

Sylabus ku kurzu

Kód: M-VVJd-029/2014	Názov: Tvorivé laboratórium v krajine	
<p>Študijný odbor: Učiteľstvo umelecko-výchovných a výchovných predmetov Študijný program: Učiteľstvo umelecko-výchovných a výchovných predmetov, Magisterský študijný program Študijný odbor: Výtvarná edukácia, alebo Výtvarná edukácia v kombinácii Garant odboru: Prof. PaedDr. Jaroslava Šicková, akad.soch, PhD. , alebo doc. PaedDr. Daniela Valachová, PhD. Kontakt a konzultačné hodiny: Mgr. art. Anabela Sládek ArtD. Ústav umelecko-edukačných štúdií, Katedra výtvarnej výchovy, Číslo miestnosti Š115, budova na Šoltésovej ul. č. 4</p>		
Gestor kurzu:		Zabezpečuje: Mgr.art. Anabela Sládek ArtD.
Obdobie štúdia predmetu: LS Šk.r. 2018/2019	<p>Forma výučby (prednáška, seminár, lab. cvičenia...): iná forma výučby, kurz v prírode Odporúčaný rozsah výučby (v hodinách): 39 hodín inej formy výučby (kurz), za semester 39 hodín, prezenčne</p>	Počet kreditov: <i>3 kredity</i>
Podmieňujúce predmety:		
<p>Spôsob hodnotenia a skončenia predmetu: priebežné a záverečné Priebežné hodnotenie (napr. test, samostatná práca...): priebežná práca, účasť na kurze a dodržanie termínov jednotlivých prác sa počítajú do celkového záverečného hodnotenia Záverečné hodnotenie (napr. skúška, záverečná práca...): prezentácia a obhajoba práce Spôsob hodnotenia a skončenia predmetu: hodnotenie Hodnotenie kurzu: maximálny počet získaných bodov je 100, Klasifikácia: A najmenej 91 b, B 90-81 b, C 80-71 b, D 70-61 b, E 60-51 b, FX 50-0 b. Kredity nebudú udelené študentovi, ktorý niektorú zo zadaných tém nezrealizuje. Predmet je ukončený hodnotením - prezentáciou a obhajobou prác na zadané témy.</p>		
Cieľ predmetu:		
<p>Predmet sa zameriava na tvorbu zážitkovej formy výuky, ktorá má možnosť intermediálne prepájať viacero výtvarných techník a zároveň zabezpečuje využitie nových médií v praxi. Študenti si v praxi vyskúšajú ich použitie v teréne a urbánnej štruktúre. Príroda je možným hracím polom, na ktorom sa dajú znázorniť a ilustrovať enviromentálne, kultúrne i spoločenské témy. Kurz má za úlohu kreatívne rozvíjať myslenie v tvorivých súvislostiach v krajine, pre rozvoj ktorého nie je v klasickom vyučovacom procese priestor.</p>		

Tvorivé laboratórium v krajine (dr. Purdeš, dr. Sládek)

- 1. Zadanie Landartové bozzetta a konceptuálna kresba**
- 2. Zadanie Landart, alebo umenie v krajine**

Cieľom bude využiť exteriérové prostredie lokality s dôrazom na vizuálny zásah študenta v krajine v rámci objektu a inštalácie s využitím dostupných prírodných materiálov (v priestore, na ploche, ale aj v ploche) – landartové stratégie.

Témy: - ***Znak, symbol, archetyp, slovo (textové fragmenty, vizuálna poézia)***

- ***Práca s elementárnym tvarom – línia, kruh, štvorec, trojuholník***

- ***Figúra, práca s vlastným telom***

(možnosť výberu)

- 3. Zadanie (na výber 1 z daných tém, počet obrazových výstupov 3-5ks)**

Témy:

- ***Digitálna interpretácia krajiny***
- ***Krátka správa z krajiny***
- ***Digitálny environment***
- ***Súradnice lokality***

3. zadanie môže vychádzať z predošlých landartových zadaní, na ktorých študent v rámci kurzu pracuje. Na tvorbu používa médium fotografie, ktorým zaznamenáva vlastnú landartovú tvorbu a prostredníctvom digitálneho média počítaču a softvérového vybavenia (photoshop, gimp, ilustrátor ...), dopĺňa landartové riešenia o nové prístupy digitálnym zásahom v individuálnej vybranej dig. technike (digitálna domal'ba, vrstvenie, posterizácia, digitálna kresba, koláž, GPS-kresba, záznam súradníc, ...)

Študent si má zabezpečiť:

- 1. a 2. zadanie**

Spojovací materiál: rôzne motúzy, špagáty, nite, drôty, lepiace pásky, fólie, pripínačky, klince

Nástroje: špachtle, nožnice, nožnice na konáre, nôž, sekerka, kladivko, kombinačky, malá (vojenská) lopatka

Výstroj : gumené čižmy, alebo vyššia nepremokavá obuv

3. zadanie

- *fotoaparát*
- *PC spolu s graf. tabletom na kresbu alebo myšou*
- *vybraný softvér napr. Photoshop, Gimp alebo iný podľa preferovanej práce*

- *voliteľné -nemusíte mať, zoberte v prípade, že plánujete robiť niečo kde techniku využijete - videokamera, zariadenie s GPS, Ipad alebo android tablet (namiesto PC), dobré mať stylus a aplikácie v tabletoch umožňujúce digitálny zásah, napr.: Infinite Painter,, SketchBook a iné. (potrebné nainštalovať ešte pred odchodom)*

Pozrite si ešte doma priložené linky na videá!

Literatúra:

AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: Akademie múzických umění, 2006. ISBN 8073310457.

ČARNÁ, Daniela. *Z mesta von. Umenie v prírode*. Bratislava: GMB, 2007.

GERŽOVÁ, Jana (ed.) *Maľba v postmediálnom veku / Painting in the Postmedial Age*. Bratislava: Slovart, 2013.

GERŽOVÁ, Jana. *Maľba v kontextoch / Kontexty maľby*. Bratislava: Slovart, 2013.

LOSOS, Ludvík. *Techniky maľby*, Bratislava: Pallas, 1992. ISBN 80-7095-014-5.

RUSH, Michael. *New media in art*, 2nd ed. London: Thames-Hudson. 2005. ISBN 0500203784.

RUSNÁKOVÁ, Katarína. *História a teória mediálneho umenia na Slovensku*. Bratislava: VŠVU, 2006. ISBN 80-89259-04-9.

Kolektív autorov. *Digitální malířské techniky*. Brno: Computer press, 2012. ISBN 9788025136270.

Iné:

Andy Goldsworthy Documentary Rivers and Tides

<https://www.youtube.com/watch?v=OcHpIKs856g>

Andy Goldsworthy - Two Autumns

https://www.youtube.com/watch?v=zz14M_pbzdU

Zmena programu pedagógom vyhradená v súvislosti s technickým zabezpečením katedry! V prípade schválenia projektu Urban Art Lab sa témy zadaní prispôbia zadaniam workshopu projektu. Témy budú upresnené pred konaním plenéru.

