

E+ subjects at the FACULTY OF FINE ARTS AND MUSIC, UNIVERSITY OF OSTRAVA

(all subjects with no. 1 at the beginning of the subject code is supposed to be for bachelor degree, number 2 for master level)

DEPARTMENT OF INTERMEDIA STUDIES

Ateliér koncept – objekt – instalace Studio of concept – object – installation

1K0I1 – Studio of concept – object – installation 1 (winter, 8 ECTS)

Ateliér koncept, objekt, instalace je klíčovým předmětem specializace Koncept, objekt, instalace v rámci studijního programu Intermediální umění. Cílem předmětu KIM/1K0I1 je úvod do uměleckých a technologických základů práce v ateliéru. Studenti jsou seznamováni se systémem konzultování, navrhování a základní produkcí uměleckého díla. Studenti pracují na základě zadaných témat. Výstupem je kresba, malba či díla objektového a instalačního typu. Základními teoretickými tématy jsou vztah formy a obsahu a intermedialita.

1K0I2 - Studio of concept – object – installation 2 (summer, 8 ECTS)

Ateliér koncept, objekt, instalace je klíčovým předmětem specializace Koncept, objekt, instalace v rámci studijního programu Intermediální umění. Formálním východiskem předmětu KIM/1K0I2 je objekt. Studenti jsou seznámeni s vývojem umění od Duchampa po současnost. Objekt jako samostatná výrazová forma. Readymade a princip nalezeného. Minimalismus a konceptuální sochařství. Referát o díle vybraného umělce. Zadaná i vlastní témata studenti zpracovávají v několika semestrálních úkolech. Využívají rozličné materiály, technologie a přístupy. Vzhledem k obsahu hledají adekvátní formu.

1K0I3 - Studio of concept – object – installation 3 (winter, 8 ECTS)

Ateliér koncept, objekt, instalace je klíčovým předmětem specializace Koncept, objekt, instalace v rámci studijního programu Intermediální umění. Formálním východiskem předmětu KIM/1K0I3 je instalace. Studenti jsou seznámeni s vývojem umění od 2. pol. 20. století po současnost. Instalace jako samostatná výrazová forma. Galerijní a veřejný prostor. Prostor jako umělecké dílo. Transformace vnímání prostoru. Jedinečnost prostoru. Zadaná i vlastní témata studenti zpracovávají v několika semestrálních úkolech. Využívají rozličné materiály, technologie a přístupy. Vzhledem k obsahu hledají adekvátní formu.

1K0I4 - Studio of concept – object – installation 4 (summer, 8 ECTS)

Ateliér koncept, objekt, instalace je klíčovým předmětem specializace Koncept, objekt, instalace v rámci studijního programu Intermediální umění. Formálním východiskem předmětu KIM/1K0I4 je fotografie a video. Studenti jsou seznámeni s vývojem umění od 2. pol. 20. století po současnost. Fotografie a video jako samostatné výrazové formy, nebo jako součást komplexnějšího díla ve formě např. instalace. Pohyblivý a nepohyblivý obraz. Zadaná i vlastní témata studenti zpracovávají v několika semestrálních úkolech. Využívají digitální či analogovou technologii a dokáží ji demonstrovat v prostoru. Vzhledem k obsahu hledají adekvátní formu.

1K0I5 - Studio of concept – object – installation 5 (winter, 10 ECTS)

Ateliér koncept, objekt, instalace je klíčovým předmětem specializace Koncept, objekt, instalace v rámci studijního programu Intermediální umění. Cílem předmětu KIM/1KOI5 je samostatná práce. Student si stanovuje vlastní koncepci a hledá téma, které zpracovává ve zvolené formě. Postup práce intenzivně konzultuje s vyučujícím. Případně řeší konzultace externě, mimo školu. Výsledkem by mělo být přesvědčivé a komplexní dílo, které vědomě pracuje se vztahem formy a obsahu.

1KOI6 - Studio of concept – object – installation (summer, 15 ECTS)

Ateliér koncept, objekt, instalace je klíčovým předmětem specializace Koncept, objekt, instalace v rámci studijního programu Intermediální umění. Cílem předmětu KIM/1KOI6 je bakalářská práce. Student pracuje na základě zvoleného tématu. Postup práce intenzivně konzultuje s vyučujícím a oponentem. Případně řeší konzultace externě, mimo školu. Pracuje s odbornou literaturou. Výsledkem by mělo být přesvědčivé a komplexní dílo, které je vyváženě prezentované textovou a praktickou částí.

2KOI7 - Studio of concept – object – installation 7 (winter, 11 ECTS)

Ateliér koncept, objekt, instalace je klíčovým předmětem specializace Koncept, objekt, instalace v rámci studijního programu Intermediální umění. Cílem předmětu KIM/2KOI7 je samostatná práce. Student pracuje na základě zvoleného programu. Získává teoretické, technologické, tvůrčí znalosti a zkušenosti, a prověřuje možné varianty závěrečné magisterské práce. Postup práce intenzivně konzultuje s vyučujícím. Student je obeznámen se širokou škálou různých formálních i obsahových přístupů a je veden k propojení tvůrčí praxe s nabytými znalostmi z dějin umění a realitou současného uměleckého provozu. Výsledkem by měly být samostatně realizované úkoly, vycházející z tvůrčí přirozenosti studenta.

2KOI8 - Studio of concept – object – installation 8 (summer, 11 ECTS)

Ateliér koncept, objekt, instalace je klíčovým předmětem specializace Koncept, objekt, instalace v rámci studijního programu Intermediální umění. Cílem předmětu KIM/2KOI8 je samostatná práce. Student pracuje na základě zvoleného programu. Získává teoretické, technologické, tvůrčí znalosti a zkušenosti, a prověřuje možné varianty závěrečné magisterské práce. Postup práce intenzivně konzultuje s vyučujícím. Student je obeznámen se širokou škálou různých formálních i obsahových přístupů a je veden k propojení tvůrčí praxe s nabytými znalostmi z dějin umění a realitou současného uměleckého provozu. Výsledkem by měly být samostatně realizované úkoly, vycházející z tvůrčí přirozenosti studenta.

2KOI9 - Studio of concept – object – installation 9 (winter, 11 ECTS)

Ateliér koncept, objekt, instalace je klíčovým předmětem specializace Koncept, objekt, instalace v rámci studijního programu Intermediální umění. Cílem předmětu KIM/2KOI9 je samostatná práce. Student pracuje na základě zvoleného programu. Získává teoretické, technologické, tvůrčí znalosti a zkušenosti, a prověřuje možné varianty závěrečné magisterské práce. Postup práce intenzivně konzultuje s vyučujícím. Student je obeznámen se širokou škálou různých formálních i obsahových přístupů a je veden k propojení tvůrčí praxe s nabytými znalostmi z dějin umění a realitou současného uměleckého provozu. Výsledkem by měly být samostatně realizované úkoly, vycházející z tvůrčí přirozenosti studenta a jasně stanovené téma magisterské práce.

2KOIO - Studio of concept – object – installation 10 (summer, 16 ECTS)

Ateliér koncept, objekt, instalace je klíčovým předmětem specializace Koncept, objekt, instalace v rámci studijního programu Intermediální umění. Cílem předmětu KIM/2KOIO je magisterská práce. Student pracuje na základě zvoleného tématu. Realizuje závěrečnou magisterskou práci způsobilou veřejné prezentace. Postup práce intenzivně konzultuje s vyučujícím a oponentem. Výsledkem by mělo být přesvědčivé, komplexní a umělecky výrazné dílo, které je vyváženě prezentované textovou a praktickou částí.

Ateliér video, multimédia, performance

Studio of video, multimedia, performance

1VMP1 - Studio of video, multimedia, performance 1 (winter, 8)

Cílem úvodních hodin výuky je seznámit studenty s obsahem bakalářského studia ateliéru Video-multimédia-performance. S chronologií ateliérových přednášek a cvičení vážících se k probírané disciplíně v každém semestru (od kresby a malby, objektu a instalace, performanci a videoartu). Dalším cílem je vysvětlit studentům důležitost nutnosti jejich paralelní volné tvorby, a konzultování s pedagogy nejen výsledků zadaných cvičení, ale i výsledků těchto jejich volných prací a dílčích pokusů. Cílem výuky technických gramotností na začátku semestru je uvést studenta do problematiky pořizování vstupních dat (digitální fotografie, skenování) a práci s pořízenými daty v PC (editaci apod.). Důležitým výstupem a konzultační platformou je studentovo portfolio. K vlastní náplni prvního semestru: cílem je studentovo zvládnutí přípravné fáze, od kresby a barevné skici po digitální předlohu malířské práce. Finálním cílem výuky v tomto semestru je zvládnutí základů malby zátiší, krajiny, portrétu a figurální kompozice. Součástí výuky je i seznámení studentů s problematikou obsahu a formy vybraných malířských děl od r. 1945 až po současnost. Student se naučí obhajovat a prezentovat svou práci a archivovat ji ve svém portfolio.

1VMP2 - Studio of video, multimedia, performance 2 (summer, 8)

Cílem předmětu je naučit studenty vytvářet nové formy digitálního umění jejich základem je digitální koláž na PC. Ale nejen po technické stránce, a nejen ve smyslu ekvivalentu ruční malby, ale i ve smyslu adekvátnější formy pro některé specifické umělecké výpovědi. Při procesu tvorby výtvarného díla v počítačovém prostředí zvládnout celý proces od pořízení vstupních dat, přes jejich úpravu v programu a přípravě finálního výstupu (digitální tisk, výstup pro web, tištěná předloha pro další výtvarné zpracování). Poukážeme a během praktických cvičení ověříme výhody a limity 2D grafických programů při tvorbě výtvarného díla. Na práci s další editací fotografie si prověříme možnosti digitálního obrazu, fáze proměny digitální předlohy v obraz sám. Postupnou prací se znakem, diskusí a konzultací jednotlivých fází práce, např. využití obecně známých snímků z dějin reportážní fotografie, práce s klišé a propagandistickou fotografií s posunem významu, použitím paradoxu a záměrné psychologické manipulace diváka ve smyslu finální autorské výpovědi, naučíme používat studenty počítačový software jako plnohodnotný výtvarný nástroj. Povedeme posluchače k vytváření vlastního formálního stylu. Po obsahové i formální stránce v rozpětí od ekvivalentu ruční malby nebo nemanipulované fotografie ke zárodkům generační výpovědi, sociálnímu angažmá a efemérnější tvorbě v digitálních tiscích, objektech, multimediálních instalacích, bez nároku na trvalé uchovávání v muzejních depozitářích nebo sbírkách (i když, kdo ví, nové formy existence artefaktu si pomalu nalézají své milovníky...). Nepomineme ani využití textu jako součásti výtvarného díla. Ve cvičeních probereme i formální pokusy: abstraktní formy, konceptuální postupy. Rozbory výtvarných děl tohoto typu. Schopnost napsat recenzi na shlédnutou výstavu či vybrané výtvarné dílo. Vytvoření galerijního popisku k vlastnímu dílu popř. uceleného návodu ke konceptuálnímu dílu, pokud jej autor považuje za nutnou součást vystaveného díla.

1VMP3 - Studio of video, multimedia, performance 3 (winter, 8)

Cílem semestru je osvojení dalších možností výtvarného projevu na platformě multimédií. Dílčími cíli toho semestru je prohloubit schopnost studentů pracovat formálně v rozpětí od

graffiti ke komixu. Naučit je vytvářet slideshow a jednoduchý videoklip. Zvládnout několikafázové gifové animace a jejich použití včetně prostředí webu... Naučit je vytváření vlastního internetového blogu. Umístit portfolio na internetu a udržovat komunikaci v internetových komunitách, sociálních sítích a pracovat s hypertextem, základem globální internetové sítě. Základní znalost multimediální prezentace projektu včetně multimediální přednášky o zvoleném fenoménu. Cílem je i praktický úvod do disciplíny multimédií a vymezení rozdílů mezi klasickým objektem a instalací a tímto s použitím prvků Nových médií. Studenti by se měli seznámit s teorií multimédií a technickými prostředky multimediálního umění.

1VMP4 - Studio of video, multimedia, performance 4 (summer, 8)

V tomto semestru seznámíme studenty s principy intermediality, oscilace v uměleckých žánrech, propojení více disciplín do jediného artefaktu, naučí se vytvářet objekt a instalaci, včetně objektů a instalací doplněných o multimediální prvky, pracovat s prostorem, ať už to je klasická "bílá kostka" galerie, "černá kostka" projekční místnosti, nevýstavní interiér a exteriér. Naznačíme i přesun artefaktu do virtuálního prostředí médií a internetu. Metodicky se student naučí sestavit projekt, promyslet do důsledků a obhájit si jeho obsah a formu, vybrat vhodný materiál, řemeslné postupy, techniku a místo instalace. Samozřejmě také tento výsledný projekt zadokumentovat, odprezentovat a popř. přesunout do virtuálního prostředí, a tam případně projekt dobudovat do interaktivního stádia.

1VMP5 - Studio of video, multimedia, performance 5 (winter, 10)

Cílem semestru je seznámit studenty zevrubně s disciplínou umění performance, jejími definicemi od širší "performatiky" (kterou obsahují i film, divadlo a tanec, happening, performance apod.) po užší aktuální definice performance jako takové. Na pozadí znalosti historie budeme hledat její znaky i na nečekaných místech, od pravěku po současnost a hledat vlastní definice a individuální přístup studenta k akčnímu umění. Cílem je seznámení s dosažitelnými texty o problematice performance, profily vybraných akčních umělců, festivalů performance. Ambicí je i podrobnější studium archivu festivalu akčního umění Malamut a archivu pedagoga z vlastních i jiných akcí na festivalech po Evropě, USA a Asie. Alternativou je dnes už dostatečná mezinárodní literatura a kategorizace performance v různých publikacích a internetových serverech včetně ukázek na platformě Youtube. Tím sledujeme u posluchačů postupné vytváření vlastního názoru na akční umění a promyšlení vlastního programu včetně ideové stránky.

Aktivní účastí studentů v praktických workshopech vedených pedagogem a hostujícími performery a vlastními akčními projekty na půdě školy i ve veřejném prostoru získají studenti vlastní zkušenost s touto disciplínou a uvědomí si vlastní schopnosti a limity v tomto oboru. Student by se měl naučit sestavit si vlastní plán akce, obhájit a naplánovat postup krok za krokem, ale i improvizovat a reagovat bezprostředně na publikum a případně vtahovat do své akce i dosud nezúčastněného diváka, nebo další spolupracovníky. Student se naučí dokumentovat performance, pořizovat a sestříhat videozáznam z akce, eventuálně vytvářet čirou videoperformance apod.

1VMP6 - Studio of video, multimedia, performance 6 (summer, 15)

Součástí výuky multimédií je vedle digitální fotografie i video respektive videoart. Vedle zvuku a popřípadě textu je video základním kamenem multimediální instalace. Může být

rovněž implementováno do 3D objektu jako intermediálního artefaktu. Cílem výuky v tomto semestru bude osvojit si tuto disciplínu. Seznámíme studenty s historií videoartu ve světovém kontextu i v českém prostředí, a doplníme výuku téhož v přednáškách z dějin umění o rozboru a rozpravy o obsahu vybraných děl. Z každé dekády od 60.let 20. století vybereme typická videa a autory (W. A S. Wasulkovi, B.Viola, B. Naumann, M. Abramovič- videoperformance, D. Gordon, D. Graham, V. Export- feministická témata, P. Weibel, P. McCarthy, N.J. Paik - video v objektu, T. Ousler - videoinstalace, Pipilotti Rist - současná genderová tematika.) Po teoretické rovině seznámíme studenty se vztahem médií a veřejným míněním, vlivem masmédií na společnost, angažovanou tvorbu a sociologické aspekty podle názoru vybraných nebo dosažitelných textů relevantních autorů, a ideově doplníme poznatky získané v předmětech, které se tématu dotýkají po technické stránce (Dramaturgie a scénáristika, filmová režie). Od videa uchopeného v první řadě výtvarnými umělci po dialog s rozvíjejícími se masmédií (film, TV, internet). V tomto specializovaném oboru se také naši absolventi nejvíce přiblíží k praxi v komerční sféře. Neopomeneme zdůraznit a probrat oblibu videoartu pro tvůrce/kyně genderového umění , dematerializaci 3D objektů včetně těla, které vlastně dále existují dvojrozměrně. Zmíníme videoperformance bez přímých diváků, a přítomnost videa na síti, včetně prezentací videoumělců. Doplníme některé technické znalosti získané v předmětu Digitální zpracování obrazu o praktická cvičení a vlastní tvorbu korigovanou konzultacemi s pedagogem během celého procesu po finální instalaci v ateliéru či jinde.

2VMP7 - Studio of video, multimedia, performance 7 (winter, 11)

V tomto semestru otevřeme téma umění ve veřejném prostoru, navážeme na předchozí výuku a cvičení z oblasti streetartu, komixu atd. Umění prezentované veřejnosti může být fyzické - převážně v urbánním prostředí nebo efemérní - v elektronickém prostředí tzv. net art (umění na síti). Může mít 2D formu (graffiti, malba na objekt) ale i 3D - objekty, instalace, projekce, sound a light art, ale i formu eventu, performance, intervence, sociálních projektů, guerillových projektů, demonstrace, komunitní činnosti, politického umění. Disciplíny se dle principů intermediality mohou navzájem prolínat, kombinovat, vršit. Posluchače seznámíme s průkopníky tohoto žánru, s nejnovějším vývojem a formami a prací v týmu, institucionalizaci aktivit od guerillových aktivit a squattingu po zapsané spolky a jiné formy neziskového sektoru. Výhody i nevýhody spolupráce v umění. Studenti v rámci cvičení realizují vlastní projekt.

2VMP8 - Studio of video, multimedia, performance 8 (summer, 11)

Cílem výuky v tomto semestru je dokončit seznámení s formami umění ve veřejném prostoru z minulého semestru. Nasměrovat studenta podle individuálních dispozic k větší specializaci v tomto oboru. Obsah výuky bude směřovat od obecného seznámení se všemi možnostmi žánru a od ukázkových teoretických textů k budování vlastních autorských projektů včetně jejich textové části. Cílem je i schopnost pracovat komplexně, svůj umělecký záměr promyslet a prezentovat, vytvořit teoretickou část projektu, tu obhájit, zvolit adekvátní umělecké prostředky a formu, plán realizace a pokud to bude nutné i vytvoření a vedení teamu k jeho realizaci. Ve finále projekt realizovat a prezentovat. Vrátime se podrobněji k projektům, které vyžadují práci s PC: sound artu, light artu a mappingu, včetně prezentace a spuštění interaktivního projektu na síti. Cílem je i dokončit větší projekt.

