

Ko-Text

Tvar, zvuk a gesto, učitel a žák

Autoři:

Kateřina Dyrtrvová a Martin Raudenský

Koncepce publikace:

Martin Raudenský, Marek Fanta

Ilustrace: **Martin Raudenský**

Grafická úprava a sazba: **Marek Fanta**

Fotografie: **Lukáš Zavřel, Jiří Dvořák,**

Radek Jandera, Tereza Valnicková

Redaktor: **Tomáš Pavlíček**

Publikace byla vydána v koedici Fakulty umění a designu Univerzity J. E. Purkyně (FUD UJEP) v Ústí nad Labem a Pedagogické fakulty Univerzity Karlovy v rámci projektu OPVK „Partnerství ke zkvalitnění přípravy lidských zdrojů pro přírodovědné a technické vzdělávání“ a je spolufinancována Evropským sociálním fondem a státním rozpočtem ČR

Řada: **Projekty**

Rok vydání: **2015**

Vydání první

Náklad: **300ks**

ISBN 978-80-7414-920-7 (FUD UJEP)

ISBN 978-80-7290-828-8 (PedF UK)

Formát: **175x234mm**

Vazba: **V4 šitá lepená**

Počet stran: **200**

Tisk a vazba: **Oftis Ostrava**

Výroba doplňkových edukačních materiálů:

grafické dílny FUD UJEP

Šítotisk: **Jaromír Limr**

Knihkisk a litografie: **Martin Raudenský**



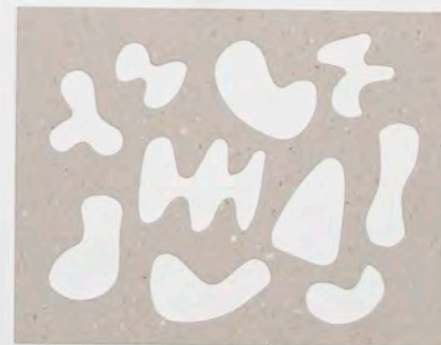
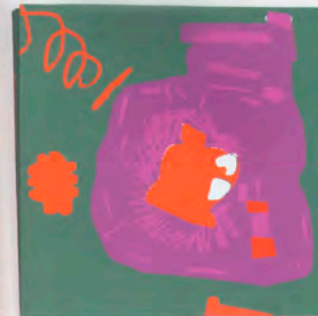


