

Výtvarná média I

(001321700), Zimní semestr

SIS

Obecný charakter předmětu

Úvod do oboru vizuální komunikace, grafického umění, ilustrace dětské knihy. Souvislosti, vztahy, východiska.

Anotace

Seminář uvádí do problematiky moderní grafiky, grafického designu, ilustrace, umění knihy, tisku a papíru. Prostřednictvím teoretických přednášek, výtvarných etud a experimentací získají představu o možnostech tvořivého užití postupů a technik oboru soudobé vizuální komunikace v rámci pedagogického procesu.

Cíl výuky

Porozumět souvislostem role grafické tvorby ve vývoji evropské kultury, vzdělanosti a umění. Historie moderní užité grafiky a grafického designu v Čechách a v zahraničí. Práce na cyklu výtvarných cvičení.

Témata cvičení předmětu

01. *Zadání semestrálních prací.*
02. *Grafická etuda I. (bod, čára).*
03. *Jan Schmid, plakáty, Galerii Vinohradská 12*
04. *Grafická etuda II. (skládačky, vlaštovky).*
05. *Nejkrásnější knihy Česka, Německa, Polska, Slovenska a Švýcarska, letohrádek Hvězda.*
06. *Grafická etuda III. (foukací formule, prstové loutky).*
07. *Písmo, grafická etuda VI. (podmínkové hry).*
08. *Ilustrace.*
09. *Návštěva NaFilMu.*
10. *Animace.*
11. *Návštěva kolonie Baba*
12. *Grafická etuda V. (sešit)*
13. *Zápočtový termín.*

Požadavky k zápočtu

Aktivní účast na (on-line) seminářích. Povinná účast na (on-line) korekturách. Adekvátní úroveň seminárních prací.

Výslednou prezentaci seminární práce je nutné nahrát ve formátu PDF do aplikace Moodle.

Odkazy kurzu v aplikaci Moodle:

<https://dl1.cuni.cz/course/view.php?id=10939>

Klíč k zápisu: Media

Základní studijní literatura

BOSÁK, P., JANSA, R. *Proto*. Praha: Tranzit; Vysoká škola
uměleckoprůmyslová; Quick brown fox jumps over the lazy dog, 2013.
HOLLIS, R. *Stručná historie grafického designu*. Praha: Rubato. 2015.

Proto

Historie gr. designu

Literatura doporučená

- BHASKARANOVÁ L. *Design publikací*. Praha: Slovart, 2007.
- BLAŽEJ, B. *Grafická úprava tiskovin*. Praha: SPN, 1990.
- BOHATCOVÁ, M. *Česká kniha v proměnách staletí*. Praha: Panorama, 1990.
- DUSONG, J. L., SIEGWARTOVÁ, F. *Od olova k počítačům*. Praha: Svojtka a Vašut, 1997
- HLAVSA, O. WICK, K. *Typographia I*. Praha: SNTL, 1976.
- HLAVSA, O. WICK, K. *Typographia II*. Praha: SNTL, 1981.
- HLAVSA, O. WICK, K., ŠETLÍK J. *Typographia III*. Praha: SNTL, 1986.
- GEBHARTOVÁ, V. *Literatura pro děti*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, 1987.
- GILL, E. *Esej o typografii*. Praha: Rubato. 2014.
- HUTAŘOVÁ, I. *Současní čeští ilustrátoři knih pro děti a mládež*. Praha: Tauris, 2004.
- KOČIČKA, P., BLAŽEK, F. *Praktická typografie*. Brno:ComputerPress, 2000.
- KLANTEN,R., HELDIGE, H. *Little Big Books*. Berlin: Gestalten.
- STEHLÍKOVÁ, B. *Ilustrace v české knize pro děti*. Praha : Společnost přátel knihy pro mládež, čs. Sekce IBBY, 1986.
- PECINA, M. *Knihy a typografie*. Brno: Host, 2012.
- WIEDEMANN, J. (ed.) *Illustration Now 1–4* Köln: Benedikt Taschen Verlag, 2005–2011.
- ZEEGEN, L. *The Fundamentals of Illustration*. Laussane: AVA Publishing, 2005.