2VMP9 - Studio of video, multimedia, performance 9 (winter, 11)

Net.Art I. Efemérní část umění ve veřejném prostoru. První část. V tomto semestru navážeme na výuku z předchozího ročníku, kdy jsme se věnovali reálným podobám umění ve veřejném prostoru. V této části, která je rozvržena na oba semestry pátého ročníku je cílem seznámit posluchače s historií net.artu, umění na síti, vysvětlit terminologii, uvést zásadní tvůrce dvou etap (cca 1993-1998, 1998-dodnes), seznámit s teoretickými texty, předchůdci, a navést je k přípravě vlastního projektu. Zahájit svůj projekt, sestavit tým, kooperovat se spolupracovníky (umělec, programátor, teoretik), spustit ho na síti.

2VMP0 - Studio of video, multimedia, performance 10 (summer, 16)

Net Art II. Efemérní část umění ve veřejném prostoru. Druhá část. Navážeme na převážně teoretickou část výuky v předcházejícím semestru a těžiště výuky bude v praktické aplikaci teoretických poznatků, rozborů vybraných děl Nových médií a vlastních úvah o námětu net.artového projektu. Uspořádat úvodní workshop s IT specialistou o problematice práce na síti, vytváření www.stránek, workshop s programátorem html jazyka, workshop s umělcem, pracujícím v oblasti net.artu. Zahájit (příprava projektu po obsahové stránce proběhla v minulém semestru) svůj projekt, sestavit tým, kooperovat se spolupracovníky (umělec, programátor, teoretik), spustit ho na síti.

Ateliér fotografie

Studio of Photography

1AFO1 – Studio of Photography 1 (winter, 8)

Tvořit, cvičit a upevňovat tvůrčí myšlení a fotografické vidění. Formou autofotografování, deníkových záznamů a fotografování čehokoli a kdykoli. Otvírání obzorů a utváření názorů (např. Co je umění?) Prohloubit schopnost studentů profesionálně ovládat celý pracovní tvůrčí proces vzniku technických obrazů libovolnou cestou a na libovolném typu přístroje a zpřesnit používání fotografických prostředků pro různé účely (umělecké, informativní, ilustrační či reklamní).

1AFO2 – Studio of Photography 2 (summer, 8)

Osvojení nových oborových znalostí a otvírání světa. Seznamování s kontexty současného umění. Pěstování intuice. Osvojení základů fotografické vyprávění. Upřímnost i ovládnutí cílené obrazové manipulace. Pochopení významů světla a stínu ve fotografickém obraze. Osvojení základů ikonologie.

1AFO3 – Studio of Photography 3 (winter, 8)

Pochopení kongruence jako principu vlastní tvůrčí práce. Seznámení s participativními přístupy práce - od sebe pro jiné. Pochopení role chyby a náhody v tvůrčí práci. Procvičení schopnosti improvizace, sebeironie, mystifikace. Pochopení a možnosti transcendentální subjektivity. Uvolnění kreativity - dítě v nás. Další seznamování s možnostmi komunikace a prezentace (virtuální prostory, veřejný prostor).

1AFO4 – Studio of Photography 4 (summer, 8)

Vnímání fotografie jako otevřené možnosti, jako inspirující výzvy k překročení a rozšíření. Prozkoumání možností, které vznikají na hranicích fotografie a ostatních médií. Seznámení se s možnostmi postprodukce a práce s archivy, s možnostmi využití procesu vzniku fotografického obrazu, s možnostmi intermediální instalace. Seznámení se se základními specifiky práce s pohyblivým obrazem.

1AFO5 – Studio of Photography 5 (winter, 10)

Jiné zdroje, rozšiřování znalostí z různých oborů (umělec nadšenec, diletant), znalosti pomáhají hledat nová řešení. Příprava diplomové práce časový a technický scénář, koncepční rozvrh a vlastní samostatné zvolení a uchopení tématu, první skicovitě materiály i teoretické texty a základní literatura. Tříbení vyjadřovacích schopností, vytváření a obhajoba názorů a stanovisek, kritická reflexe aktuální umělecké scény, výstavního provozu i vlastní práce.

1AFO6 – Studio of Photography 6 (summer, 15)

Cílem je svobodná tvůrčí osobnost s širokým odborným i všeobecným přehledem a multikulturním povědomím, profesionálně zvládající celý pracovní tvůrčí proces vzniku technických obrazů libovolnou cestou a na libovolném typu přístroje. Otevřená osobnost připravená přijímat zhodnocovat nové vlivy z přírody, z různých oborů lidské činnosti i z různých komunit. Cílem je znalost základních uměleckých a myšlenkových směrů a škol i otevřenost myšlenkovým alternativám. Absolvent bude mít schopnost kritické reflexe ne jen okolního světa a umění, ale i své vlastní práce. Bude schopen opravdového tvůrčího a

hledačského nasazení a jeho práce-tvorba se bude podílet na spoluutváření jak současného uměleckého provozu, tak i společenského, mediálního a virtuálního prostoru a komplexního systému globálně informačních struktur.

Osobnost absolventa bude flexibilní pro zvládnutí tvůrčích profesí pracujících s obrazem a bude mít aktivní, kultivovaný a kultivační vztah ke svému okolí se schopností své poznatky dále předávat. Bude mu samozřejmě vlastní schopnost komunikovat i v mezinárodním měřítku.

1KLI1 - Ateliér - klauzura 1 / Semestral Work 1 (winter, 5)

Studenti jsou vedeni ke zvládnutí ideové i technologické přípravy ateliérových i mimo ateliérových úkolů, k jejich prezentaci odpovídajícím způsobem vystavení a současně ke slovní obhajobě realizovaných prací před komisí. Práce na konkrétních projektech vychází z obsahu výuky v jednotlivých ateliérech a z předmětů společného základu. Během semestru je stav práce konzultován s vyučujícími předmětu Ateliér klauzura. Průběžné konzultace vedou studenta k sebereflexi a napomáhají k efektivitě řešení zadaných úkolů. Odborné vedení zajišťuje kvalitu řemeslného zpracování výsledného díla. Při plnění klauzurních úkolů student využívá nabytých znalostí a dovedností oboru a prokazuje schopnost aplikovat je osobitým způsobem, zkoumávající myšlenkové i technologické možnosti realizace díla, tj. zhmotnění své umělecké myšlenky. Student prezentuje svůj projekt klauzurní komisi složené z pedagogů napříč specializacemi a studijními programy fakulty. Výsledné bodové hodnocení je průměrem hodnocení všech členů komise. Klauzurní zkouška je veřejně přístupná.

1KLI2 - Ateliér - klauzura 2 / Semestral Work 2 (summer, 5)

Prohloubení znalostí a dovedností, získaných v průběhu prvního semestru studia, zaměřených na prezentaci výtvarného díla. Příprava prezentace ateliérových i mimo ateliérových úkolů praktických předmětů v čase samotné práce na projektech, které vychází z obsahu výuky v jednotlivých specializacích během semestru s podporou konzultací s vyučujícími předmětu Ateliér - klauzura. Při plnění těchto úkolů student využívá nabytých znalostí a dovedností v oboru a dovede je aplikovat ve ztvárnění své umělecké myšlenky nápaditým a originálním způsobem. Odborné vedení zajišťuje kvalitu řemeslného zpracování úkolů a po obsahové stránce vede studenta k sebereflexi. Student prezentuje výstavní projekt či jinak veřejně prezentovatelné dílo klauzurní komisi složené z pedagogů napříč specializacemi a studijními programy fakulty. Výsledné bodové hodnocení je průměrem hodnocení všech členů komise. Klauzurní zkouška je veřejně přístupná.

1KLI3 - Ateliér - klauzura 3 / Semestral Work 3 (winter, 5)

Odborné předměty společného základu jsou předpokladem pro rozvoj intermediality napříč jednotlivými ateliéry. Prezentace ateliérových i mimo ateliérových úkolů praktických předmětů a její příprava je v přímé vazbě na tento prvek, prorůstající jednotlivými specializacemi. V průběhu semestru, při realizaci jednotlivých projektů, které vychází z obsahu výuky v jednotlivých specializacích a s podporou konzultací s vyučujícími předmětu Ateliér - klauzura, je kladen důraz na aktuálnost a profesionalitu způsobu jak instalovat, či jinak prezentovat klauzurní práci. Při plnění těchto úkolů student využívá vlastní zkušenosti i galerijní znalosti v daném oboru, jež získává studiem literatury a poznáním formou návštěv výstav, symposií apod. Odborné vedení zajišťuje profesionalitu zpracování úkolů a vede studenta k sebereflexi. Student prezentuje výstavní projekt či jinak veřejně prezentovatelné

dílo klauzurní komisi, složené z pedagogů napříč specializacemi a studijními programy fakulty. Výsledné bodové hodnocení je průměrem hodnocení všech členů komise. Klauzurní zkouška je veřejně přístupná.

1KLI4 - Ateliér - klauzura 4 / Semestral Work 4 (summer, 5)

Hledání nových způsobů a forem prezentace výsledků samostatné a předem definované klauzurní práce. Využívání virtuálního prostoru webových stránek Ostravské univerzity jako jedné z možností prezentace díla, jež souvisí s výukou odborných předmětů studijního programu Intermediální umění. Rozšiřování odborných znalostí a orientace v rozdílech způsobu prezentace uměleckého díla v galerijním a veřejném prostoru v návaznosti na umělecké dílo. Individuální zkoumání možností podpory studentských projektů formou sponzoringu, grantů atd. v závislosti na ekonomické náročnosti konkrétního díla. Jednotlivé klauzurní projekty studentů vychází z obsahu výuky ve specializacích studijního programu a jsou průběžně konzultovány s vyučujícími předmětu Ateliér - klauzura. Odborné vedení zajišťuje profesionalitu zpracování úkolů a vede studenta k sebereflexi a jeho profesnímu růstu. Student prezentuje výstavní projekt či jinak veřejně prezentovatelné dílo klauzurní komisi, složené z pedagogů napříč specializacemi a studijními programy fakulty. Výsledné bodové hodnocení je průměrem hodnocení všech členů komise. Klauzurní zkouška je veřejně přístupná.

1KLI5 - Ateliér - klauzura 5 / Semestral Work 5 (winter, 5)

Představení dílčích výsledků, návrhů a zkušebních prací rozpracované a průběžně konzultované praktické části bakalářské práce a ateliérových i mimo ateliérových úkolů. Hledání a realizace způsobu instalace konkrétního díla v závislosti na tématu práce, a to formou samostudia literatury, jiných zdrojů a praktických zkoušek různých forem a experimentálních způsobů instalace. Orientace v aktuálním, oborově zaměřeném uměleckém provozu (výstavy, festivaly, tvůrčí sympozia). Student prezentuje před komisí soubor prací, který je předem definovaný a konzultovaný obsahem i formou s vedoucím ateliéru a s vyučujícími předmětu Ateliér klauzura, a který vychází z konkrétního obsahu a průběhu práce v ateliéru. Obhájí svá ideová řešení, zvolené metody a technologické postupy. Student prezentuje výstavní projekt či jinak veřejně prezentovatelné dílo klauzurní komisi, složené z pedagogů napříč specializacemi a studijními programy fakulty. Výsledné bodové hodnocení je průměrem hodnocení všech členů komise. Klauzurní zkouška je veřejně přístupná.

2AFO7 – Studio of Photography 7 (winter, 11)

Pochopení konzervačních mechanismů obrazů jako nástrojů moci a jejich tvůrčí překonávání. Reakce na mísení reality a fikce (filter bubbles) a ujasnění pojmů mimo jejich přímé rozhraní. Jeden svět a v něm světy pravidel fantazie, logiky, techniky (přirozený svět).

2AFO8 – Studio of Photography 8 (summer, 11)

Zkoumání uměleckých přístupů a východisek. Semestr je definován tématem vzešlým ze vzájemné rozpravy, od tématu se odvíjí skladba hostů, workshopů a téma diskuzí i téma tiskoviny nebo e-materiálu, graficky a fotograficky zpracovaného.

2AFO9 – Studio of Photography 9 (winter, 11)

Hlubší uvědomění si procesu uměleckému výzkumu jako uchopení přítomnosti, jako zdroji témat, důležitosti hloubky porozumění konkrétnímu problému, hledání informačních a inspiračních zdrojů, dohledávání přesných detailů i obecných souvislostí, výzkumu jako procesu založeném na neustálém sebevzdělávání a jeho aplikování. Cílem je zpřesnění tématu závěrečné práce a její započítí. Téma si každý student hledá sám, definováním vlastních zájmů, autentických problémů, na základě své neopakovatelné citlivosti.

2AFO0 – Studio of Photography 10 (summer, 16)

Dokončení procesu a přechodový rituál, proměnit naše zacházení s médii tak, aby tyto nástroje mohly sloužit k podpoře lidské důstojnosti a svobody a nebyli jsme z nepochopení pasováni do jejich falešných hlasatelů, či vykonavatelů nějaké totalitní moci. Fotografie jako bytostně hraniční fenomén oscilující na hranici pomíjivého a trvalého, dynamického a statického, zjevného a skrytého, vědy a magie, pravdy a fikce, dokumentu a monumentu, informace a věci, na hranici mého a společného. Ode mne pro jiné, zrození smysluplného obrazu z ducha světla.

Literatura je volena individuálně dle tématu závěrečné práce.

2KLI7 - Ateliér - klauzura 7 / Semestral Work 7 (winter, 5)

Studenti jsou vedeni k ideovému pojetí a technické realizaci vlastního uměleckého projektu, ateliérových i mimo ateliérových úkolů, které průběžně konzultují v přípravném čase s vedoucím ateliéru a s pedagogy předmětu Ateliér klauzura, se záměrem k jejich veřejné prezentaci ve formě klauzurní zkoušky. Prezentaci práce odpovídá adekvátní a nápaditý způsob vystavení a slovní obhajoba, vedená formou veřejné diskuse před klauzurní komisí. Práce na projektech vychází jak z obsahu výuky v jednotlivých ateliérech, tak z předmětů společného základu. Při plnění úkolů student využívá svých dosavadních zkušeností z bakalářského studia a nově nabytých znalostí a dovedností oboru, jež získal studiem literatury a jiných zdrojů v průběhu semestru. Prokazuje schopnost aplikovat je individuálním způsobem, zkoumajícím myšlenkové i technologické možnosti realizace-zhmotnění své umělecké myšlenky. Průběžné konzultace vedou studenta k sebereflexi a napomáhají k efektivitě řešení. Student prezentuje svůj projekt klauzurní komisi, složené z pedagogů napříč specializacemi a studijními programy fakulty. Výsledné hodnocení je bodovým průměrem hodnocení všech členů komise. Klauzurní zkouška je veřejně přístupná.

2KLI8 - Ateliér - klauzura 8 / Semestral Work 8 (summer, 5)

Studenti jsou vedeni k ideovému pojetí a technické realizaci vlastního uměleckého projektu, ateliérových i mimo ateliérových úkolů, které průběžně konzultují v přípravném čase s vedoucím ateliéru a s pedagogy předmětu Ateliér klauzura, se záměrem k jejich veřejné prezentaci ve formě klauzurní zkoušky. Prezentaci práce odpovídá adekvátní a nápaditý způsob vystavení a slovní obhajoba, vedená formou veřejné diskuse před klauzurní komisí. Práce na projektech vychází jak z obsahu výuky v jednotlivých ateliérech, tak z předmětů společného základu. Při plnění úkolů student využívá svých dosavadních zkušeností z bakalářského studia a nově nabytých znalostí a dovedností oboru, jež získal studiem literatury a jiných zdrojů v průběhu semestru. Prokazuje schopnost aplikovat je individuálním způsobem, zkoumajícím myšlenkové i technologické možnosti realizace-zhmotnění své umělecké myšlenky. Průběžné konzultace vedou studenta k sebereflexi a napomáhají k efektivitě řešení. Student prezentuje svůj projekt klauzurní komisi, složené z

pedagogů napříč specializacemi a studijními programy fakulty. Výsledné hodnocení je bodovým průměrem hodnocení všech členů komise. Klauzurní zkouška je veřejně přístupná.

2KLI9 - Ateliér - klauzura 9 / Semestral Work 9 (winter, 5)

Studenti jsou vedeni k vytváření svého uměleckého profilu, se zřetelem k jejich budoucí uplatnitelnosti na trhu práce. K vytváření svého uceleného portfolia a osobité nezaměnitelné značky zkoumáním možností prezentace nejen v galerijních prostorech, ale i ve veřejném prostoru, případně na internetu formou vlastní webové prezentace, předem konzultované s vedoucím ateliéru a pedagogy oboru. Cílem předmětu je vedení studenta k ideovému pojetí a technické realizaci vlastního uměleckého projektu v přípravném čase, a to formou průběžných konzultací s vedoucím ateliéru a s pedagogy předmětu Ateliér klauzura. V průběhu samotné obhajoby klauzurní práce, vedené formou veřejné diskuse před klauzurní komisí, musí být student schopen sebevědomě a přesvědčivě vysvětlit a obhájit zvolené postupy práce, obsahové a formální znaky vystaveného či jinak prezentovaného díla. Dovede vysvětlit technologie a řemeslné postupy, které volil pro realizaci díla. Při plnění úkolů student využívá znalostí, získaných studiem literatury a dovedností z oboru, jež získal předcházejícím studiem a v průběhu semestru. Má schopnost aplikovat je tvůrčím způsobem, umí experimentovat a zkoumá myšlenkové i technologické možnosti zhmotnění svých uměleckých záměrů. Konzultace s vyučujícími, ale i s mimoškolními specialisty z oboru, vedou studenta k sebereflexi a napomáhají k jeho odbornému růstu. Student prezentuje svůj projekt klauzurní komisí, složené z pedagogů napříč specializacemi a studijními programy fakulty. Výsledné hodnocení je bodovým průměrem hodnocení všech členů komise. Klauzurní zkouška je veřejně přístupná.

1ATP1 - Ateliérová praxe 1 / Practice 1 (summer, 2)

Profotit se k sobě sama - znalost technologie jako nutný předpoklad k tvůrčí práci. Studenti v průběhu semestru ovládnou technologické základy práce s fotografickým médiem ve vztahu k uměleckému vyjádření - analogová i digitální fotografie, její zpracování a použití v konkrétním výstupu.

1ATP2 - Ateliérová praxe 2 / Practice 2 (winter, 2)

Koncepční práce - od spontaneity k soustředění. Soustředěnost na autorský výstup (umělecký i komerční), který je plně pod vědomou kontrolou.

1ATP3 - Ateliérová praxe 3 / Practice 3 (summer, 2)

Předmět se soustřeďuje na proces mezi koncepčním vznikem autorské výpovědi a její následné prezentací potenciálnímu divákovi.

1ATP4 - Ateliérová praxe 4 / Practice 4 (winter, 2)

Jsem umělkyní/umělcem? Finalizace sebe sama, kdo jsem jako umělec? Příprava bakalářského projektu.

1DOF1 – Dokumentární východiska 1 / Documentary Strategies 1 (summer, 2)

Cílem předmětu je seznámení se s tradicí dokumentární fotografie, která ale v dnešní době poskytuje prostor ke zpochybňování a neutuchajícímu ověřování hranic dokumentárnosti.