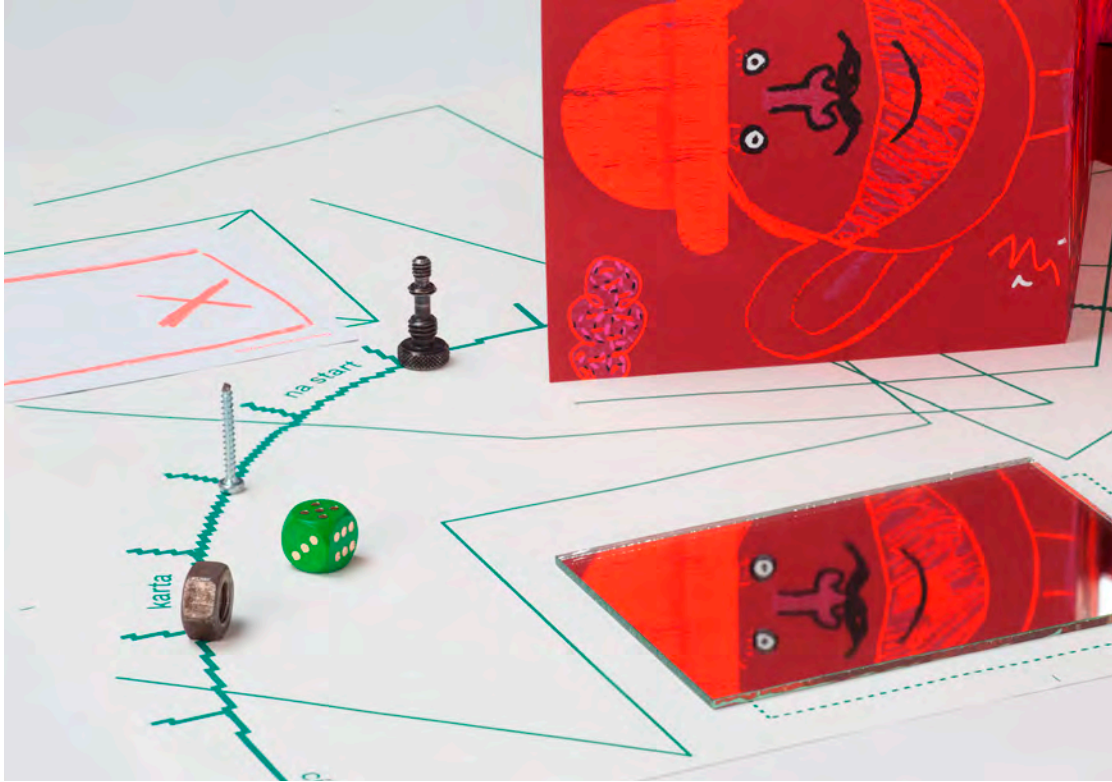
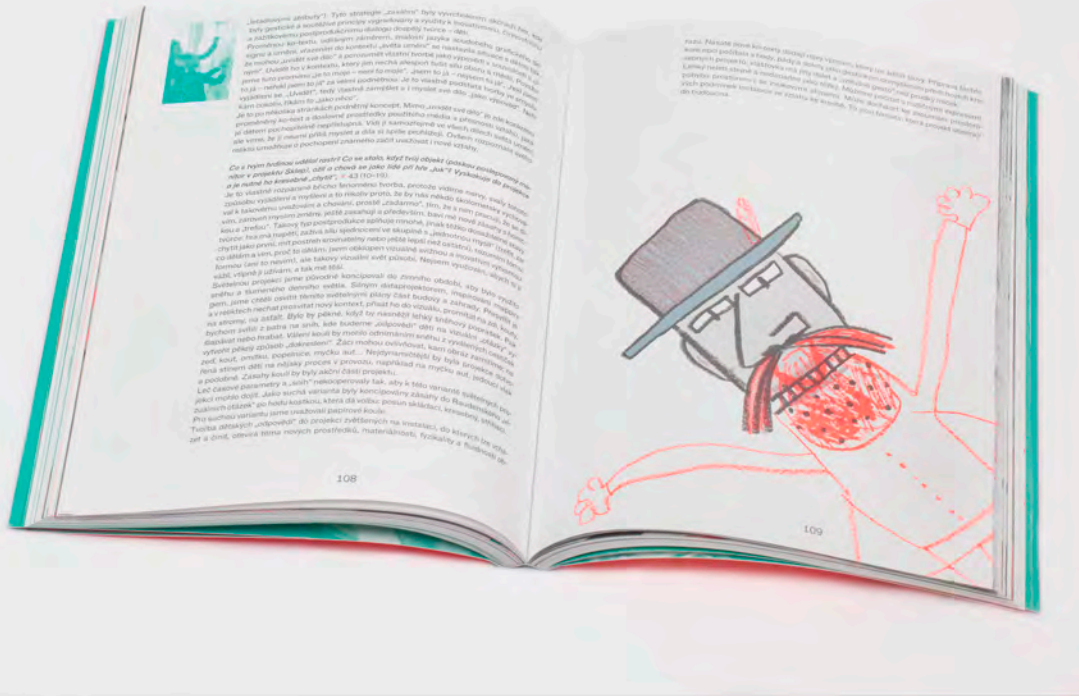
Ko-Text
Tvar, zvuk a gesto, učitel a žák

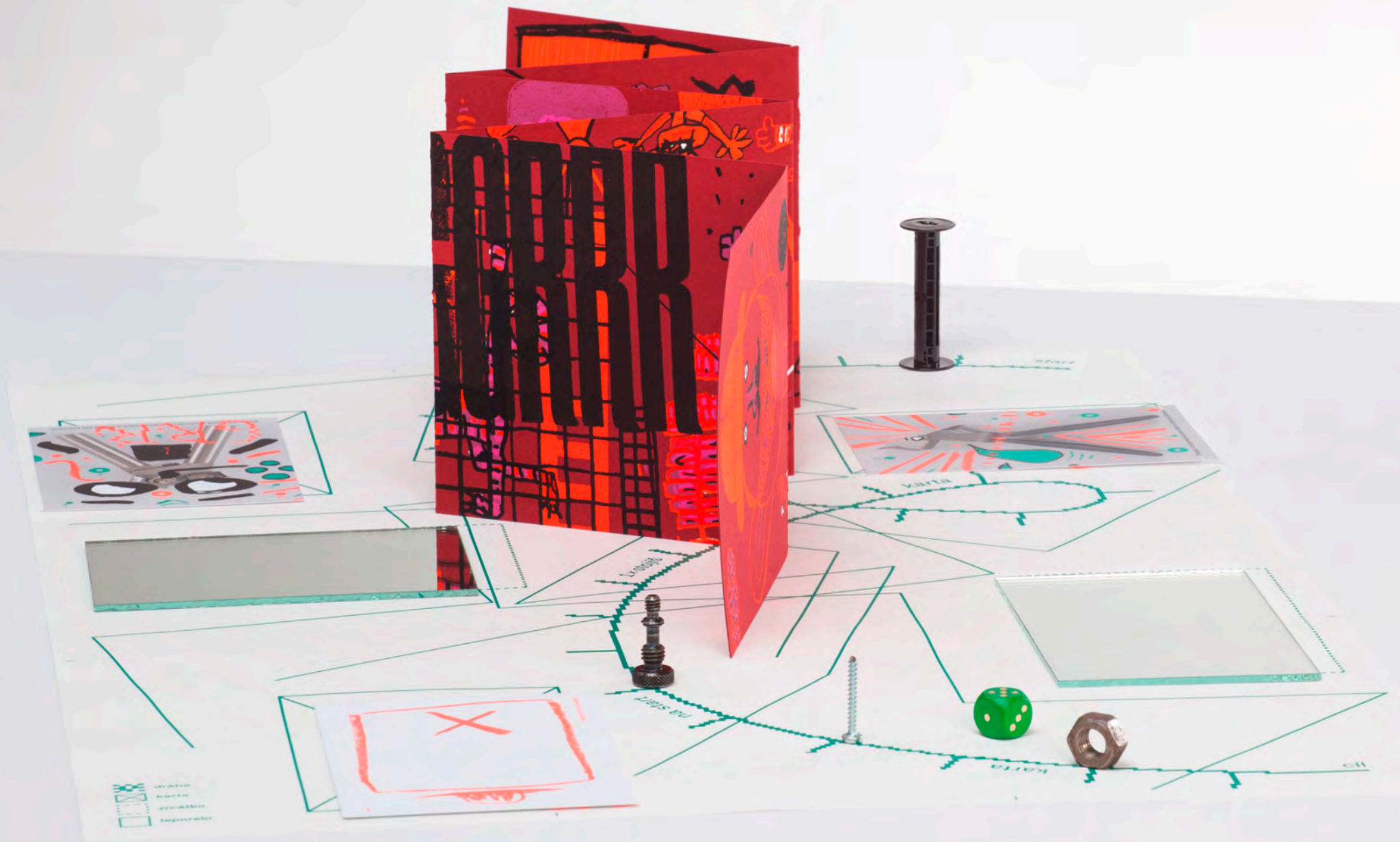
Text – Kateřina Dyrtrvá
Ilustrace – Martin Raudenský

