJEP, 2013.

Int. Prakt.č. (Animace, Zadání, Diplomka, Smyslový, Komiks, Tvorba významu-Uher**) s.165-247=82s**.

**3. Výtvarný deník (podle dohody)**

Funkce Výtvarného deníku (VP), který je veden studentem v průběhu studia, je nechat nahlédnout do aktivit, úvah, experimentů a tvorby studenta. Proto může obsahovat komentáře a analýzy děl, projektů, exkurzí, vlastní tvorby. Povinnou částí je experimentální, studentem provedené a ozkoušené předvedení 30 různých mediálních vzorků či zpracování ve spojení s obsahy a kontexty na 30ti samostatných stranách minimálního formátu A4.

**Aktuálnost témat: student si vybere aktuální téma, doloží ho odkazy na seriózní stránky/literaturu, nastuduje problém a navrhne výtvarné téma, které tvůrce uvede do problému:**

**1.ekologické ohrožení, nerovnováha, problémy: migrace ptáků, vymírání hmyzu, nemoci včel – pesticidy, hnojiva, sucha – špatné hospodaření s vodou, špatná orba, odvádění vody, funkce lesů – lesní průmysl a monokultury, kácení pralesů; oděvní průmysl – ničení 2/3produkce, dětská práce v zemích 3. světa, barvení; plasty v mořích, skládky – třídění, omezení obalů…; zánik Arktidy…**

**2.sociální, náboženské a politické problémy: majoritní/minoritní napětí, tolerance k jinakosti, bílý muž střední třídy, vztah k ženám, barevným, jinak sexuálně orientovaným, děti, senioři - ohroženost, přehlcenost míst turismem…; zvukový a vizuální smog…**

**3. existenciální témata…**

Médium je vyzkoušeno, opatřeno slovním komentářem:

* jeho vhodnost ku kterým obsahům? Jeho neobvyklost ku kterým obsahům? Jeho experimentální použití apod.
* jeho dvě horší variace/alterace ku právě tomuto obsahu v daném kontextu, při této záměrnosti díla (pomáhá odpovědět, proč právě toto provedení je při tomto obsahu, kontextu a záměru zdůvodněně nejlepší z daných známých);
* jeho alespoň dva kontexty užití ve světě umění, kdy provedení bude podobné, ale zcela určitě budou jiné obsahy díla zajištěné (zřejmě komplexnější) strukturou a kontextem díla umělce.
* **VP není vzorník**: cílem těchto 30ti vzorků není formálně si vyzkoušet 30 „technik“, cílem je protěžit mediální rozmanitost světa umění ve vazbě médium – obsah díla – daný kontext – účinnost tohoto **spojení**. Příklad: zajímám se o paměť své vesnice, mám staré fotografie míst, která už nejsou, bude lepší dokreslit jejich příběh do (nestálého média) hlíny nebo na (stálejší a uchovatelnější) papír? Na papír z té doby, nebo na čistý papír zakoupená v papírnictví dnes? Co tato volba přinese za proměnu v mém zpracování? Nebo mám rozfotit jejich příběh v dnešním prostředí? Mám jen nechat vyprávět pamětníka jejich příběh? Nechat fotografie blednout na slunci? Manipulovat fotografie ve videu? Tyto otázky je nutné klást si i při studiu děl světa umění: proč je dané médium užito tak, jak je (vzhledem k tomuto obsahu díla).

Příklady různých mediálních možností (ke kterým je nutné dodat možné obsahy a kontexty):

kresba (alespoň 5 přístupů: uhel, pentilka, měkká tužka), experimentální kresba lepenkou, bělítkem…; pastel (více druhů a experimenty s nimi), akvarel, malba: tašistická, akční malba, informální, vložené struktury, materiály až ready made); proměna formátu a materiality obrazu; otisky a materiály, na které je tisknuto: různé kvality papíru, látek, dřeva; šablony a matrice, koláže a dekoláže; tisky v grafické kvalitě (tisk z výsky, hloubky, z plochy), otisky dané pouze přítlakem těla, pohybem, procesem; výšivky, párání, namotávání, obvazování; práce s modelínou jako malbou, jako hmotou, která ucpává, která je protlačována, práce s hlínou na těle, na ploše, v krajině; s voskem, stínem, horizontem krajiny…; se špendlíky, nitěmi, jehlami, patentky, s ready made obecně…

Povinná znalost díla spojení média a obsahů v díle autorů:

A.Šimotová, B. Kolářová, J. Kolář, V. Boudník, J. Grygar…