1DOF2 – Dokumentární východiska 2 / Documentary Strategies 2 (winter, 2)

Druhá část dokumentárních východisek se snaží vyprovokovat studenty k překračování hranic samotného dokumentu, hledání možných cest k zobrazování skutečnosti případně k experimentu napínajícího realitu na samu hranu uvěřitelnosti a sdělitelnosti.

2FDUD – Fotodokumentace uměleckého díla / Documentation of Artworks (winter, 3)

Studenti se naučí reprodukovat vlastní dílo různé povahy potřebné k další (sebe)prezentaci.

1VFO1 – Výtvarná fotografie 1-2 / Art Photography 1-2 (summer, 6)

Ovládnutí fotografie jako tvůrčího procesu a seznámení se s historií fotografie a jejich žánrů. Zvládnutí si fotografického vizuálního jazyka a možnosti jeho základního využití ve vlastní práci ve fúzi s dalšími médii.

Ateliér obalového a knižního designu **Studio of Book Design and Binding**

1KND1 - Ateliér knižní design 1 / Studio of the Book Design 1 (winter, 8 ECTS, limit 1 e+ student)

Cílem předmětu je zvládnutí kresebných, malířských a základních grafických technik a schopnost studenta aplikovat je ve vlastní umělecké tvorbě, zaměřené na knižní grafiku. Důraz je kladen na ruční zpracování zadaných úkolů a jejich transformaci do tisku prostřednictvím digitálních médií. Současně je student veden k prostorovému vnímání tvaru formou práce v materiálu s výstupy do objektové tvorby, kde podstatný je výtvarný experiment a výsledný artefakt užitého charakteru s přesahem do volného umění. Souběžně student získává vlastní orientaci a povědomí o současné úrovni designu publikací prostřednictvím profesně zaměřených soutěží a přehlídek, návštěv knižních veletrhů a knihkupectví.

1KND2 - Ateliér knižní design 2 / Studio of the Book Design 2 (summer, 8, limit 1 e+ student)

Odborné znalosti a dovednosti své specializace a ostatních předmětů dovede student využívat ve své ateliérové tvorbě novým tvůrčím způsobem k dosažení optimálních výsledků při řešení ateliérových i individuálních úkolů, zaměřených na tvorbu autorských knih, Paper-Artu a práci s jednoduchým, pohyblivým obrazem (gif, flash). Zadaní úkolů mohou mít jednotlivé myšlenku, aby student pochopil a v praxi si vyzkoušel variabilitu způsobů ztvárnění tématu, vystavěném na principu obsahové podobnosti a realizovaném v různých médiích.

1KND3 - Ateliér knižní design 3 / Studio of the Book Design 3 (winter, 8, limit 1 e+ student)

Schopnost studenta využívat znalosti a dovednosti z ostatních profilových předmětů při tvorbě uceleného díla, zaměřeného na práci s písmem a typografií. Zadané úkoly řešit samostatným tvůrčím způsobem od výtvarného návrhu, přes jednotlivé fáze vzniku díla až po finální realizaci (tisková média, virtuální prostor) a formální adjustaci díla. Vedle klasických médií (kresba, malba, grafika) se student zdokonaluje v práci v aktuálních počítačových programech, zaměřených na grafický design a tvorbu pohyblivého obrazu, jež uplatňuje při řešení ateliérových úkolů.

1PKA1 – Papír – kniha 1 / Bookbinding 1 (winter, 3, limit 2 e+ students)

Osvojení základních znalostí a dovedností studentů v materiálové tvorbě, zaměřené na médium knihy. Získání jednoduchých řemeslných návyků při práci s rozdílnými materiály. Pochopení knižního, dokončovacího zpracování textových a obrazových dokumentů v polygrafickém průmyslu v kontrastu s volnou, uměleckou tvorbou. Prolínání technologií klasických a netradičních v jednoduchých knižních strukturách. Důraz je kladen na architekturu knižního bloku a jeho konečnou adjustaci. Na hledání kreativních řešení zadaných úkolů, u nichž prvotní je stavba díla.

2AKN1 - Autorská kniha 1 / Artist's Book 1 (winter, 3, limit e+ 2)

Cílem předmětu Autorská kniha v třídní modulové výuce je rozvinout schopnosti studentů k soustředěnému uměleckému výkonu, obsahově syntetizujícímu dílu, kde musí řešit všechny složky z pozice autora na předem dané téma. Pochopení fenoménu autorské knihy,

jejího svobodného prostoru s možností využití téměř neomezených vyjadřovacích forem jak po stránce obsahové, tak technicky realizační. V neposlední řadě je kladen důraz na získání řemeslných dovedností, zaměřených na fenomén knihy.

2AKN2 - Autorská kniha 2 / Artist's Book 2 (summer, 3, limit e+ 2)

Cílem předmětu je vytváření kognitivních schopností studentů tak, aby v krátkém časovém ohraničení se dokázali soustředit na vlastní umělecký výkon, obsahově syntetizující dílo, kde musí řešit všechny složky díla z pozice autora. Pochopení fenoménu Paper Artu, knižních objektů či instalací. Pochopení svobodného tvůrčího prostoru s možností využití téměř neomezených vyjadřovacích forem jak po stránce obsahové, tak vlastního technického řešení výsledné realizace.

2KNA1 - Ateliér knižní design a animace 1 / Studio of Book Design and Animation (winter, 9 ECTS, limit e+ 2)

Do magisterského programu Knižní design a animace přicházejí studenti jak z bakalářského programu, úzce souvisejícím s animací a knižním designem, tak z uměleckých oborů příbuzných. Cílem předmětu je sjednocení znalostí a dovedností jednotlivých studentů, které jsou potřebné pro studium v Ateliéru Knižní design a animace. Zvládnutí základů animace, schopnosti práce s digitálním obrazem v software pro motion grafiku, současně zvládnutí základních znalostí a dovedností z oboru typografie a práce s písmem v programech Adobe Suite.

2KNA2 - Ateliér knižní design a animace 2 / Studio of Book Design and Animation (summer, 9, limit e+ 2)

Pokročilá práce v animaci, schopnost práce s digitálním obrazem v software pro motion grafiku, současně zvládnutí základních znalostí a dovedností z oboru typografie a práce s písmem v programech Adobe Suite. Podpora samostatného tvůrčího myšlení studenta a jeho sebereflexe pro zpracování vlastních tvůrčích projektů.

Ateliér animace a audiovizuálního umění

Animation Studio

1ANI1 - Ateliér animované tvorby 1 / Animation Studio 1 (winter, 6)

Ateliér animované tvorby 1 je zaměřen na základní teoretické seznámení studentů s terminologií kreslené animace a se všemi fázemi realizace animovaného díla směřujícího k vyjádření určité myšlenky. Praktické úkoly budují u studentů správné návyky při realizaci jednoduchých cvičení formou kreslené animace na základě lineární kresby. Učí je správně analyzovat pohyb figury zaměřený především na práci s těžištěm a animačně jej zpracovat. Studenti pracují formou klasické kreslené animace na papír a její digitalizací. Následně vytvářejí svou práci přímo v digitálním prostředí, jež má za úkol zefektivnit proces realizace.

1ANI2 - Ateliér animované tvorby 2/ Animation Studio 2 (summer, 6)

Výuka ateliéru animované tvorby 2 je zaměřena na práci s individuálními rysy charakteru figury a emocionálním uchopením animace a to při práci s figurou, objektem i prostředím. Student je prostřednictvím konkrétních realizací seznamován s cíleným užíváním veškerých složek výstavby díla včetně zvukové a veden k dodržování základních fází práce (uchopení námětu-myšlenky, vytvoření scénáře, animatiku, příprava layoutu, analýza pohybu, práce s hlavními fázemi, postprodukční kompozice, střih, zvuk). Myšlenka je nazírána tvůrčím způsobem, směřujícím k podstatě animace, tedy k využití dramatické zkratky, animační nadsázky a stylizace výtvarné i pohybové.

1ANI3 - Ateliér animované tvorby 3/ Animation Studio 3 (winter, 6)

Ateliér animované tvorby 3 se věnuje dvěma liniím rozvíjení tvůrčích možností. Animace objektu i figury se výrazněji posouvá do prostoru. Ten je nazírán z různých hledisek: jako pozadí pro hru, ale též jako tvůrčí prvek animační hry. Studenti řeší krátká cvičení stavící především na základě hry s perspektivou a v návaznosti na ni s animační nadsázkou. Technologické postupy jsou rozšířeny o práci s principem animace stop motion se zaměřením na animaci plošky a materiálů. Studenti jsou vedeni k záměrnému užití různých materiálů podporujících výtvarné a obsahové propojení zadání. To řeší individuální volbou technického zpracování technikou stop motion a závislosti na tvůrčím záměru. Realizaci jsou studenti schopni komplexně řešit v prostředí ateliéru, vybaveném potřebnými nástroji pro produkci i digitální postprodukci stop motion animace na multiplánových stolech.

1ANI4 - Ateliér animované tvorby 4/ Animation Studio 4 (summer, 6)

Část práce v ateliéru animované tvorby 4 je věnována uchopení charakteru zvířat a studiu jejich pohybů. Dále se student setká s formou digitální vektorové animace, vytvářené principem digitální plošky i se zpracováním vektorové animace ve specifickém editoru. Do popředí zájmu se dostanou také netradiční formy řešení animace - nenarativní vyprávění, abstrakce, netradiční techniky, sepětí animace s jinými oblastmi výtvarného vyjádření.

1ANI5 - Ateliér animované tvorby 5/ Animation Studio 5 (winter, 8)

Cílem ateliéru je především důsledná příprava absolventského projektu ve spolupráci s vedoucí práce. Student využije nabyté znalosti i dovednosti k přípravě uceleného animatiku nebo jiné adekvátní formy představení projektu a krátkých ukázek řešení práce. Je veden k samostatné práci a orientaci v prostředí, ve kterém zadané téma realizuje. Hledá

adekvátní prostředky animované tvorby, umožňující sdělit divákovi konkrétní myšlenku. Novým podnětem k užití animace je její posun do oblasti interaktivního digitálního formátu.

1ANI6 - Ateliér animované tvorby 6/ Animation Studio 6 (summer, 13)

Student realizuje svou absolventskou práci na základě předchozí přípravy. Pravidelně konzultuje dílčí výsledky s vedoucím práce i s dalšími vyučujícími. Učí se správně plánovat rozsáhlejší práci dle náročnosti jednotlivých kroků tak, aby všechny fáze práce měly dostatečný prostor. Uplatňuje znalosti i dovednosti získané předešlým studiem. Je veden ke kvalitnímu řemeslnému přístupu při realizaci připravených podkladů a k časté konfrontaci jednotlivých fází realizace s kritickým pohledem okolí.

1VFX1 - Vizuální efekty / Visual Effects (winter, 3)

Cílem předmětu je seznámení studentů se světovým i tuzemským historickým vývojem vizuálních efektů ve filmové tvorbě a se současnými metodami tvorby v digitálním prostředí. Studenti získají ucelený pohled na základní principy využití filmového triku v závislosti na vývoj digitálních technologií. Na základě získaných zkušeností vytvoří krátké cvičení, v němž uplatní vybrané principy klasické technologie filmového triku, které digitálně zpracuje.

1ZAN1 - Základy animace 1 / Basics of Animation 1 (winter, 2)

Předmět je zaměřen na základní teoretické i praktické seznámení studentů s technologickými postupy vytváření krátkých animací formou kreslené, kreslené digitální animace i animace vytvářené technikou stop motion. Na základě praktických i teoretických ukávek a realizací cvičení student získává zkušenosti s konkrétními technologickými postupy, srovnává jejich výhody i omezení. Cvičení realizuje na základně tvůrčího nazírání na jednotné nefigurální téma zpracovávané rozličnými animačními postupy.

1ZAN2 - Základy animace 2 / Basics of Animation 2 (summer, 2)

Předmět studentům rozšiřuje znalosti technologických postupů zpracování animace o kombinace postupů manuální a digitální produkce. Hluběji se seznamují s technikou stop motion především při práci na multiplánovém stole. Na základě krátkých cvičení technikou ploškové animace s jednotným tématem mají možnost prakticky srovnat podmínky vytváření animací manuálně pod kamerou a zcela digitálně. Jsou vedeni k vyjádření myšlenky s jasným dramaturgickým konceptem zpracovávaným na základě tvůrčí fantazie, směřující k hlavní podstatě animace, již je dramatická zkratka, animační nadsázka a stylizace výtvarná i pohybová.

2ZAN3 - Základy animace 3 / Basics of Animation 3 (winter, 3)

Studenti prohloubí a upevní veškeré dosud nabyté technologické zkušenosti s realizací animace a posunou je směrem k výraznějšímu propojení obsahu a formy zadání. Jsou vedeni k vyjádření myšlenky s jasným dramaturgickým konceptem zpracovávaným na základě tvůrčí fantazie, směřující k hlavní podstatě animace, již je dramatická zkratka, animační nadsázka a stylizace výtvarná i pohybová. Ve svých realizacích se zaměří na animaci typografických prvků s použitím technologických postupů volených adekvátně výtvarné stylizaci, ale především na uchopení charakteru figury v rámci animační hry a komplexní řešení animovaného díla.

2ZAN4 - Základy animace 4 / Basics of Animation 4 (summer, 3)

Předmět směřuje studenty k hlubší analýze tvůrčí myšlenky a její adekvátní interpretace zvolenou technikou. Zaměřuje se především na součinnost obrazu a zvuku. Seznamuje studenty s netradičními, experimentálními přístupy k animované tvorbě (animace netradičních materiálů, bezkamerová animace, found footage, mapping, kombinace technologických postupů).

1TPA1 - Tvorba v plenéru – animace / Animation plain-air (summer, 3)

Lokace plenéru je určována s ohledem k probíhajícím tuzemským tvůrčím aktivitám (festival, přehlídka, workshop,), opírající se o současnou animovanou a audiovizuální tvorbu.

V praktické části jsou studenti seznamováni s animáčními technikami využívanými při práci v exteriéru. Takovéto prostředí disponuje zcela odlišnými podmínkami než prostředí cíleně připravené v interiéru. Obsahové zadání práce apeluje na konkrétní místo či situaci. V rámci teoretické části studenti, formou návštěv workshopů, projekcí a přednášek, sledují analýzy tvůrčích procesů, prezentace představovaných projektů, projekce.

DEPARTMENT OF PAINTING

Painting Studio I.

1AMA1 - Ateliér malby I. 1 / Painting Studio I. 1 (winter, 8 ECTS)

Cílem výuky profilového předmětu Ateliér malby I je seznámení studentů s různými technikami malby a s prací s barvou v prostoru. Předmět spojuje teoretickou a praktickou výuku. Ateliérová tvorba řeší postupně základní fenomény v malbě v kombinaci s praktickým cvičením malby figury podle modelu v ateliéru, kde jsou rozvíjeny základní malířské dovednosti s důrazem na konkrétní fenomén malířství.

Předmět je zaměřen na problematiku objemové malby figury a zátiší. Problematika zobrazování předmětů v prostoru a zátiší je rozdělena na 2 části: 1AMA1 do 19. století a 1AMA2 navazuje teorii zátiší od 20. st. do současnosti. Student získá teoretické znalosti základních uměleckých děl napříč dějinami umění. Teoretická část výuky se zaměřením na budování objemu je koncipována v blocích.

Student se seznámí s barevným fenoménem. Na příkladech rozborů maleb starověku, středověku a moderny se učí rozumět způsobům výstavby obrazu. V ateliéru maluje podle modelu a seznamuje se s anatomii lidského těla. Učí se chápat možnosti a danosti lidské figury.

1AMA2 - Ateliér malby I. 2 / Painting Studio I. 2 (summer, 8 ECTS)

Předmět je zaměřen na problematiku plošné stylizace, linie, ornamentu v malbě a zátiší od začátku 20. století do současnosti. Student získává teoretické znalosti základních uměleckých děl napříč dějinami umění. Teoretická část výuky se zaměřením na plošnou malbu a linii napříč dějinami umění a je doplněna teoretickým úvodem do problematiky mytologie a výkladu archetypů.

Na příkladech rozborů maleb starověku, středověku, moderny i současného umění se student učí rozumět způsobům výstavby obrazu. V ateliéru maluje podle modelu a rozvíjí znalosti anatomie lidského těla. Učí se chápat možnosti a danosti lidské figury.

Součástí výuky je prezentace volné tvorby studentů a diskuze nad ní s důrazem na vlastní prezentaci a tvorbu portfolia, pro které mohou využít technické vybavení pracoviště Digitálního obrazu v malbě.

1AMA3 - Ateliér malby I. 3 / Painting Studio I. 3 (winter, 8 ECTS)

Předmět je zaměřen na problematiku symbolické narace, psychologie mýtu v malbě. Student získává teoretické znalosti základních uměleckých děl napříč dějinami umění. Teoretická část výuky se zaměřením na symbolickou naraci a psychologii mýtu v malbě napříč dějinami umění je doplněna teoretickým úvodem do problematiky mytologie a výkladu archetypů.

Na příkladech rozborů maleb starověku, středověku, moderny i současného umění se student učí rozumět způsobům výstavby obrazu. V ateliéru maluje podle modelu a rozvíjí znalosti anatomie lidského těla. Učí se chápat možnosti a danosti lidské figury.

Součástí výuky je prezentace volné tvorby studentů a diskuze nad ní s důrazem na vlastní prezentaci a tvorbu portfolia, pro které mohou využít technické vybavení pracoviště Digitálního obrazu v malbě.

1AMA4 - Ateliér malby I. 4 / Painting Studio I. 4 (summer, 8 ECTS)

Předmět je zaměřen na problematiku malířského gesta a pohybu v malbě, mýtu a rituálu a genia loci. Student získává teoretické znalosti základních uměleckých děl napříč dějinami umění. Teoretická část výuky se zaměřením na gesto a pohyb, mýtus a rituál a genius loci v malbě napříč dějinami umění je doplněna teoretickým úvodem do problematiky mytologie a výkladu archetypů.

Na příkladech rozborů maleb starověku, středověku, moderny i současného umění se student učí rozumět způsobům výstavby obrazu. V ateliéru maluje podle modelu a rozvíjí znalosti anatomie lidského těla. Učí se chápat možnosti a danosti lidské figury.

Součástí výuky je prezentace volné tvorby studenta a diskuze nad ní s důrazem na vlastní prezentaci a tvorbu portfolia, pro které mohou využít technické vybavení pracoviště Digitálního obrazu v malbě.