Grafická koncepce – Martin Raudenský a Marek Fanta
Grafická úprava a sazba – Marek Fanta

CD / komiks (litografie) / Krabice, viko / Leporelo (sítotisk)
Šablona / Plakát, terč a herní plán / Vlaštovka / Krabice s knihou
Leporelo 2 (sítotisk) / Hrací karty a kostka / Flipbook / Šablona 2







Publikace Ko-text zkoumá přístupy dynamicky pojaté výtvarné pedagogiky a strategie současného výtvarného umění v interakci s dětskou tvorbou. Kniha je adjustovaná v krabici společně s autorsky výtvarně pojatým souborem edukačních pomůcek.

Publikace představuje a analyzuje výtvarné projekty napříč oborovým i věkovým spektrem tvůrců, od dětí základní školy po studenty na vysoké umělecké škole. Témata textu vznikla jako úvahy nad oborovými rolemi teoretiků, tvůrců, učitelů a galerijních animátorů, kterým jsou také texty určeny. Dává si za cíl prohloubit komunikaci mezi těmito rolemi a přispět k výuce výtvarného oboru s rysy experimentu, akčnosti a hravosti. Publikace používá metodu konceptové analýzy, pomocí které lze porozumět konstrukci významu díla a interpretačnímu rozptylu. Jádrem publikace shrnuje čtyřletý, zatím neuzavřený projekt založený na dialogu spoluautorů knihy (grafika, pedagožky a teoretičky) a žáků základní školy – dětí ve věku od šesti do deseti let.

Teoretické teze stanovují například tyto otázky: Za jakých podmínek se objekt stává uměním? Na čem závisí exprese díla? Jaký vliv má na tento proces kontext a ko-text díla? Kdy je edukace v galerii pouze napodobivá k dílu vystavovaného autora? Mohla by tvorba obsahovat herní principy? Jak vzniká význam čáře, zvuku, barvě, tvarům, použitému médiu?

Obsah krabice tvoří kromě knihy sada papírových hříček. Plakát slouží k hodu vlaštkou na terč. Flipbook nabízí možnost fázovat kresbu a zkoumat principy animace. Šablony zaručí práci

s motivem v sérii. Jednotlivé karty, herní plán a zrcátko představují pole pro hry, jejichž návrhy jsou umístěny na vloženém CD, respektive v souboru materiálů sdílených prostřednictvím cloudu.

Jednotlivé tiskoviny souboru jsou realizovány ve škále tiskových technik (ofset, sítotisk, litografie, knihtisk a digitální tisk). Typografický layout knihy zohledňuje strukturu odborného textu. Přehlednost podporuje sazební obrazec o více sloupcích, barevné rozrůznění sazby a drobné náhledové obrázky ve formě marginálií, odkazující k dokumentaci umístěné na příloženém CD, respektive přidruženém cloudu. Zvolená forma multiplu umožňuje začlenit různorodý materiál ve výsledný celek.

Kateřina Dytrtová
Martin Raudenský
2015

