

Didaktika II – Intermediální výukové modely

Anotace

Obsahem semináře je zkoumání intermediality v umění a ve výtvarné pedagogice s cílem na závěr zkoncipovat originální intermediální projekt pro určitou cílovou skupinu (cílová skupina je vymezena věkem a institucí, ve které se projekt bude realizovat). Není podmínkou projekt realizovat, pouze se doporučuje určitou část projektu provést s kolegy přímo v semináři.

Intermediálním projevem se rozumí vyjádření na pomezí různých výtvarných médií – jak klasických (kresba, malba, modelování, prostorové vytváření, fotografie, film) tak i nových médií (počítač, digitální fotografie, video, internet), ale také mohou být zapojeny mimovýtvarné projevy – hudba, drama, literatura, výrazový tanec. Inspirací pro koncepci projektu může být rozsáhlá kapitola akčního umění vznikajícího ve světě již od padesátých let, ale i starší projevy intermediality v umění vznikající už od jeho samých počátků (rituály, Gesamtkunstwerk, modernistická avantgardní hnutí). V případě užití nových médií v projektu se předpokládá orientace v současném umění, které často využívá digitální technologie. Projekt by měl směřovat do oblasti volného umění (užité umění se nabízí pouze jako alternativní oblast).

Osnova – doporučená rámcová témata

1. Meziprostory (architektonické, přírodní, myšlenkové, vztahové, procesy a jevy odehrávající se v těchto prostorách, dílo jako instalace materiálová nebo zvuková)
2. Autobiografické vazby (rodinné kořeny, předkové, rodná místa, sebereflexe, autobiografické předměty, oblečení, záznamy, fotografie, audio a videonahrávky)
3. Časoprostory (práce s různými časovými rovinami, vnímání času a jeho prožívání, vědomí prošliých časových rovin, paměť – záznamy, deníky, časové roviny mimo jeden lidský život)
4. „Reálné“ a „virtuální“ (práce s novými médii, jejich vliv na psychiku člověka)
5. Terénní průzkum (sonda do určité oblasti vymezené reálně existujícím teritoriem nebo teritoriem sociálním)

Požadavky k zápočtu

Student odevzdá návrh intermediálního projektu na CD s graficky upravenou obálkou. Návrh je možno vypracovat v Power-pointu nebo v jiném náročnějším grafickém programu (Flash atd.). Návrh bude obsahovat nejméně čtyři normostrany textové části a 30 ilustrativních fotografií. Hodnotí se originalita námětu, přiměřenost navrhovaných úkolů cílové skupině, propojení jednotlivých médií při koncepci úkolů, návaznost na současné umění.

Literatura

Morganová, P.: Akční umění. Votobia. Olomouc 1999

Babyrádová, H.: Rituál, umění a výchova. Vydavatelství Masarykovy univerzity. Brno 2002

Babyrádová, H.: Výtvarná dílna. Triton a Vydavatelství Masarykovy univerzity. Brno 2006

Časopis Ticho. Současník hudby. Skleněná louka. Brno 1997-98, časopis His Voice