1AMA5 - Ateliér malby I. 5 / Painting Studio I. 5 (winter, 10 ECTS)

Předmět je zaměřen na přípravu realizace bakalářské práce. Student je schopen lineární i prostorové výstavby lidské figury podle živého modelu v životní velikosti. Umí pracovat s proporcemi, objemem a prostorovými vztahy a kompozičními principy. Je schopen kritického pohledu a uplatnění znalostí v oblasti zobrazující i nezobrazující malby s využitím tradičních i netradičních malířských postupů v malbě. Student nachází možnosti malířského projevu v souladu s jeho osobním výtvarným názorem. Po konzultaci s vedoucím práce provádí analýzu tématu a s využitím odborných znalostí a dovedností navrhne finální podobu (rozsah, formát, použitá technika) bakalářské práce v médiu malby. Proces tvorby a rozpracovanou fází BP je schopen obhájit v kritické diskuzi. Součástí výuky je podrobný rozbor způsobu instalace uměleckého díla na aktuálních příkladech samostatných a skupinových výstav v ČR i zahraničí.

1AMA6 - Ateliér malby I. 6 / Painting Studio I. 6 (summer, 15 ECTS)

Předmět je zaměřen na realizaci bakalářské práce v médiu malby. Formou individuálních konzultací se studenty probíhá dokončení praktické a teoretické části bakalářské práce. Jsou definovány etapy realizace závěrečné práce, zahrnující dokončení teoretické práce, výběr oponenta, konzultace a dokončení praktické práce. Teoretická část práce je dokončena dříve, aby mohla být konzultována a prošla kontrolou po odborné stránce. Součástí výuky je dále hledání způsobu a místa instalace závěrečné práce i mimo rámec školy. Předpokladem úspěšného zakončení studia je profesionální prezentace závěrečné práce a její obhajoba.

2AMA7 - Ateliér malby I. 7 / Painting Studio I. 7 (winter, 11 ECTS)

Práce na definici tématu osobního projektu malby v magisterském studiu. Hledání a zkoušení adekvátních výtvarných prostředků pro práci na projektu. Hledání teoretických opor, paralel a zdůvodnění projektu v příslušné odborné literatuře. Seznámení s problematikou a praxí narativní malby dnes. (Young British Authors, Lipská škola). Angažovaný obraz dnes, role malby a jejího poselství v současné sociopolitické situaci.

2AMA8 - Ateliér malby I. 8 / Painting Studio I. (summer, 11 ECTS)

Práce na individuálním malířském projektu. Hledání adekvátních formálních, formových, technických i technologických prostředků pro práci na projektu. Seznámení s monumentální malbou velkoplošného formátu. Diskuze a seznámení s problémem monumentálního měřítka a poměru velkého a malého a to, jak v rámci stavby obrazu, tak v rámci instalace

obrazů do specifického prostředí. Seznámení s intervenčními strategiemi malby ve veřejném prostoru. Práce s propůjčenou imagerií a kontextualizace obrazností v rámci obrazu nebo v rámci instalace obrazů.

2AMA9 - Ateliér malby I. 9 / Painting Studio I. 9 (winter, 11 ECTS)

Dokončení magisterské práce především v médiu malby, dokončení a prokonzultování teoretické písemné práce s vedoucím magisterské práce. Hledání optimálního řešení pro prezentaci magisterské práce. Možnost využití galerijního prostoru. Hledání optimální verbální obhajoby magisterské práce.

Seznámení s problematikou malby - abstraktní expresionismus, Nové figurace na světové i české scéně, hyperrealismus a fotorealismus od 70. let do současnosti.

2AMA0 - Ateliér malby I. 10 / Painting Studio I. 10 (summer, 16 ECTS)

Dokončení magisterské práce především v médiu malby, dokončení a prokonzultování teoretické písemné práce s vedoucím magisterské práce. Hledání optimálního řešení pro prezentaci magisterské práce. Možnost využití galerijního prostoru. Hledání optimální verbální obhajoby magisterské práce.

1TMA1 - Technologie malby 1 / Technology of Painting 1 (winter, 2)

Cílem výuky předmětu Technologie malby v bakalářském studijním programu je seznámení studentů se základními postupy v přípravné fázi vzniku závěsného obrazu. Student tak získá veškeré praktické poznatky týkající se úvodu do technologie malby. V rámci nauky o barvě pochopí fyzikální a optické vlastnosti barev. Výsledkem je zvládnutí technické přípravy závěsného obrazu a předcházení nežádoucím procesuálním vlivům při vzniku obrazu. Osvojení si tradičních postupů a pochopení jejich problematiky se přímo úměrně odráží na budoucí svobodě projevu a široké škále přístupů k volné malířské tvorbě.

1TMA2 - Technologie malby 2 / Technology of Painting 2 (summer, 2)

V tomto semestru se posluchači seznamují nejen s technologickou přípravou různých podkladů pro obraz, převážně však praktikují podklady pro práci s vodou ředitelnými barvami. Student tak získá veškeré teoretické i praktické poznatky týkající se technik vaječné a klasické tempery, disperzních barev, akvarelu, kvaše a akrylu. Z nauky o barvě již zná fyzikální a optické vlastnosti barev. Barevné systémy, kontrasty i psychologii barev. Osvojuje si tradiční postupy a chápe, že jejich problematika se může přímo úměrně odrážet na výsledku vlastního malířského projevu.

1TMA3 - Technologie malby 3 / Technology of Painting 3 (winter, 2)

V tomto semestru posluchači rekapituluji technologickou přípravu podkladů obrazů, a učí se praktikovat podklady pro práci s olejovými barvami. Seznamují se s technologiemi a technikami olejomalby na příkladech z dějin umění až po současnost. Student tak získává teoretické i praktické poznatky týkající se techniky olejomalby a příbuzných technik. (olejový pastel, enkaustika) Prakticky si osvojuje klasické typy olejomalby (lazurní malba, Alla prima, Impasto) a chápe, že znalost této problematiky se přímo úměrně odráží na výsledku vlastního malířského projevu.

1TMA4 - Technologie malby 4 / Technology of Painting 4 (summer, 2)

Seznámení se s kombinovanými technikami a využití malby ve spojení s jinými médii. Zamýšlení nad významem a symbolickou řečí zvoleného materiálu. Získání teoretických, poznatků týkajících se nástěnných technik sgrafitto, freska. Praktické realizace v oblasti nových materiálů a experimentálních přístupů. Každá technika, i ta experimentální si vyžaduje dobrou přípravu. Materiály mají svou charakteristiku, vlastnosti, vzájemné reakce a poločas rozpadu. Při osvojení klasických technologických postupů je tedy možné předpokládat budoucí chování, vlastnosti a specifika různých kombinovaných technik.

1DGM1 – Digitální obraz v malbě 1 / Digital Painting 1 (winter, 2)

Cyklus přednášek a cvičení kombinuje teoretickou a praktickou výuku. Cílem je zvládnutí základních technologických postupů tvorby a využití digitálního obrazu a jeho aplikace v malbě. Student se seznámí se základy počítačového prostředí na různých platformách a zařízeních.

V předmětu DGM1 se seznámí se základními pojmy, principy tvorby a editace digitálního obrazu, informačními zdroji, historií využití počítačů v umělecké tvorbě a základy digitální technologie zpracování obrazu. Součástí práce je zpracování tiskového výstupu portfolia a katalogu s důrazem na fotografickou kvalitu reprodukcí.

Problematika počítačového zpracování obrazu s důrazem na využití v umělecké praxi je demonstrována na příkladech z historie od 50. let 20. století do současnosti.

1DGM2 – Digitální obraz v malbě 2 / Digital Painting 2 (summer, 2)

Cyklus přednášek a cvičení kombinuje teoretickou a praktickou výuku. Student se seznámí se základy počítačového prostředí na různých platformách a zařízeních.

Předmět DGM2 je zaměřen na zdokonalení práce s různými typy bitmapových a vektorových grafických editorů a rozvíjení znalostí digitální technologie zpracování a distribuce dat pro tiskové i netiskové výstupy. Student se seznámí s uživatelským prostředím a základy InDesignu při tvorbě tiskových výstupů.

Student se věnuje úpravě a manipulaci digitálního obrazu zjm. v souvislosti s médiem malby v současném uměleckém kontextu. Posлуhač získá praktické zkušenosti s předtiskovou přípravou, tiskem a dalšími možnostmi distribuce digitálního obrazu. Cílem je osvojení technologických postupů tvorby a využití digitálního obrazu a aplikace v malbě. Součástí práce je zpracování tiskového výstupu portfolia s důrazem na fotografickou kvalitu reprodukcí.

Problematika počítačového zpracování obrazu s důrazem na využití v umělecké praxi je demonstrována na příkladech z historie od 50. let 20. století do současnosti.

1DGM3 – Digitální obraz v malbě 3 / Digital Painting 3 (winter, 2)

Předmět DGM3 kombinuje teoretickou a praktickou výuku a je zaměřen na malbu v digitálním prostředí s použitím grafického tabletu a softwaru a aplikací simulujících malbu v různých operačních systémech vytvářejí na zadané téma tiskový výstup pro tisk na plátno na plotru. Student získá srovnání digitálního tiskového výstupu s tradičními postupy v malbě a jejich limity a možnostmi. V souvislosti s tiskem na plátno se věnují současné textilní formě tvorby obrazu na programovatelných žakárových stavech.

Student získá praktické zkušenosti s předtiskovou přípravou, tiskem a dalšími možnostmi distribuce digitálního obrazu v tiskových a velkoplošných výstupech na plotru. Cílem je osvojení nových technologických postupů tvorby a využití digitálního obrazu a jeho aplikace v malbě s důrazem na fotografickou kvalitu reprodukcí.

Problematika počítačového zpracování obrazu s důrazem na využití v umělecké praxi je demonstrována na příkladech současné umělecké tvorby.

1DGM4 – Digitální obraz v malbě 4 / Digital Painting 4 (summer, 2)

Cyklus přednášek a cvičení kombinuje teoretickou a praktickou výuku a je zaměřen na limity digitálního obrazu - manipulaci, destrukci a generování obrazu v různém softwaru. Student se seznámí s kritickým přístupem k digitálnímu obrazu. Na příkladech řízené destrukce, manipulace a náhodného generování obrazu může nahlížet možnosti experimentálního přístupu k malbě. V souvislosti s tématem student pracuje s principem opakování s využitím šablon. Tvorba šablon je realizována ve vektorovém softwaru vč. předtiskové přípravy a exportu dat pro řezací plotr, laser a gravírování do různých materiálů.

Cílem je vedle osvojení široké škály technologických postupů tvorby a využití digitálního obrazu a aplikace v malbě také osvojení kritického myšlení v přístupu k tvorbě uměleckého díla.

Problematika počítačového zpracování obrazu s důrazem na využití v umělecké praxi je demonstrována na příkladech z historie od 50. let 20. století do současnosti.

2DGM5 – Digitální obraz v malbě 5 / Digital Painting 5 (winter, 2)

Cyklus přednášek a cvičení kombinuje teoretickou a praktickou výuku a je zaměřen na experimentální a konceptuální přístupy v malbě s využitím digitálních prostředků s důrazem na pronikání počítačové obraznosti do současné malby. Na praktických příkladech se seznamuje s rozdílnými principy počítačového umění a umění tvořeného počítačem generováním obrazu.

Součástí výuky je dále zvládnutí přípravy realizace velkoplošné malby ve veřejném prostoru podle digitální předlohy ve formě vizualizace.

Cílem je rozvíjení široké škály technologických postupů tvorby a experimentálního využití digitálního obrazu v malbě a osvojení kritického myšlení v přístupu k tvorbě uměleckého díla.

Problematika počítačového zpracování obrazu s důrazem na využití v umělecké praxi je demonstrována na příkladech z historie od 50. let 20. století do současnosti.

2DGM6 – Digitální obraz v malbě 6 / Digital Painting 6 (summer, 2)

Předmět kombinuje teoretickou a praktickou výuku a rozvíjí experimentální a konceptuální přístupy v malbě. V návaznosti na softwarové umění student rozšiřuje své výrazové prostředky. Rozvíjí ve své tvorbě vlastní metody využití digitálního obrazu v malbě. Pracuje s širokou škálou aplikací pro mobilní zařízení s dotykovým displejem různých operačních systémů a seznamuje se s jejich navrhováním a tvorbou. Dále je kladen důraz na prezentaci a tvorbu webové prezentace studentů s maximálním využitím aktuálně dostupných technických možností (webová stránky, aplikace, on-line portfolio).

Cílem je rozvíjení široké škály technologických postupů tvorby a experimentálního využití digitálního obrazu v malbě a osvojení kritického myšlení v přístupu k tvorbě uměleckého díla.

Problematika počítačového zpracování obrazu s důrazem na využití v umělecké praxi je demonstrována na příkladech současné umělecké produkce.

Ateliér malby II / Painting Studio II.

KMB/1PAI3 - Ateliér malby II. 3 / Painting Studio II. 3 (winter, 8)

V tomto semestru se posluchač zaměřuje na významové roviny uměleckého díla a jeho materiální formy. Podílí se na programu ateliérové galerie Kabinet 217, která slouží jako umělecká laboratoř a platforma pro budoucí výstavní projekty. Na příkladech umění od archaického až po současnost dokáže artikulovat svůj umělecký záměr. Vede ho to k rozvíjení své autentické umělecké formy. Tento rámec nutí studenta konceptuálně myslet a upřednostňovat tak poselství umění např. ve veřejném prostoru. Učí se interpretovat umělecké dílo jako jedno z dalších projevů reprezentace uměleckého poslání. Využívá digitálních technologií k práci s malbou i jinými intermediálními postupy.

KMB/1PAI4 - Ateliér malby II. 4 / Painting Studio II. 4 (summer, 8)

Student po nabytých zkušenostech rozvíjí započaté konceptuální výrazové prostředky do uměleckého procesu v různých médiích. Učí se hledat tematický rámec volených osobních přístupů a učí se zároveň zacházet kromě malby s jinými médii jako je instalace, fotografie, performance, postprodukce, video. Tyto nabyté znalosti uplatňuje v malířské formě, ale i v různých malířských, kombinovaných technikách. (olejomalba, akryl, experimentální technologické postupy). Aktivně se podílí na programu ateliérové galerie Kabinet 217, která slouží jako umělecká laboratoř a svobodná platforma pro budoucí výstavní projekty. Výstavní záměr se dopředu nekonzultuje, po verbální prezentaci autora dochází k věcné diskusi.

KMB/1PAI5 - Ateliér malby II. 5 / Painting Studio II. 5 (winter, 10)

V tomto semestru by měl student obsáhnout téma své bakalářské práce a hledat možnosti formy a obsahu s tím, že není zatížen pouze médiem malby. Jeho výrazový rejstřík se precizuje k dovršení jasně formulovaného projevu bakalářské práce. Práci konzultuje s vedoucím bakalářské práce i vedoucím ateliéru. Pracuje na přípravě teoretických textů pro písemnou část teoretické bakalářské práce. Své umělecké záměry může demonstrovat a ověřovat si je v galerijní platformě Kabinet 217.

KMB/1PAI6 - Ateliér malby II. 6 / Painting Studio II. 6 (summer, 15)

V rámci tohoto semestru je cílem koncentrovaná práce na bakalářské VŠKP a její finalizace. Student již má na základě absolvování předmětu Ateliér Malby 5 jasně definované a rozpracované téma, stanovenou strategii a harmonogram zpracování problematiky. Studium vybrané literatury a dalších zdrojů získává základní informace jednak pro realizaci praktické ale zároveň teoretické části VŠKP. Stanovená struktura teoretické části bakalářské VŠKP je rozvíjena v souvislosti s prací nad praktickou částí. Student v diskusi a konzultacemi s vedoucím práce finalizuje ideové řešení a konečnou vizuální formu bakalářské VŠKP. Hledá optimální řešení pro prezentaci bakalářské práce např. možnosti využití galerijního prostoru. Aktivně komunikuje s oponentem práce. Připravuje se k závěrečné bakalářské zkoušce.

KMB/1VIS1 - Vizuální struktury 1 / Visual Structures 1 (winter, 2)

Předmět Vizuální struktury je realizován formou cvičení, přednášek a seminárních prací. Student získá základní znalosti v oblasti výtvarné kompozice a vizuálních struktur. Získá znalosti praktických uměleckých dovedností, vytváření umělecké kompozice a také způsobu kreování iluzivního prostoru na ploše. Převádění těchto kompozic do 3D prostorových

vizuálních forem, funkce formy v kompozici a také společné souznění světla, barvy, fakturace a pohybu. Poznává relativismus reálného prostoru a prostoru iluzivního. Je schopen uvědomovat si psychologii barvy, struktur a kompozice.

KMB/1VIS2 - Vizualní struktury 2 / Visual Structures 2 (summer, 2)

Předmět Vizualní struktury je realizován formou cvičení, přednášek a seminárních prací. Student získá základní znalosti v oblasti výtvarné kompozice a vizuálních struktur. Získá znalosti praktických uměleckých dovedností, vytváření umělecké kompozice a také způsobu kreování iluzivního prostoru na ploše. Převádění těchto kompozic do 3D prostorových vizuálních forem, funkce formy v kompozici a také společné souznění světla, barvy, fakturace a pohybu. Poznává relativismus reálného prostoru a prostoru iluzivního. Je schopen uvědomovat si psychologii barvy, struktur a kompozice.

KMB/2PAI7 - Ateliér malby II. 7 / Painting Studio II. 7 (winter, 11)

Cílem výuky profilových předmětů Ateliér malby II v magisterském studiu je vést studenta ke schopnosti smysluplné artikulace a obhajobě své práce v kritické polemice. Důraz je kladen na tvorbu v konceptuálním rozmezí. Studenti se v tomto semestru budou zabírat hledáním konceptu pro svou další uměleckou činnost a to na základě individuálního přístupu. Student rozvíjí a zdokonaluje svoji tvorbu prostřednictvím stimulů z dalších vědních disciplín, od filozofie, přes dějiny umění až po sociologii, psychologii a další oblasti činné na poli lidského poznání. Student je veden ke zviditelnění svých obsahových a konceptuálních předností. Hledání formy a média pokračuje v součinnosti s tímto teoretickým diskurzem, především malby. Student si uvědomuje a přesně umí rozlišit vztah mezi obsahem a formou díla. Učí se rozlišovat tyto danosti a referenčně tak hledá vztahy mezi těmito danostmi.

KMB/2PAI8 - Ateliér malby II. 8 / Painting Studio II. 8 (summer, 11)

V tomto semestru student pokračuje v hledání konceptu pro své zvolené téma, rozvíjí osobní uměleckou činnost i mimo Fakultu umění a formuje svůj individuální výraz. Posluchači rozvíjejí své konceptuální schopnosti projevu do výtvarné řeči. Studium teoretické literatury a pramenů se student zdokonaluje v rozvoji svých obsahových a konceptuálních kompetencí v práci se zvoleným tématem. Hledání formy a média pokračuje v součinnosti s tímto teoretickým diskurzem. Především v malbě. Student si uvědomuje a přesně umí rozlišit vztah mezi myšlenkou a formou díla.