Praktická typografie

K čemu je gr. design?

Gr. design

Časopisy

Anorak, Baoplán, Baseline, Blok, Caves, Deleatur, Emigre, Font, Fukt, Georges, Graphis, Homo Felix, Host, Kix, Komfort Mag, Kutikuti, Loop, Mincho, Pedal Project, Raketa, Raut, Rojo, Spike, Typo, Vice, Wrap, Živel...

Anorak

Fukt

Kutikuti

Kormfort

Loop

Georges

Mincho

Wrap

Živel

Seminární práce

Praktický projekt

Portfolio složené z výstupů jednotlivých grafických etud.

Rozsah: minimálně 3 strany A4.

Médium: (pracovní list, pohlednice, skládačka, vystřihovánka, video, zvukový soubor atd.)

Barevnost: černá + doplňkové barvy.

Způsob práce: Kombinujte digitální i tradiční výrazové prostředky.

Využijte zkratku, obrazovou metaforu, vtip apod.).

Vytvořte portfolio složené z výstupů jednotlivých grafických etud.

Použijte dostupné techniky reprodukce (kopírku, koláž, razítko, šablonu, samolepku, propisot, frotáž, kresbu aj.).

Seminární práce (alternativní zadání)

Praktický projekt

Soubor dokumentů vhodných pro uplatnění distančního studia.

Rozsah: minimálně multimediální dokument.

Médium: (pracovní list, pohlednice, skládačka, vystřihovánka, video, zvukový soubor atd.)

Způsob práce: Kombinujte digitální i tradiční výrazové prostředky.

1) Vytvořte soubor dokumentů vhodných pro uplatnění distančního studia výtvarné výchovy. Promyslete způsob jednoduchých zadání předpokládajících off-line komunikaci (prostřednictvím schránky, pošty, školní vývěsky apod) i on-line komunikaci (<https://pohledniceonline.cz/>). Jako výchozí „médium“ použijte formu „dopisnice“ – korespondenčního lístku / pohlednice.

2) Kombinujte analogové výrazové prostředky (frotáž, otisk, razítko, šablona, letraset/propisot) i digitální. Zaznamenávejte detaily

Marion Deuchars

Hervé Tullet

Nikola Logosová

Tom Zahradka

vašeho bezprostředního okolí. Materiál vzájemným porovnáním a tříděním použijte jako východisko k vyjádření tématu.

3) Zaměřte se na individualizovaný přístup k žákům. S důrazem na jednoduchost a proveditelnost v improvizovaných podmínkách. Počítejte s omezenými výtvarnými prostředky na straně žáka. Pokuste se formulací zadání podpořit v žácích chuť ke hře s materiálem, barvou, významem, stejně tak inspirovat k manuální činnosti. Koncipujte výukové materiály tak, aby je bylo případně možné uplatnit v projektu “chci doučovat”.

Odkaz k projektu:

<http://www.zapojmevsechny.cz/doucovani/>

<https://pages.pedf.cuni.cz/spp/chci-doucovat>

Výběr témat, obsahovou strukturu, metodický aspekt vašeho projektu můžete konzultovat s kolegyní *Mgr. Helenou Kafkovou, Ph.D.*

Práce v grafických editorech, Alternativy zdarma

Gimp

Bitmapový program pro editaci fotografií a kreseb.

Inkscape

Vektorový grafický editor, alternativa pro Illustrator, CorelDraw.

Scribus

Software určený pro sazbu, alternativa pro Adobe InDesign, QuarkXPress.

Gimp

Inkscape

Scribus

Práce v grafických editorech, komerční varianty

Adobe Creative Cloud

Corel

AFFINITY

Zoner Photo Studio

QuarkXPress

Pixelmator program na úpravu snímků pro Mac

Acron

Sketch pro Mac

Autodesk Graphic

Adobe

Corel

AFFINITY

Zoner

Quark

Pixelmator

Acron

Sketch

Autodesk