KMB/2PAI9 - Ateliér malby II. 9 / Painting Studio II. 9 (winter, 11)

V tomto semestru se student definuje téma své magisterské práce. Určí rozsah jak po formální tak i obsahové stránce, hledá ideální řešení pro navržené téma. V součinnosti s vedoucím ateliéru hledá přesné vymezení individuálních forem. Na příkladě přesně zvolené odborné literatury a pramenů hledá obsah pro svou teoretickou část diplomové práce. Má přesně stanovený a definovaný vztah mezi formou a obsahem, hledá odpovídající médium, je si vědom zvoleného média a v kritické polemice obhazuje svůj umělecký postoj. Projevu se pomocí malby i jiných médií.

KMB/2PAI0 - Ateliér malby II. 10 / Painting Studio II. 10 (summer, 16)

Celý semestr se vztahuje k soustředěnému dokončení magisterské práce, k finalizaci, charakteru a formě. Student se připravuje na to, aby byl v kritické polemice schopen svou práci úspěšně obhájit. Po obhajobě praktické části magisterské práce se na základě nabytých

teoretických vědomostí, student připravuje na druhou část magisterské státní závěrečné zkoušky z dějin umění a ateliérových otázek. Předmět je z větší části zaměřen na konzultace rozpracované magisterské práce, s vedoucím práce a oponentem.

KMB/2EXP1 - Experimentální formy v malbě 1 / New experimental forms in Painting 1 (winter, 6 ECTS)

V předmětu Experimentální formy v malbě se student seznamuje se základními principy estetické stavby uměleckého díla na základě regresivních vztahů formy, obsahu a interpretace vytvořeného díla. Student je veden k hledání experimentálních forem neobvyklých pro médium malby, a měl by nacházet podněty i mimo klasické zobrazovací modely. Jsou to vztahy a hledání významů mezi ikonografií malby, zvuku, procesuálních postupů, prostoru, času, těla či mimouměleckých kontextů. Student se pokouší vymanit ze zavedených forem uměleckého díla. Hledání či experimentování není samoúčelné, mělo by zároveň jasně vyjadřovat koncepční postup. Experiment je jedna z možných forem uměleckého díla. Student se učí rozlišovat modernistický étos experimentu pro nové formy uměleckého sdělení, objasňuje si tento diskurz na příkladě avantgard 20. století a jeho další regres, který probíhal po 2. sv. válce. Hledá významy mezi jednotlivými médii. Dotýká se procesu nových médií ve vztahu k malbě. Učí se chápat příbuznost, eventuálně rozdílnost těchto možných střetů. Přivlastňuje si formy a entity jako jsou lidská tělesnost, procesuálnost, prostor a čas. Tímto je podmíněna i významová a konceptuální charakteristika předmětu. Pokud se student rozhodne experiment prohloubit do jiných médií, musí svůj postoj strukturálně pochopit. V rámci prezentací ateliérové galerie předvede výsledek zvoleného experimentu.

KMB/2EXP2 - Experimentální formy v malbě 2 / New experimental forms in Painting 2 (summer, 6 ECTS)

V tomto semestru student pokračuje v seznamování se s problematikou experimentu v uměleckém díle, potažmo v médiu malby. Je schopen si uvědomit rozhraní a důležitost experimentu ve 20. století i pro svou vlastní tvorbu. Učí se rozlišovat postmoderní významy těchto mobilít jak po obsahové, tak po estetické stránce. Dokončí proces experimentování s časem, tělesností, procesem a materiálem. Kriticky zhodnotí své dosavadní zkoumání osobního přístupu. V tomto semestru bude student pracovat na celkovém zhodnocení dosavadních zkušeností. Důraz bude kladen především na pochopení významových mimo uměleckých rovin v celém jeho širokém spektru možných významů (politika, stratifikace volného času, média, sociální sítě, zvuk, trvání, světlo atd.). Tyto zkušenosti mu pomohou zvolené médium prohloubit, najít jeho limity, ale i přednosti ve vyjadřovacích formách. Výsledkem bude snaha po začlenění těchto zkušeností do média malby.

KMB/2KVS1 - Konceptuální vizuální struktury 1 / Conceptual Visual Structures 1 (winter, 2)

Cílem předmětu Konceptuální vizuální struktury je strukturovaně používat konceptuální, abstraktní a vědecké poznatky v uměleckém díle. Student získá odborné dovednosti v oblasti vizuálních struktur, otevřené formy a práce s jazykem jako nosným prvkem výstavby uměleckého díla. Předmět poukáže na hranice významů uměleckého díla v současné společnosti. Odkáže studenta k precizní definici média jako výrazového prostředku, jenž je sám nositelem obsahu. Charakteristickým znakem předmětu je epistemologická metoda poznávání. Práce s kontextem je podmínkou dalších nových významů v uměleckém díle.

KMB/2KVS2 - Konceptuální vizuální struktury 2 / Conceptual Visual Structures 2 (summer, 2)

Cílem předmětu Konceptuální vizuální struktury je strukturovaně používat konceptuální, abstraktní a vědecké poznatky v uměleckém díle. Student získá odborné dovednosti v oblasti vizuálních struktur, otevřené formy a práce s jazykem jako nosným prvkem výstavby uměleckého díla. Předmět poukáže na hranice významů uměleckého díla v současné společnosti. Odkáže studenta k precizní definici média jako výrazového prostředku, jenž je sám nositelem obsahu. Charakteristickým znakem předmětu je epistemologická metoda poznávání. Práce s kontextem je podmínkou dalších nových významů v uměleckém díle.

DEPARTMENT OF SCULPTURE

Only for students in the Studio of Sculpture

1ASO3 – Ateliér sochařství 3 / Studio of Sculpture 3 (winter, 8 ECTS)

Cílem profilujícího předmětu Ateliér 3 je získání znalostí a dovedností v ovládnutí jednotlivých technologií, pracovních postupů a materiálů, které se dnes v sochařství používají. Studenti se učí na praktické úrovni používat základní sochařské techniky a variabilně je kombinovat při práci s konkrétními materiály - hlína, sádra, dřevo, kov, beton, kámen, umělé pryskyřice. Ve studijním modelování pracují s živým modelem, studují portrét a figuru. Snaží se takto pochopit hmotu, prostor, vnitřní stavbu a celkovou architekturu sochy. Střídavě se studiem přicházejí s vlastními náměty ve volné tvorbě, nebo jsou jim zadávány úkoly tak, aby dokázali reflektovat sebe i současnou dobu vlastními výrazovými prostředky. Pracují na hledání svého vlastního Já. Studenti se dostávají i teoreticky do dějinných souvislostí formou zadávaných referátů. Student získává základní přehled o dějinách sochařství v období od Baroka po přelom 19. a 20. století. Součástí výuky jsou exkurze do muzeí a galerií, kde jsou studenti seznamováni s aktuální situací a historií nejen sochařství, ale i ostatních výtvarných oborů.

Předmět je rozčleněn do pěti základních oblastí. Práce s modelem, práce na zadaných úkolech, volná tvorba, vypracování referátu, cyklus přednášek.

1ASO4 – Ateliér sochařství 4 / Studio of Sculpture 4 (summer, 8 ECTS)

Cílem profilujícího předmětu Ateliér 4 je získání znalostí a dovedností v ovládnutí jednotlivých technologií, pracovních postupů a materiálů, které se dnes v sochařství používají. Studenti se učí tyto metody a techniky používat v nových souvislostech a přizpůsobovat je vlastním obsahům a záměrům. Učí se pravidla práce se sochou jako stavbou objemů a tvarů v prostoru, založenou na principech využití tektoniky hmot, používání organické a anorganické morfologie, geometrie. Ve studijním modelování pracují s živým modelem, studují figuru ve zmenšeném měřítku. Snaží se takto pochopit hmotu, prostor, vnitřní stavbu a celkovou architekturu sochy. Pronikají do zákonitostí práce se změnou měřítka. Střídavě se studiem přicházejí s vlastními náměty ve volné tvorbě, kde samostatně volí témata a inspirační zdroje. Jsou jim zadávány úkoly tak, aby dokázali reflektovat sebe i současnou dobu vlastními výrazovými prostředky. Učí se zacházet s všemožnými sochařskými materiály (hlína, sádra, dřevo, kov, beton, kámen, umělé pryskyřice). Pracují na hledání svého vlastního Já. Studenti se dostávají i teoreticky do dějinných souvislostí formou zadávaných referátů. Student získává podrobný přehled o dějinách sochařství v období 1. pol. 20. století. Součástí výuky jsou exkurze do muzeí a galerií, kde jsou studenti seznamováni s aktuální situací a historií nejen sochařství, ale i ostatních výtvarných oborů.

Předmět je rozčleněn do pěti základních oblastí. Práce s modelem, práce na zadaných úkolech, volná tvorba, vypracování referátu, cyklus přednášek.

1KLS3 - Ateliér – klauzura 3 / Semestral Work 3 (winter, 5)

Předmět je úzce provázán s výukou předmětu Ateliér sochařství 3. Studenti jsou vedeni k prezentaci výsledků vlastní tvorby, zadaných sochařských úkolů, studijního modelování a ostatních ateliérových projektů. Ve své klauzurní práci student prokazuje schopnosti na praktické úrovni používat základní sochařské techniky a variabilně je kombinovat při práci s

konkrétními materiály - hlína, sádra, dřevo, kov, beton, kámen, umělé pryskyřice. Učí se nejen prakticky, ale i teoreticky zúročit poznatky a zkušenosti nabyté během ateliérové výuky. Student prezentuje před komisí soubor prací, předem definovaný a konzultovaný obsahem i formou s vedoucím ateliéru a vycházející ze samotného obsahu a průběhu práce v ateliéru. Obhájí základní ideová řešení, zvolené sochařské metody a postupy. Klauzurní komise je složena z pedagogů volených napříč specializacemi a studijními programy fakulty. Výsledné bodové hodnocení je průměrem hodnocení všech členů komise. Obhajoba klauzurní práce je veřejná.

1KLS4 - Ateliér – klauzura 4 / Semestral Work 4 (summer, 5)

Předmět je úzce provázán s výukou předmětu Ateliér sochařství 4. Studenti jsou vedeni k prezentaci výsledků vlastní tvorby, zadaných sochařských úkolů, studijního modelování a ostatních ateliérových projektů. Ve své klauzurní práci student prokazuje schopnosti používat dostupné sochařské metody a techniky v nových souvislostech a přizpůsobovat je vlastním obsahům a záměrům. Student prezentuje před komisí soubor prací, předem definovaný a konzultovaný obsahem i formou s vedoucím ateliéru a vycházející ze samotného obsahu a průběhu práce v ateliéru. Obhájí základní ideová řešení, zvolené sochařské metody a postupy. Klauzurní komise je složena z pedagogů volených napříč specializacemi a studijními programy fakulty.

Výsledné bodové hodnocení je průměrem hodnocení všech členů komise. Obhajoba klauzurní práce je veřejná.

2ASO7 – Ateliér sochařství 7 / Studio of Sculpture 7 (winter, 11 ECTS)

Cílem výuky profilového předmětu Ateliér sochařství 7 je především studium široké škály metod, postupů a technik práce s většinou materiálů užívaných dnes v sochařství a získání schopností tyto zkušenosti přizpůsobovat dané situaci. Důležitá je silná tvůrčí potence a osobnost studenta nejen zajímavá, ale také schopná samostatně přicházet na podstatu problémů před ní stavěných. V zadávaných sochařských úkolech a volné tvorbě se student učí samostatně řešit problém skrze vlastní výtvarný názor. Neplést si příběh se slepou popisností. Prostřednictvím studijního modelování nabývá student jistotu v ovládnutí vnitřní stavby sochy a zacházení s jejími prostorovými vztahy. Součástí výuky je také teoretické provázání studentovy tvorby s historickými souvislostmi s dějinami sochařství a současnou sochařskou scénou.

2ASO8 – Ateliér sochařství 8 / Studio of Sculpture 8 (summer, 11 ECTS)

Cílem výuky profilového předmětu Ateliér sochařství 8 je především zaměření na experimentování se zákonitostmi sochařské práce s tektonikou hmot a materiálů, měřítkem, použitou morfologií a prostorem. Student využívá širokou škálu metod, postupů a technik práce v kombinaci s většinou materiálů užívaných dnes v sochařství a získává schopnosti tyto zkušenosti přizpůsobovat vlastním tvůrčím záměrům. Student předkládá a realizuje návrhy pro vlastní sochařskou tvorbu, vycházející z jeho tvůrčí iniciativy. Důležitá je silná tvůrčí potence a osobnost nejen zajímavá, ale osobnost schopná samostatně přicházet na podstatu problémů před ní stavěných. V zadávaných sochařských úkolech a vlastní tvorbě se student učí samostatně řešit problém skrze vlastní výtvarný názor. Neplést si příběh se slepou popisností. Prostřednictvím studijního modelování nabývá student jistotu v ovládnutí vnitřní stavby sochy a zacházení s jejími prostorovými vztahy. Součástí výuky je také

teoretické provázání studentovy tvorby s historickými souvislostmi s dějinami sochařství a současnou sochařskou scénou.

2KLS7 - Ateliér – klauzura 7 / Semestral Work 7 (winter, 5)

Předmět je úzce provázán s výukou předmětu Ateliér sochařství 7. Studenti jsou vedeni k prezentaci výsledků vlastní tvorby, zadaných sochařských úkolů, studijního modelování a ostatních ateliérových projektů. Ve své klauzurní práci student prokazuje schopnost účelného využití široké škály metod, postupů a technik práce s většinou materiálů užívaných dnes v sochařství a osvojení schopností tyto zkušenosti samostatně přizpůsobovat dané situaci. Student prezentuje před komisí soubor prací, předem definovaný a konzultovaný obsahem i formou s vedoucím ateliéru a vycházející ze samotného obsahu a průběhu práce v ateliéru. Obhazuje základní ideová řešení, zvolené sochařské metody a postupy. Klauzurní komise je složena z pedagogů volených napříč specializacemi a studijními programy fakulty. Výsledné bodové hodnocení je průměrem hodnocení všech členů komise. Obhajoba klauzurní práce je veřejná.

2KLS8 - Ateliér – klauzura 8 / Semestral Work 8 (summer, 5)

Předmět je úzce provázán s výukou předmětu Ateliér sochařství 8. Studenti jsou vedeni k prezentaci výsledků vlastní tvorby, zadaných sochařských úkolů, studijního modelování a ostatních ateliérových projektů. Ve své klauzurní práci student prokazuje schopnost experimentování se zákonitostmi sochařské práce s tektonikou hmot a materiálů, měřítkem, použitou morfologií a prostorem. Prokazuje schopnosti účelného využití příslušné škály metod, postupů a technik práce s většinou materiálů užívaných dnes v sochařství k vlastním tvůrčím záměrům. Student prezentuje před komisí soubor prací, předem definovaný a konzultovaný obsahem i formou s vedoucím ateliéru a vycházející ze samotného obsahu a průběhu práce v ateliéru. Obhazuje základní ideová řešení, zvolené sochařské metody a postupy. Klauzurní komise je složena z pedagogů volených napříč specializacemi a studijními programy fakulty. Výsledné bodové hodnocení je průměrem hodnocení všech členů komise. Obhajoba klauzurní práce je veřejná.

Only as a subject, for students from another studios.

1MODE – Modelování / Modelling (winter, 3)

Studenti jsou teoreticky i prakticky seznámeni se základními sochařskými technikami práce s tvarem modelováním a kaširováním. Modelují hlavu dle sádrového nebo živého modelu. Vytvoří volnou sochu menšího měřítka dle vlastního návrhu.

1MAT1 - Práce v materiálu 1 / Working in Material 1 (summer, 3)

Předmět je do značné míry provázán s předmětem Technologie. Teoretické poznatky jsou zde uváděny do praxe. Studenti jednotlivě nebo ve skupinách pracují s hlinou (keramikou) různými technikami a pomocí široké škály technologií.

1MAT2 - Práce v materiálu 2 / Working in Material 2 (winter, 3)

Předmět je do značné míry provázán s předmětem Technologie. Teoretické poznatky jsou zde uváděny do praxe. Studenti jednotlivě nebo ve skupinách pracují se sádrou a s kovy různými technikami a pomocí široké škály technologií.

DEPARTMENT OF GRAPHICS AND DRAWING

1AGR1 – Graphics studio 1 (winter, 8 ects)

Student je seznámen se základními principy grafiky, tvůrčího myšlení v grafice, také přesahu grafiky do jiných médií a technologiemi tiskových procesů s aspektem na tvořivé úsilí a technickou zručnost, dále také s významnými autory českého a světového umění. Na základě zadaných témat a úkolů v diskusi a konzultaci s pedagogem, student pracuje na řešení jednotlivých zadání a stanovuje strategii ke konečnému výsledku - artefaktu.

Úvod do studia grafiky, vznik grafiky, historické a společenské aspekty vzniku grafiky. Grafika jako samostatné výtvarné médium. Souvislosti, analogie a rozlišnosti s jinými výtvarnými médii. Situace a zařazení grafiky v dnešní době v souvislosti s možností využití jiných výtvarných médií a aspekty využití těchto přesahů při tvorbě grafiky. Studenti poznávají historický nástin vývoje a vznik základních grafických technik, jejich princip a využití v umělecké tvorbě. Signování a zásady číslování grafických listů, velikost nákladů grafických listů u jednotlivých grafických technik, ukončení tisků a verifikace grafické formy. Tisk z výšky a pomezí grafické techniky. Příprava a rozvržení kresby, příprava a zpracování tiskové formy zvolené techniky a postup při samotném tisku formy. Zvláštní metody tisku z výšky: přírodninový tisk, frotáž, aktivní strukturální grafika (materiálový montovaný tisk), slepotisk, pomezí grafické techniky - monotypie, šablonový tisk, otisky konkrétních předmětů, geometrických tvarů, znaků, písmen, piktogramů vyřezaných z papíru nebo lepenky - možnosti barevného řešení apod. Studenti se s těmito aspekty grafiky hlouběji seznamují na základě ukávek jednotlivých technik - originální listy. Dále také s osobnostmi a jejich díly jak v českém umění, tak v historickém kontextu umění světového.

1AGR2 – Graphics studio 2 (summer, 8)

Na základě získaných znalostí a dovedností ve výuce předmětu Ateliér grafiky 1, student rozvíjí specifikovaná témata formou grafického média tisku z výšky nebo kombinací s jinou technikou či médiem. Ideové řešení tématu je rozpracováno a směřováno k finálnímu výstupu v diskusi s pedagogem. Součástí přednášek jsou probírány aspekty vývoje grafiky XX. století, impresionismus, fauvismus, expresionismus, dada, futurismus, surrealismus, neoplasticismus, konkrétní umění, geometrie, abstrakce - akční grafika, lettrismus, pop-art, mail-art, minimal-art, konceptuální umění, postmoderní tendence v grafice. Úloha fotografie ve výtvarném umění XX. století a ve volné grafice zvlášť. Osobnosti české moderní grafiky (F. Kupka, J. Čapek, J. Váchal, F. Tichý, C. Bouda a další). Osobnosti světové grafiky XX. století. Šedesátá léta - V. Boudník. Aktuální informace o výstavách u nás i v zahraničí, katalogy, literatura, monografie, antologie.

Tisk z výšky a pomezí grafické techniky, pokračování: dřevořez, dřevoryt, linořez, linoryt - rozvíjení těchto technik k profesní dokonalosti. Tisk vícebarevných tisků. Akční grafika - strukturální grafika - tvorba tiskových forem a vícebarevný tisk.

1AGR3 - Graphics studio 3 (winter, 8)

Student, na základě reflexe vlastní práce v předmětu Ateliér grafiky 1 a 2, stanoví strategii řešení zadaného a volného tématu v rámci semestru. Důraz je kladen na definici a proces řešení dané problematiky, experimentální přístupy v kontextu s výstupním/realizačním grafickým médiem. Ideové řešení tématu je rozpracováno a směřováno k finálnímu výstupu v diskusi s pedagogem. Historické a technologické aspekty vzniku a vývoje grafických technik tisku z hloubky. Osobnosti světové i naší grafické scény (Dürer, Rembrandt, Hollar a další),

protagonisté XX. století. Některé inovace v této technice. Nové materiály. Barvy, papír, chemikálie. Aktuální informace o osobnostech, které se zabývají touto grafickou technikou. Konkrétní ukázky tiskových forem a grafických listů českých grafiků. Tisk z hloubky: Mědiryt, vývoj a technika rytí, suchá jehla, mezzotinta a další. Lept čárový do pevného krytu, lept do měkkého krytu, lept do křehkého krytu, lept zrnkový - akvatinta, lept otiskováním krytu, barevný tisk z hloubky, zvláštní metody tisku z hloubky.

Digitální technologie a možnosti využití v oblasti tisku z hloubky. Umělecko technologické moduly 2D a 3D pracoviště Centrum digitálních technologií. Výuka specializace Grafika a Kresba bude zahrnovat rozšíření a posílení stávajících znalostí a dovedností v oblasti DTP, prepress a především postprodukce s využitím nových zařízení a technologií.

Katedra Grafiky a kresby s využitím rozvojového projektu buduje v roce 2018 nové pracoviště -Centrum digitálních technologií, (dále CDT)

To bude zahrnovat:

- prepress pracoviště s novou skenovací jednotkou 3D skener a skener na ploché předlohy
- dále dojde k upgrade pracoviště 2D tisku a návazných technologií UV tiskárna 470x400 cm s novým pracovištěm PC,
- řezací jednotka, plotr 400x300 cm s novým pracovištěm PC
- 3D tisk s tiskárnou 200x200 cm s pracovištěm PC a tiskárnou 100x100 cm rovněž s novým pracovištěm PC

Aktuální informace o výstavách, publikacích, katalozích a literatuře u nás i ve světě. Diskuse o tématech současné grafiky.

1AGR4 - Graphics studio 4 (summer, 8)

Na základě získaných znalostí a dovedností ve výuce předmětu Ateliér grafiky 3, studenti rozvíjí specifikovaná témata formou grafických médií (tisk z výšky, tisk z hloubky, litografie), které volí s ohledem na koncepci projektu směrem k maximálnímu využití vizuálních prostředků daného grafického média. Pro řešení tématu může student zvolit kombinaci grafických technik, nebo pracovat s přesahy do jiných médií. Ideové řešení tématu a možné výstupní formy jsou rozpracovány a směřovány k finálnímu výstupu v diskusi s pedagogem. Důraz je kladen na definici a proces řešení dané problematiky, experimentální přístupy v kontextu s výstupním/realizačním grafickým médiem.

Historické a technologické aspekty vzniku a vývoje grafických technik tisku z plochy.

Aktuální použití techniky litografie v současné době. Význační litografové. Úvod do serigrafie, sítotisku. Technika známá z Orientu, v dnešní podobě vyvinutá a zdokonalená v USA (1929).

Ostatní techniky plošného tisku - algrafie, autorský ofset, ofsetový tisk strojní, světlotisk, xerox. Možnosti a limity xeroxu jako samostatné techniky. Xerox jako pomocná technika při montáži volné grafiky a serigrafie. Využití plotteru, využití fotografie a jiných pomezích tiskových technik v serigrafii.

Digitální technologie a možnosti využití v oblasti tisku z plochy, sítotisku. Umělecko technologické moduly 2D a 3D pracoviště Centrum digitálních technologií. Výuka specializace Grafika a Kresba bude zahrnovat rozšíření a posílení stávajících znalostí a dovedností v oblasti DTP, prepress a především postprodukce s využitím nových zařízení a technologií.

Katedra Grafiky a kresby s využitím rozvojového projektu buduje v roce 2018 nové pracoviště -Centrum digitálních technologií, (dále CDT)

To bude zahrnovat:

- prepress pracoviště s novou skenovací jednotkou 3D skener a skener na ploché předlohy
- dále dojde k upgrade pracoviště 2D tisku a návazných technologií UV tiskárna 470x400 cm s novým pracovištěm PC,
- řezací jednotka, plotr 400x300 cm s novým pracovištěm PC
- 3D tisk s tiskárnou 200x200 cm s pracovištěm PC a tiskárnou 100x100 cm rovněž s novým pracovištěm PC

Aktuální informace o výstavách, publikacích, katalozích a literatuře u nás i ve světě. Diskuse o tématech současné grafiky.

1AGR5 - Graphics studio 5 (winter, 11)

Specifikace zadání bakalářské práce, výběr tématu, stanovení strategie a harmonogramu zpracování problematiky. Analýza tématu a identifikace s jinými oblastmi nebo vědními obory. Výběr literatury a dalších zdrojů pro přípravu a realizaci bakalářské práce. Specifikace struktury teoretické části bakalářské práce. Rozpracování konceptu praktické práce, definování možných řešení tématu v kontextu s výstupní vizuální formou. Příprava k závěrečné bakalářské zkoušce. Aktuální informace o výstavách, publikacích, katalozích a odborné literatuře v ČR i ve světě. Diskuse o současné postmoderní scéně s aspektem na současnou volnou grafiku.

Digitální technologie a možnosti využití pro projekt bakalářské VŠKP, případně v možné kombinaci s jiným grafickým médiem. Umělecko technologické moduly 2D a 3D pracoviště Centrum digitálních technologií. Výuka specializace Grafika a Kresba bude zahrnovat rozšíření a posílení stávajících znalostí a dovedností v oblasti DTP, prepress a především postprodukce s využitím nových zařízení a technologií.

Katedra Grafiky a kresby s využitím rozvojového projektu buduje v roce 2018 nové pracoviště -Centrum digitálních technologií, (dále CDT)

To bude zahrnovat:

- prepress pracoviště s novou skenovací jednotkou 3D skener a skener na ploché předlohy
- dále dojde k upgrade pracoviště 2D tisku a návazných technologií UV tiskárna 470x400 cm s novým pracovištěm PC,
- řezací jednotka, plotr 400x300 cm s novým pracovištěm PC
- 3D tisk s tiskárnou 200x200 cm s pracovištěm PC a tiskárnou 100x100 cm rovněž s novým pracovištěm PC

1AGR6 - Graphics studio 6 (summer, 16)

Cílem v rámci semestru je koncentrovaná práce na bakalářské VŠKP a její finalizace. Student již má na základě absolvování předmětu Ateliér grafiky 5 jasně definované a rozpracované téma, stanovenou strategii a harmonogramu zpracování problematiky. Studium vybrané literatury a dalších zdrojů získává základní informace jednak pro realizaci praktické ale zároveň teoretické části VŠKP. Stanovená struktura teoretické části bakalářské VŠKP je rozvíjena v spuvlosti s prací nad praktickou částí. Student v diskusi a konzultaci s vedoucím práce finalizuje ideové řešení a konečnou vizuální formu bakalářské VŠKP, zároveň také její prezentaci. Příprava k závěrečné bakalářské zkoušce.

Digitální technologie a možnosti využití pro projekt bakalářské VŠKP, případně v možné kombinaci s jiným grafickým médiem. Umělecko technologické moduly 2D a 3D pracoviště Centrum digitálních technologií. Výuka specializace Grafika a Kresba bude zahrnovat rozšíření a posílení stávajících znalostí a dovedností v oblasti DTP, prepress a především postprodukce s využitím nových zařízení a technologií.

Katedra Grafiky a kresby s využitím rozvojového projektu buduje v roce 2018 nové pracoviště -Centrum digitálních technologií, (dále CDT)

1BAT1 - Drawing as a tool for creative thinking 1 (winter, 4)

Předmět rozložený ve čtyřech volně navazujících semestrech je koncipován jako prezentace široké nabídky krátkodobých, informativních a inspirativních exkurzů do mimouměleckých, nebo mimo-výtvarných oborů. (sociologie, teorie kultury, filosofie, některé úzké oblasti přírodních věd, klasické literatury a jiných) a výuku metod praktického využívání těchto inspirací ve vlastní tvůrčí práci (kresebné navrhování).

Jednotlivým aspektem různorodých hledání je důraz na pěstování nezávislého a samostatného autorského uvažování, pro něž oblast umělecké práce poskytuje mimořádně příhodné podmínky, a k němuž ze své podstaty zavazuje. Vedle otázky "co" a "jak" umělec dělá je zde kladen důraz na "proč", otázku po smyslu umělecké práce v kontextu širšího vnímání kultury.

Orientace tvůrčího pátrání mimo vlastní obor je zároveň vnímáno jako doplněk k tradičnímu pojetí teoretických studií na výtvarných školách obvykle zaměřovanému dovnitř k estetice a historii vlastního oboru.

Struktura předmětu má podobu mozaiky složené z drobných ukázek různorodých způsobů uvažování. Jedná se buď o setkání s odborníky, nebo o prezentace rešerší speciálně zaměřené literatury. Motivační úvod k řadě témat je zpracován v deseti sešitech studijních podpor vytvořených pedagogy ateliéru a externími spolupracovníky.

Kromě inspirativních témat z vědecké oblasti obsahuje nabídka předmětu také reference o různých okrajových, subkulturních a specifických přístupech k tvůrčí činnosti zahrnovaných například pod označeními jako "umění v surovém stavu", "tvorba vědeckých podivínů" nebo hermetismus, které se pro svou nestandardní povahu a osobitou metodiku vybočují z rámce seriózního vědeckého diskurzu, avšak mohou být zdrojem inspirace moderních umělců.

V praktické části výuky je student veden k tomu, aby o svých (dílčích a nesystematických) exkurzech do mimouměleckých (vědeckých) oborů pořizoval souborný zápisník obsahující poznámky a náčrtky a vlastní krátké textové a obrazové studie. (autorský deník)

1BAT2 - Drawing as a tool for creative thinking 2 (summer, 5)

V druhém semestru pokračuje předmět Kresba Jako nástroj výtvarného myšlení postupným otevíráním spektra nabízených témat. Konkrétní náplň je přizpůsobována individuálnímu zájmu a typu studenta a dalším okolnostem (např. aktuální dostupnost externích odborníků) tak, aby během čtyřsemestrálního cyklu výuka obsáhla celek nabízených okruhů a zejména, aby v průběhu prvních dvou semestrů zazněla informace o všech hlavních směrech možného hledání. (směr 1) sociologický, 2 filosoficky a literárně orientovaný, 3) zaměřený na přírodní vědy a techniku, 4 sledující okrajové a speciální umělecké aktivity)

Přitom je student veden k tomu, aby formou vlastního studia jednak rozšiřoval své zkoumání v té oblasti, která je nejbližší typu jeho schopností a předchozímu školení, jednak aby se pokusil nahlédnout do oborů, které mu dosud připadaly zcela vzdálené.

Namísto přehledové, encyklopedické znalosti je výhradně preferována snaha o konkrétní, osobní, i když jen dílčí zkušenost s odlišným způsobem uvažování.

V oblasti zaměřené na velká díla klasické nebo filosofické literatury jde jedině o vlastní čtenářskou zkušenost s minimálním počtem děl původní pramenné literatury, ne o soubor znalostí o historii literatury.

V praktické části výuky zaměřené na pokusy o uplatnění získávaných poznatků ve výtvarně práci pokračuje vytváření souboru osobně získaných poznatků (autorský deník)

1BAT3 - Drawing as a tool for creative thinking 3 (winter, 4)

Předmět Kresba jako nástroj výtvarného myšlení je zaměřen na studium vybraných poznatků z mimo-výtvarných oborů, které mohou sloužit jako inspirace umělecké práce. Výuka je realizována formou výkladu, setkání s externími odborníky nebo studiem odborné literatury. Motivační úvod k jednotlivým okruhům témat je k dispozici v deseti sešitech učebních podpor, vypracovaných pedagogy ateliéru.

V druhém ročníku je v návaznosti na předchozí náplň předmětu kladen zvýšený důraz na studentovo samostatné, individuální rozhodování o směru, kterým bude ve studiu pokračovat a volbě témat, jimiž se bude zabývat.

Důležité je především hledání způsobů jak objevené typy uvažování uplatňovat ve vlastní tvůrčí práci. Úzký zájem o konkrétní úhel pohledu či metodu, které je možné objevit, prozkoumat a v nějaké podobě přenést do vlastního autorského konceptu je nadřazen snaze o přehledovou znalost. Výchozím zdrojem informací proto mohou být vedle odborné literatury také populárně vědecké publikace a různorodé internetové zdroje reagující na nejaktuálnější vědecké objevy nebo technická řešení, které se stávají impulzem pro následnou autorskou práci..

Průběžně rozšiřovaný soubor záznamů (autorský deník) používaný k rekapitulaci prozkoumávaných oblastí, nyní slouží k pokusům o formulaci vlastních autorských pravidel a postupů při práci s informacemi pocházejícími z mimovýtvarné (vědecké nebo jiné kulturní) oblasti

1BAT4 - Drawing as a tool for creative thinking 4 (summer, 5)

Závěrečný semestr předmětu Kresba jako nástroj výtvarného myšlení koncipovaného jako soubor jednotlivých exkurzů do inspirativních mimo-výtvarných oblastí, je zaměřen na hledání metody maximálního uplatnění různorodých poznatků ve vlastní výtvarné práci. V této době je cílem, aby se upevnila vazba mezi schopností pracovat s širokým kontextem tématu a vlastní autorskou realizací a proto se práce v předmětu stává součástí studentova ateliérového projektu nebo dílčího praktického úkolu.

Na základě předchozí zkušenosti (rekapitulace pomocí autorského deníku) si student vybírá oblast, s předpokládaným největším přínosem pro jeho tvorbu a v jejím duchu pak pokračuje při přípravě a realizaci konkrétního výtvarného projektu.

Obecný přehled o existenci různorodých přístupů i praktické zkušenosti s jejich uplatňováním umožňují studentovi vědomý příklon k určitému typu nahlížení na zvolené téma a pomáhají mu při formulování jeho vlastní autorské metody

Kromě dokumentace projektu je součástí autorského deníku krátká textová reflexe použité metody.

1D2D1 – 2D Digitální technologie 1 / 2D Digital Technology 1 (winter, 3)

Seznámení s technologiemi 2d a 3d digitalizace obrazu, s postupy zpracování dat v grafických editorech a příprava výstupů pro tisková zařízení. Znalost softwaru, potřebného k obsluze vstupních zařízení a úpravě získaných dat. Příprava podkladů pro zpracování 2d a 3d skeneru. Základní znalosti hardwaru, provozu a nastavení. Možnosti využití ve výtvarné praxi a návaznost na další předměty.

1D2D2 – 2D Digitální technologie 2 / 2D Digital Technology 2 (summer, 3)

Seznámení s technologiemi digitálního tisku a jejich využitím v grafické praxi. Příprava podkladů pro jednotlivé technologie a zařízení. Principy a postupy digitalizace obrazu. Zpracování podkladů ve vektorových a bitmapových grafických editorech, předtisková příprava. Realizace výstupů na řezací jednotce a UV tiskárně v návaznosti na ateliérovou práci a úkoly v dalších předmětech. Základy obsluhy, nastavení a údržby jednotlivých zařízení.

1D3D1 - 3D Digitální technologie 1 / 3D Digital Technology 1 (winter, 3)

Seznámení s principy virtuálního 3d modelování, možnostech využití ve výtvarné praxi. Získání přehledu o souvisejícím hardwaru a softwaru. Orientace v prostředí modelovacího editoru a vytváření jednoduchých modelů a kompozic podle vlastních návrhů. Příprava podkladů/modelů pro digitalizaci 3d skenerem, obsluha a nastavení skeneru. Zpracování a úprava získaných vstupních dat v modelovacím editoru. Vytvoření výstupů formou vizualizace a úprava v grafických vektorových a bitmapových editorech v návaznosti na další předměty a úkoly.

1D3D2 - 3D Digitální technologie 2 / 3D Digital Technology 2 (summer, 3)

Prohloubení znalostí virtuálního 3d modelování, seznámení s technologiemi a postupy 3d tisku. Získání přehledu o souvisejícím hardwaru a softwaru. Pokročilá práce v modelovacím editoru, vytváření složitějších modelů a kompozic podle vlastních návrhů. Příprava podkladů/modelů pro 3d tisk, obsluha a nastavení 3d tiskárny. Vytvoření výstupů formou reálných 3d modelů, jejich úprava a zpracování pro použití ve výtvarných projektech.

1GTE1 - Grafické techniky 1 / Graphic Techniques 1 (winter, 3)

Znalost pojmů, materiálů a postupů grafických technik tisku z výšky /linoryt, dřevoryt, dřevořez/.

Rozeznání výrazových prostředků technik. Nástin dalších technik v okruhu tisku z výšky, užitých materiálů a technologických postupů. Historický nástin vzniku a vývoje technik. Přiblížení autorů zabývajících se technikou tisku z výšky.

Student získá dovednosti, jak přistupovat ke grafické technice linorytu. Technologická příprava a následná praktická realizace dané techniky tisku. Příprava matrice /rozvržení a přenos kresby, možnosti zpracování tiskové formy, realizace tisku/. Možnosti přístupů odrývání a otisku k docílení záměru výsledné formy. Signování a zásady číslování grafických listů, množství nákladu grafických listů.

1GTE2 - Grafické techniky 2 / Graphic Techniques 2 (summer, 3)

Znalost pojmů, materiálů a postupů grafických technik tisku z výšky /kolografie, tisk z koláže, experimentální tisk/.

Rozeznání výrazových prostředků technik. Nástin dalších technik v okruhu tisku z výšky, užitých materiálů a technologických postupů. Přiblížení autorů zabývajících se technikou tisku z výšky.

Student získá dovednosti, jak přistupovat k experimentálnímu tisku z výšky. Technologická příprava a následná praktická realizace dané techniky tisku. Příprava matrice /možnosti zpracování tiskové formy, realizace tisku/. Možnosti propojování široké škály materiálů a objevování nových přístupů k docílení záměru výsledné formy. Signování a zásady číslování grafických listů, množství nákladu grafických listů.

1GTE3 - Grafické techniky 3 / Graphic Techniques 3 (winter, 3)

Znalost pojmů, materiálů a postupů grafických technik tisku z hloubky, mechanické techniky /suchá jehla, mezzotinta/.

Rozeznání výrazových prostředků technik. Nástin dalších technik v okruhu tisku z hloubky, užitých materiálů a technologických postupů. Historický nástin vzniku a vývoje technik.

Přiblížení autorů zabývajících se technikou tisku z hloubky.

Student získá dovednosti, jak přistupovat ke grafické technice suchá jehla, mezzotinta.

Technologická příprava a následná praktická realizace dané techniky tisku. Příprava matrice /rozvržení a přenos kresby, možnosti zpracování tiskové formy, realizace tisku/. Získání dovedností rytí a tisku k docílení záměru výsledné formy. Signování a zásady číslování grafických listů, množství nákladu grafických listů.

1GTE4 - Grafické techniky 4 / Graphic Techniques 4 (summer, 3)

Znalost pojmů, materiálů a postupů grafických technik tisku z hloubky, chemické techniky /čárový lept, aquatinta, měkký kryt/.

Rozeznání výrazových prostředků technik. Nástin dalších technik v okruhu tisku z hloubky, užitých materiálů a technologických postupů. Historický nástin vzniku a vývoje technik.

Přiblížení autorů zabývajících se technikou tisku z hloubky.

Student získá dovednosti, jak přistupovat ke grafické technice čárový lept, aquatinta.

Technologická příprava a následná praktická realizace dané techniky tisku. Příprava matrice /rozvržení a přenos kresby, možnosti zpracování tiskové formy, realizace tisku/. Získání dovedností rytí a tisku k docílení záměru výsledné formy. Signování a zásady číslování grafických listů, množství nákladu grafických listů.

1GTE5 - Grafické techniky 5 / Graphic Techniques 5 (winter, 3)

Znalost pojmů, materiálů a postupů grafické techniky tisku z plochy, litografie.

Rozeznání výrazových prostředků techniky. Seznámení se s principy litografie, možnostmi i využitím techniky, užitých materiálů a technologických postupů. Historický nástin vzniku a vývoje technik. Přiblížení autorů zabývajících se technikou tisku z plochy.

Student získá dovednosti, jak přistupovat ke grafické technice litografie litografie křídová, lavírovaná či kombinovaná. Technologická příprava a následná praktická realizace dané techniky tisku. Příprava matrice /rozvržení a přenos kresby, možnosti zpracování tiskové formy, realizace tisku/. Získání dovedností kresby a tisku k docílení záměru výsledné formy. Signování a zásady číslování grafických listů, množství nákladu grafických listů.

1GTE6 - Grafické techniky 6 / Graphic Techniques 6 (summer, 3)

Znalost pojmů, materiálů a postupů grafické techniky serigrafie neboli sítotisku.

Rozeznání výrazových prostředků techniky. Seznámení se s principy serigrafie, možnostmi i využitím techniky, užitých materiálů a technologických postupů. Historický nástin vzniku a vývoje technik. Přiblížení autorů zabývajících se technikou serigrafie.

Student získá dovednosti, jak přistupovat ke grafické technice serigrafie průtisku pomocí ručně vyřezávané šablony. Technologická příprava a následná praktická realizace dané techniky tisku. Příprava šablony /rozvržení kresby, možnosti zpracování tiskové formy, realizace tisku/. Získání dovedností k docílení záměru výsledné formy. Signování a zásady číslování grafických listů, množství nákladu grafických listů.

1KLG1 - Ateliér - klauzura 1 / Semestral Work (winter, 5)

Studenti jsou vedeni k prezentaci úkolů, zadání, a to v čase přípravy a práce na projektech, které vychází z obsahu práce v Ateliérech grafiky, kresby a grafického designu. A to od písemného formulování budoucího řešení, následně během konzultací tvořivě a přesvědčivě obhájit způsoby řešení výtvarného a technického. S využitím znalostí a dovedností získaných v rámci ateliérové práce v oblasti grafiky, kresby a grafického designu, zejména tisku z výšky, klasických kresebných metod s přesahy do dalších médií. Dále také s využitím poznatků z dějin umění a současného výtvarného provozu musí nalézt místo jejich práce v čase a místě, prokázat orientaci v základní a rozšiřující literatuře, nejčastěji formou rešerší a obrazového materiálu.

1KLG2 - Ateliér - klauzura 2 / Semestral Work (summer, 5)

Studenti jsou vedeni k prezentaci úkolů, zadání, a to v čase přípravy a práce na projektech, které vychází z obsahu práce v Ateliérech grafiky, kresby a grafického designu. A to od písemného formulování budoucího řešení, následně během konzultací tvořivě a přesvědčivě obhájit způsoby řešení výtvarného a technického. S využitím znalostí a dovedností získaných v rámci ateliérové práce v oblasti grafiky, kresby a grafického designu, zejména tisku z výšky, klasických kresebných metod s přesahy do dalších médií. Dále také s využitím poznatků z dějin umění a současného výtvarného provozu musí nalézt místo jejich práce v čase a místě, prokázat orientaci v základní a rozšiřující literatuře, nejčastěji formou rešerší a obrazového materiálu.

1KLG3 - Ateliér - klauzura 3 / Semestral Work (winter, 5)

Studenti jsou vedeni k prezentaci úkolů, zadání, a to v čase přípravy a práce na projektech, které vychází z obsahu práce v Ateliérech grafiky, kresby nebo grafického designu. A to od písemného formulování budoucího řešení, následně během konzultací tvořivě a přesvědčivě obhájit způsoby řešení výtvarného a technického. S využitím znalostí a dovedností získaných v rámci ateliérové práce v oblasti grafiky, kresby nebo grafického designu, zejména tisku z plochy, lizografie, klasických kresebných metod s přesahy do dalších médií. Dále také s využitím poznatků z dějin umění a současného výtvarného provozu musí nalézt místo jejich práce v čase a místě, prokázat orientaci v základní a rozšiřující literatuře, nejčastěji formou rešerší a obrazového materiálu.

1KLG4 - Ateliér - klauzura 4 / Semestral Work (summer, 5)

Studenti jsou vedeni k prezentaci úkolů, zadání, a to v čase přípravy a práce na projektech, které vychází z obsahu práce v Ateliérech grafiky, kresby nebo grafického designu. A to od písemného formulování budoucího řešení, následně během konzultací tvořivě a přesvědčivě obhájit způsoby řešení výtvarného a technického. S využitím znalostí a dovedností získaných v rámci ateliérové práce v oblasti grafiky, kresby nebo grafického designu, zejména tisku z plochy, lizografie, klasických kresebných metod s přesahy do dalších médií. Dále také s využitím poznatků z dějin umění a současného výtvarného provozu musí nalézt místo jejich práce v čase a místě, prokázat orientaci v základní a rozšiřující literatuře, nejčastěji formou rešerší a obrazového materiálu.

1KLG5 - Ateliér - klauzura 5 / Semestral Work (winter, 5)

Studenti jsou vedeni k prezentaci rozpracované bakalářské práce, která vychází ze zadání a obsahu práce v Ateliérech grafiky, kresby nebo grafického designu. A to od písemného

formulování budoucího řešení, následně během konzultací tvořivě a přesvědčivě obhájit způsoby řešení výtvarného a technického. S využitím znalostí a dovedností získaných v rámci ateliérové práce v oblasti grafiky, kresby nebo grafického designu. Dále také s využitím poznatků z dějin umění a současného výtvarného provozu musí nalézt místo jejich práce v čase a místě, prokázat orientaci v základní a rozšiřující literatuře, nejčastěji formou rešerší a obrazového materiálu.

1KRP1 - Kresba v plenéru-kurz 1 / Open - Air Drawing 1 (summer, 3)

Plenérové praxe seznamují studenty s různými formami zobrazování krajiny, výtvarné práce v krajině i s krajinou. Od klasického a věcného pojetí k abstrahovaným formám s důrazem na individuální přístup. Samotný zobrazivý záznam krajiny (ať klasického pojetí či více abstrahované formy) se souběžně prolíná s konceptuálními přístupy - např. land-artem (Long, Heizer, Smithson, Goldsworthy), kresbou a konceptem v krajiném měřítku (De Maria, Muniz, Serra, Oppenheim) nebo kresebným konceptuálním projektem na téma krajiny (Christo, Chatrný, Pepperstein) Přístupy reagující na podněty lokality. Výsledky jsou průběžně korigovány a konfrontovány vyučujícím v pracovní skupině. Práce má podobu intenzivního týdenního pobytu, při níž je kontinuálně řešena řada úkolů.

1KRP2 - Kresba v plenéru-kurz 2 / Open - Air Drawing 2 (winter, summer, 3)

Plenérové praxe seznamují studenty s různými formami zobrazování krajiny. Od klasického a věcného pojetí k abstrahovaným formám s důrazem na individuální přístup. Např. kresba a koncept v krajině (Oldenberg, Christo, Kiefer) reagující na podněty lokality. Výsledky jsou průběžně korigovány a konfrontovány vyučujícím v pracovní skupině.

1KRP3 - Kresba v plenéru-kurz 3 / Open - Air Drawing 3 (summer, 3)

Plenérové praxe seznamují studenty s různými formami zobrazování krajiny. Od klasického a věcného pojetí k abstrahovaným formám s důrazem na individuální přístup. Např. kresba a koncept v krajině (Oldenberg, Christo, Kiefer) reagující na podněty lokality. Výsledky jsou průběžně korigovány a konfrontovány vyučujícím v pracovní skupině.

1KRS1 - Ateliér kresby 1 / Drawing Studio 1 (winter, 8)

Úvod do studia ozřejmuje a vymezuje základní principy výtvarného oboru, a jeho specializace, kresby, jako tradiční umělecké disciplíny a jako formy individuálního tvůrčího sebevyjádření. Je koncipován tak, aby vhodným způsobem navazoval na předchozí přípravu studentů a zároveň jim umožňoval dosáhnout posunu od normativního, středoškolského přístupu ke studiu směrem k samostatnějšímu individuálně formovanému tvůrčímu vzdělávání a hledání vlastního uměleckého výrazu.

Prvním semestrem začíná dvouletý program figurativní a především figurální kresby. Zároveň studenti dostávají zadání prvních ateliérových projektů vyžadujících vlastní koncepční rozvahu a postupně směřujících k individuálně pojímané práci. V úvodních projektech jsou studenti vedeni k uplatňování a bezpečnému zvládnutí základních výrazových prostředků kresby (důraz je kladen na kvalitu linie, rytmus, barvu, kompozici, práci s plochou a prostorem, věrnost zobrazení) tak, aby složitější úkoly týkající se koncepce vznikajícího díla postupně logicky vyplývaly z procesu jeho praktického vytváření.

Průběžně jsou studenti seznamováni s různorodými formami kresebného vyjadřování a zejména s nejrůznějšími podobami uplatňování kresby v kontextu současného výtvarného

umění. S ohledem na individuální potřeby jednotlivých studentů se předmětem jejich zkoumání stávají specifické možnosti kresebného média na škále od primárně výtvarné, abstraktní, akční či gestické kresby k její zobrazivé, narativní či znakově symbolické podobě. Důležitým, kontinuálně rozvíjeným aspektem studia kresby je otevřený vztah k digitálním technologiím, a současným komunikačním strategiím a technikám.

Plněním jednotlivých úkolů a vytvářením semestrálního projektu, který předchází klauzurnímu projektu, student prokazuje požadovanou technickou a výtvarnou úroveň i schopnost k samostatné tvůrčí práci v míře odpovídající vstupní etapě studia.

Součástí studia je systematické budování osobního portfolia studenta obsahujícího přehlednou fotodokumentaci jednotlivých etap studia.

1KRS2 - Ateliér kresby 2 / Drawing Studio 2 (summer, 8)

V prvním ročníku je kresba vnímána jako tradiční studijní disciplína,

- důraz je kladen zejména na figurativní věcnou kresbu tj:
 - studijní kresba portrétu
 - studijní kresba figury
 - studijní kresba zátiší
 - (Program výuky postupuje od jednodušších kresebných úkolů k složitějším (zátiší, portrét, figura).
 - stanovení úkolů pro semestr
 - témata jsou zadána, vedle toho je ponechán prostor pro individuální zájem
 - student veden k prvním pokusům ve vytváření vlastního uměleckého díla provedená v médiu kresby, které nepředpokládá následnou realizaci v jiném definitivním materiálu. V tomto smyslu může být výsledkem rozměrná kresba či nástěnná kresebná realizace, stejně jako ilustrace literárního textu.
- Zátiší, portrét a figura je povinnou společnou částí úkolů, práce na volnější autorské výtvarné práci je individuální, ovšem v závislosti na zadání stanoveném na počátku semestru.
- na příkladech i vlastní práci studenta je ukazována možnost fungování kresby v kontextu současného umění
 - student je veden k vlastnímu intenzivnímu průzkumu spektra současné vizuální kultury

1KRS3 - Ateliér kresby 3 / Drawing Studio 3 (winter, 8)

V prvním semestru druhého ročníku pokračuje kresebný program zaměřený na dosažení a upevnění kreslířských dovedností. V tematicky orientované části ateliérové práce tento semestr představuje zesílení tendence k experimentu vedené snahou o rozšíření studentovy představy o různých podobách a možnostech kresebných technik a jejich uplatnění v kontextu současné tvorby.

V rámci tříletého bakalářského studia je tento semestr jedním ze dvou nejpříhodnějších pro realizaci stáží na zahraničních a domácích fakultách, nebo jiných ateliérech vlastní fakulty.

V rámci ateliérové práce mohou studenti (zpravidla pod vedením externích pedagogů) experimentovat s výtvarnými obory, jimž se dosud nevěnovali. Jsou nabádáni k tomu, aby jejich individuální volba směru studia vhodně rozšiřovala jejich možnosti v oboru, zejména do zdánlivě odlehlých oblastí, v nichž by se bez pedagogického vedení obtížně orientovali a jež jim studium na fakultě umožňuje objevovat (grafické techniky, malba, time media, prostorová tvorba, design, pokročilá práce s konkrétními programy jako je In design, Illustrator, Photoshop, Premiera, a dále např. 3D modelování, mapping, vývoj počítačových

her).) V této souvislosti je student opakovaně vyzýván k hledání vlastních, třeba i neobvyklých přístupů k práci a přijetí vědomí, že nezávislý experiment je nutnou podmínkou skutečně tvořivé umělecké aktivity.

Toto soustředění na rozšiřující oblasti oboru závisí na skladbě studentova individuálního studijního plánu (povinně a nepovinně volitelné předměty) a aktuální nabídky externích pedagogů ateliéru. Získané poznatky a dovednosti student využívá při plnění ateliérových zadání.

První zkušenosti s výstavní praxí student získává účastí na ateliérových výstavních akcích různého rozměru, jednorázových workshopech, v rámci tematických ateliérových projektů nebo také účastí na výzvách galerií a jiných mimoškolních institucí.

1KRS4 - Ateliér kresby 4 / Drawing Studio 4 (summer, 8)

Letní semestr druhého ročníku je závěrečným čtvrtým semestrem základního kresebného programu (resp. třetím v případě realizace mimoškolní stáže) Tímto semestrem se uzavírá povinná výuka figurální a zobrazivé kresby. V druhé, tematicky zaměřené a experimentálně orientované části studentovy práce je nyní kladen důraz na syntézu poznatků z nově prozkoumávaných oblastí a hledání způsobů jejich vhodného využití v duchu rodičího se vlastního autorského záměru. Důležitým aspektem práce jsou vzájemné konfrontace odlišných individuálních přístupů uvnitř ateliéru a fakulty umožňovaný účastí na studentských výstavních projektech organizovaných ateliérem i konzultovanou účastí na aktivitách pořádaných mimoškolními subjekty a institucemi.

Další rozšíření znalostí a dovedností souvisejících s oborem je prostředkováno účastí na příležitostných workshopech, mimoškolních nebo organizovaných ateliérem, věnovaných např. světelnému designu, ilustraci, instalaci, fotografii, základům kurátorství a dalším oborům.

Součástí teoretické a praktické přípravy je poučení o základech technologií používaných při přípravě kreslířských a malířských podkladů, pláten rámců, o adjustaci, způsobech dokumentace a uchovávání děl a dalších příbuzných oblastech.

Druhým semestrem druhého ročníku vrcholí extenzivní směr práce usilující o rozšíření studentova povědomí o možnostech oboru a první relevantní nahlédnutí typu a kontur vlastní tvořivé osobnosti. Teoretická ateliérová výuka na praktických příkladech prohlubuje a systematizuje představu o základních tendencích formujících podobu výtvarného umění druhé poloviny dvacátého století po současnost.

Systematickou podobu získává průběžně vedené studentské portfolio, které umožňuje přehlednou rekapitulaci vykonané práce v různých oblastech. Opakovaným probíráním a postupnými pokusy o interpretaci vlastního vývoje je student veden k tomu, aby se stále více vědomě, samostatně a kompetentně rozhodoval o dalším směru svého usilování a aby začínal být schopen realisticky vnímat své možnosti v kontextu současného výtvarného provozu.

Součástí práce v ateliéru je také pokus o krátkou textovou reflexi zvolené výtvarné problematiky

1KRS5 - Ateliér kresby 5 / Drawing Studio 5 (winter, 11)

Pro třetí závěrečný ročník bakalářského studia je (ve srovnání s předchozím obdobím experimentů) příznačný důraz na konkrétní výsledek práce a prokázání schopnosti samostatného rozhodování, koncipování a vytváření výtvarného díla.

Zvýšená pozornost je nyní věnována schopnosti písemné reflexe sledovaných témat. Proces hledání a postupného upřesňování tématu teoretické a praktické části připravované studentské závěrečné práce je základní linií, na niž se spolupráce studenta s pedagogem odvíjí podle stanoveného harmonogramu příprav a dokončování jednotlivých etap. Individuální charakter projektů určuje způsob využití tohoto přípravného stádia závěrečného projektu k tvorbě materiálových studií, rešerší a různorodého výzkumu, na jehož základě bude později realizována praktická a teoretická část závěrečné práce. Ve stanoveném termínu (po druhé třetině semestru) je přípravná fáze ukončena definitivní formulací zadání závěrečné práce určující název, téma, rozsah a způsob provedení práce. Flexibilní systém volitelných předmětů studentovi umožňuje, aby se před závěrem studia zaměřil na prohloubení těch dříve zahájených speciálních výtvarných aktivit, které nejlépe odpovídají jeho formujícímu se autorskému záměru a naturelu. V závěru semestru je student veden k systematické rekapitulaci a soustředěné reflexi dosažených výsledků. Zvláště samostatně pracujícím studentům, kteří doposud nevyužili možnosti zahraniční stáže, je výjimečně umožněno ji realizovat v průběhu tohoto semestru. Výklady a diskuze v teoretické části studia se zaměřují na podobu nejsoučasnějších výtvarných tendencí včetně produkce nejmladší autorské generace ve všech jejích známých podobách na škále od tradičního obrazu, sochy a objektu k multimediálním, sociologicky motivovaným, streetartovým, site specific, lendarťovým a postkonceptuálním projevům. Důraz je v těchto přehledových výkladech kladen na variabilitu, a mnohostrannou šíři pohledu na současnou scénu vnímanou jako nabídka inspirativních přístupů, jejichž kombinací a konfrontací s vnitřní motivací svého usilování formuje mladý autor podobu svého vlastního autorské přístupu.

1KRS6 - Ateliér kresby 6 / Drawing Studio 6 (summer, 16)

Základní náplní závěrečného semestru bakalářského studia v ateliéru je postupné vytváření teoretické a praktické části závěrečného bakalářského projektu a příprava k odborné části státní závěrečné zkoušky.

Na základě individuální rozvahy student v diskuzi s pedagogem nejdříve rozvrhne etapy realizace obou částí práce, zpravidla do oddělených bloků věnovaných teoretické a praktické části úkolu. Protože teoretická část VŠKP je koncipována jako reflexe vlastních východisek a zkoumání širšího kontextu vlastní autorské aktivity bývá zpravidla předřazena praktickému vytváření díla.

Zde student postupně prohlubuje a prokazuje svoji schopnost práce s odbornými texty a dalšími zdroji informací, a dále schopnost jejich třídění, dalšího zpracování a komponování v celku textové práce. Zvláštní pozornost je (ve spolupráci s pedagogy katedry teorií) věnována dodržování citační normy a celkové formě připravované textové práce.

Vytváření praktického bakalářského projektu, který svým rozsahem, rozměrem objemem i povahou použitého materiálu obvykle značně přesahuje doposud studentem realizované klauzurní a semestrální projekty vyžaduje systematický, předem plánovaný postup.

Na konkrétní výkon a výsledek zaměřené úsilí vede studenta k řadě postupných rozhodnutí z oblasti ideové koncepce díla, definitivního rozsahu a rozměru a podrobného technologického postupu při jeho vytváření. Podle povahy svého úkolu student plní jednotlivé etapy jednak pod vedením vedoucího práce, jednak na základě konzultací s přizvanými externími specialisty na jednotlivé oblasti.

Součástí práce je také plán adjustace díla, příprava instalace, často včetně vyhledání a zajištění mimoškolního výstavního prostoru a podrobná dokumentace projektu, která se stává součástí textové části VŠKP.

Stručnou textovou obhajobou přednesenou v rámci zkoušky se tříleté usilování o schopnost samostatně vytvořit výtvarné dílo na profesionální úrovni uzavírá.

1PCG1 - Počítačová grafika 1 / Computer Graphics 1 (winter, 3)

Detailní seznámení s editorem pro sazbu při komplexní přípravě grafických výstupů určených pro tisk. Základy typografie a polygrafie. Seznámení se zásadami hladké sazby, použití typografických pravidel v praxi, kompletní předtisková příprava dokumentů. Příprava podkladů v bitmapových a vektorových editorech, interakce mezi programy. Využití řezací jednotky pro realizaci grafických projektů, obsluha a nastavení zařízení.

1PCG2 - Počítačová grafika 2 / Computer Graphics 2 (summer, 3)

Pokročilé ovládání editoru pro sazbu. Komplexní zpracování úkolů orientovaných na tvorbu výstupů určených pro tištěná a elektronická média. Seznámení se složitějšími technikami zpracování dokumentů určených pro specifické tiskové technologie. Implementace interaktivních a audiovizuálních prvků do grafických výstupů. Orientace v oblasti polygrafie a přehled o tiskových technologiích. Seznámení s technikou plošného tisku a možnostmi využití v grafické praxi. Obsluha a nastavení tiskového zařízení.

1PCG3 - Počítačová grafika 3 / Computer Graphics 3 (winter, 3)

Možnosti použití multimediálního obsahu v umělecké praxi. Využití zvuku, videa a animace při realizaci výtvarných projektů s přesahem do dalších oblastí tvorby. Úprava a zpracování videa a zvuku, základy práce se softwarem sloužícím k jejich úpravě. Seznámení s editorem animace, základní animační techniky. Kombinace a návaznost softwaru pro zpracování multimediálního obsahu.

1PCG4 - Počítačová grafika 4 / Computer Graphics 4 (summer, 3)

Využití dosavadních znalostí grafického softwaru pro inovativní přístup ke komplexně řešeným tématům. Pokročilé zpracování multimediálního obsahu (animace, videa, zvuku) a kombinace jednotlivých prvků. Interaktivita. Možnosti a technologie videomappingu, využití při realizaci vlastních projektů.

1SKR1 - Speciální kresba 1 / Special Drawing 1 (winter, 4)

Postupné poznávání výtvarného vyjadřování a využívání různých výtvarných principů. Centrální perspektiva, citování reality. Dialog učitele s posluchačem je veden individuálně se zaměřením na samostatný studijní program. Zvládnutí přenosu viděné reality do plošné kresby, osvojení si kresby portrétu a zátiší.

Studijní kresba nemusí nutně vést studenta ke vnímání figurace jako základního prvku vlastní autorské tvorby, ovšem poskytuje mu zásadní možnost kultivace pozorování, vnímání proporčních vztahů a uvědomování si viděného. To mu umožní tyto aspekty přesvědčivě přenášet výtvarného plošného jazyka. Paralelně s tím dochází ke kontinuálnímu zdokonalování kresebných dovedností, které student zásadním způsobem využívá po dobu celého studia.

1SKR2 - Speciální kresba 2 / Special Drawing 2 (summer, 4)

Uplatnění základních prvků výtvarné řeči při zvládnutí jednodušších forem přes složitější, směřujících k osobitému výrazu. Prostřednictvím kresby, objevování výtvarné koncepce a osvojování vlastního vidění.

Rozvoj vnímání prostoru a perspektivy, citování reality. Dialog učitele s posluchačem je veden individuálně se zaměřením na samostatný studijní program. Zvládnutí přenosu viděné reality do plošné kresby, osvojení si kresby hlavy - portrétu a půl figury.

Studijní kresba nemusí nutně vést studenta ke vnímání figurace jako základního prvku vlastní autorské tvorby, ovšem poskytuje mu zásadní možnost kultivace pozorování, vnímání proporčních vztahů a uvědomování si viděného. To mu umožní tyto aspekty přesvědčivě přenášet výtvarného plošného jazyka. Paralelně s tím dochází ke kontinuálnímu zdokonalování kresebných dovedností, které student zásadním způsobem využívá po dobu celého studia.

1SKR3 - Speciální kresba 3 / Special Drawing 3 (winter, 4)

Kresba lidského těla v životní velikosti. Studentům jsou popsány možné způsoby a jsou jim ukazovány kresebné příklady v závislosti na jejich osobních potřebách, ovšem zásadní část práce probíhá individuálním kresebným studiem podle modelu s korekturami vyučujícího.

- rychlé skicování modelu
- budování objemu
- budování prostoru
- způsoby stínování
- lineární anatomická kresba
- objemová stínovaná kresba
- vztah linky, stínu a tvaru v rámci figury
- student sleduje přístupy ve figurální kresbě u dalších autorů, účast na výstavách Figurama atd.

1SKR4 - Speciální kresba 4 / Special Drawing 4 (summer, 5)

Figurální kompozice, studijní kresba figury i volná interpretace modelu

Kresba lidského těla v životní velikosti. Studentům jsou popsány možné způsoby a jsou jim ukazovány kresebné příklady v závislosti na jejich osobních potřebách, ovšem zásadní část práce probíhá individuálním kresebným studiem podle modelu s korekturami vyučujícího. V této fázi může mít studijní kreslení i zcela experimentální charakter.

- vztah linky, stínu a tvaru v rámci figury
- monumentální figurální kresba
- schopnost redukce viděného v zájmu kresebného výrazu, monumentality apod.
- autonomie kresebných výtvarných prostředků a jejich zásadní vliv na podobu kresby
- nacházení vlastního kresebného výrazu
- figura jako experimentální kresebný prostor
- orientace v dostupných kresebných přístupech jiných autorů, student je schopen srovnávat a poučit se z konkrétních kresebných příkladů.

1ZPG1 - Základy počítačové grafiky 1 / Basics of Computer Graphics 1 (winter, 3)

Seznámení s principy vektorové a bitmapové grafiky. Základní použití a ovládání grafických editorů ve výtvarné praxi. Uplatnění principů typografie v grafickém software. Základních nástrojů a funkcí v grafických editorech, realizace vlastních návrhů a úkolů s přesahem do dalších předmětů a oblastí tvorby.

1ZPG2 - Základy počítačové grafiky 2 / Basics of Computer Graphics 2 (summer, 3)

Detailní seznámení se složitějšími postupy a technikami ve vektorovém a bitmapovém editoru. Efekty a pokročilé nástroje grafických editorů. Základní seznámení s počítačovou sazbou. Uplatnění typografických pravidel. Realizace úkolů s přesahem do dalších předmětů a ateliérové práce.

1AGD1 - Ateliér grafického designu 1 / Graphic design studio 1 (winter, 8)

Cíl výuky profilových předmětů Ateliér grafického designu je zaměřen především na schopnost širší analýzy a klade důraz na všeobecný přehled. Studenti jsou vedeni k vyjádření a vnímání jejich vlastní tvůrčí osobnosti souběžně se studiem kresby, základů typografie, analýzy textu a schopnosti vnímání prostoru.

V přednáškách je detailní pozornost věnována dějinám a teorii designu a ohledem na obsah zadání ateliérového projektu v daném semestru.

1AGD2 - Ateliér grafického designu 2 / Graphic design studio 2 (summer, 8)

Koncepce výuky se zaměřuje především na schopnost širší analýzy a klade důraz na všeobecný přehled. Studenti jsou vedeni k vyjádření a vnímání jejich vlastní tvůrčí osobnosti souběžně se studiem kresby, základů typografie, analýzy textu a schopnosti vnímání prostoru.

V přednáškách je detailní pozornost věnována dějinám a teorii designu a ohledem na obsah zadání ateliérového projektu v daném semestru.

1AGD3 - Ateliér grafického designu 3 / Graphic design studio 3 (winter, 8)

Podpora vývoje studentů tak, aby prohlubovali své znalosti a zkušenosti směrem k originální a svébytné činnosti. Seznámení se s provozem a funkcí společenských institucí a počátky navazování spolupráce s nimi. Základní vhled do pracovního procesu v praxi. Práce na projektech od grafických návrhů brožur po výstavní katalogy a plakáty. Prohlubování znalostí typografie, analýzy textu a schopnosti vnímat prostorové vztahy. V přednáškách je detailní pozornost věnována dějinám a teorii designu a ohledem na obsah zadání ateliérového projektu v daném semestru.

1AGD4 - Ateliér grafického designu 4 / Graphic design studio 4 (summer, 8)

Podpora vývoje studentů tak, aby prohlubovali své znalosti a zkušenosti směrem k originální a svébytné činnosti. Seznámení se s provozem a funkcí společenských institucí a počátky navazování spolupráce s nimi. Základní vhled do pracovního procesu v praxi. Práce na projektech od grafických návrhů brožur po výstavní katalogy a plakáty. Prohlubování znalostí typografie, analýzy textu a schopnosti vnímat prostorové vztahy. V přednáškách je detailní pozornost věnována dějinám a teorii designu a ohledem na obsah zadání ateliérového projektu v daném semestru.

1AGD5 - Ateliér grafického designu 5 / Graphic design studio 5 (winter, 11)

Tvůrčí proces, kdy studenti pracují na zadání tak, aby byli v úzkém spojení s povahou úkolu a vnímali potřebu zadavatele v návaznosti na vlastní uměleckou identitu. Od posluchačů je vyžadována co nejhlubší znalost zpracovávaného tématu a jeho vyčerpávající rozbor.

Studenti pracují na projektech od grafických návrhů brožur po výstavní katalogy, plakáty, architektonická řešení výstav či scénografii. S pečlivostí a důrazem na koncepci, detail a

kritické myšlení od úvodní fáze až po zakončení jednotlivých projektů. V přednáškách je detailní pozornost věnována dějinám a teorii designu a ohledem na obsah zadání ateliérového projektu v daném semestru.

1AGD6 - Ateliér grafického designu 6 / Graphic design studio 6 (summer, 16)

Tvůrčí proces, kdy studenti pracují na zadání tak, aby byli v úzkém spojení s povahou úkolu a vnímali potřebu zadavatele v návaznosti na vlastní uměleckou identitu. Od posluchačů je vyžadována co nehlubší znalost zpracovávaného tématu a jeho vyčerpávající rozbor.

Studenti pracují na projektech od grafických návrhů brožur po výstavní katalogy, plakáty, architektonická řešení výstav či scénografii. S pečlivostí a důrazem na koncepci, detail a kritické myšlení od úvodní fáze až po zakončení jednotlivých projektů.

V přednáškách je detailní pozornost věnována dějinám a teorii designu a ohledem na obsah zadání ateliérového projektu v daném semestru.

2AGD7 - Ateliér grafického designu 7 / Graphic design studio 7 (winter, 11)

Cílem výuky profilových předmětů Ateliér grafického designu je především znalost zpracovávaného tématu a jeho vyčerpávající rozbor. Důraz je kladen na práci s textem a na pokročilé znalosti dějin a teorie designu, dále na práci v kolektivu.

Aktivní vyhledávání partnerů pro spolupráci, společná vize. Klady a úskalí spolupráce. Vítány jsou společné projekty, které jsou iniciovány studenty napříč ateliéry fakulty. Studenti mají zájem spoluvytvářet živé prostředí pro formulaci myšlenek a nápadů skrze různorodé žánrové spektrum. Pracují na individuálních i skupinových projektech ve snaze analyzovat tvůrčí proces ve všech jeho částech. Teoretická reflexe vlastní práce. Účastní se odborných stáží, workshopů, soutěží a výstav. Udržují si přehled o současné grafické a umělecké scéně a navazují spolupráci s vybranými osobnostmi, studii, institucemi.

2AGD8 - Ateliér grafického designu 8 / Graphic design studio 8 (summer, 11)

Cílem výuky profilových předmětů Ateliér grafického designu 7 - 10 v magisterském studijním oboru je především znalost zpracovávaného tématu a jeho vyčerpávající rozbor. Důraz je kladen na práci s textem a na pokročilé znalosti dějin a teorie designu, dále na práci v kolektivu.

Aktivní vyhledávání partnerů pro spolupráci, společná vize. Klady a úskalí spolupráce. Vítány jsou společné projekty, které jsou iniciovány studenty napříč ateliéry fakulty. Studenti mají zájem spoluvytvářet živé prostředí pro formulaci myšlenek a nápadů skrze různorodé žánrové spektrum. Pracují na individuálních i skupinových projektech ve snaze analyzovat tvůrčí proces ve všech jeho částech. Teoretická reflexe vlastní práce. Účastní se odborných stáží, workshopů, soutěží a výstav. Udržují si přehled o současné grafické a umělecké scéně a navazují spolupráci s vybranými osobnostmi, studii, institucemi.

2AGD9 - Ateliér grafického designu 9 / Graphic design studio 9 (winter, 13)

V posledním roce se studenti věnují závěrečné teoretické a praktické diplomové práci. Studenti jsou vysoce motivováni a připraveni založit své vlastní nezávislé studio. Důraz je kladen na práci s textem a na pokročilé znalosti dějin a teorie designu.

2AGD0 - Ateliér grafického designu 10 / Graphic design studio 10 (summer, 20)

V posledním roce se studenti věnují závěrečné teoretické a praktické diplomové práci. Studenti jsou vysoce motivováni a připraveni založit své vlastní nezávislé studio.

Důraz je kladen na práci s textem a na pokročilé znalosti dějin a teorie designu.

2AGR7 - Ateliér grafiky 7 / Graphics Studio 7 (winter, 11)

Cílem výuky předmětu Ateliér grafiky 7 v magisterském studijním programu Grafika a kresba, specializace Grafika je především zaměřeno na:

- studium nových tendencí v grafice a grafických technikách
- reflexe současného uměleckého provozu,
- práce s novými médii v grafice a jejich využití v magisterských projektech.
- schopnost formulace vlastních témat a jejich forem realizace
- schopnost koncipovat výtvarný projekt jako celek a jeho finalizace
- prezentace vlastních projektů v kontextu provozu současného vizuálního umění
- postavení současné grafiky v souboru klasických výtvarných médií, její přesahy a možnosti prostorové, instalační a konceptuální
- současná výtvarná scéna, její možnosti, limity a predikce dalšího vývoje
- referáty studentů na libovolně zvolené výtvarné téma úzce provázané s probíranými tématy, autory atd., reakce na současný výtvarný provoz např.: výstavy, projekty, site specific...
- fenomén fotografie
- zprostředkování informací o nových grafických a polygrafických technikách a materiálech
- význam a psychologie barev v grafice
- intuitivní a racionální řešení kompozice plochy v grafice.
- průběžně řešení vlastního magisterského projektu

2AGR8 - Ateliér grafiky 8 / Graphics Studio 8 (summer, 11)

Cílem výuky předmětu Ateliér grafiky 8 v magisterském studijním programu Grafika a kresba, specializace Grafika je především zaměřeno na:

- studium nových tendencí v grafice a grafických technikách
- reflexe současného uměleckého provozu,
- práce s novými médii v grafice a jejich využití v magisterských projektech.
- schopnost formulace vlastních témat a jejich forem realizace
- schopnost koncipovat výtvarný projekt jako celek a jeho finalizace
- prezentace vlastních projektů v kontextu provozu současného vizuálního umění
- postavení současné grafiky v souboru klasických výtvarných médií, její přesahy a možnosti prostorové, instalační a konceptuální
- současná výtvarná scéna, její možnosti, limity a predikce dalšího vývoje
- referáty studentů na libovolně zvolené výtvarné téma úzce provázané s probíranými tématy, autory atd., reakce na současný výtvarný provoz např.: výstavy, projekty, site specific...
- fenomén fotografie
- zprostředkování informací o nových grafických a polygrafických technikách a materiálech
- význam a psychologie barev v grafice
- intuitivní a racionální řešení kompozice plochy v grafice.
- průběžně řešení vlastního magisterského projektu

Pokračování v realizaci osobního magisterského projektu. Úvahy o výběru tématu a zvolení grafické techniky diplomové práce. Individuální diskuse nad prvními skicami a projekty diplomové práce. Zadání a informace o teoretické části diplomové práce. Doporučená

literatura. Úvahy o koncepci teoretické a praktické části diplomové práce. Aktuální odborné informace prospěšné pro zdárný postup a realizaci diplomové práce.

2AGR9 - Ateliér grafiky 9 / Graphics Studio 9 (winter, 13)

Cílem výuky předmětu Ateliér grafiky 9 v magisterském studijním programu Grafika a kresba, specializace Grafika je především zaměřením na:

- studium nových tendencí v grafice a grafických technikách
- reflexe současného uměleckého provozu,
- práce s novými médii v grafice a jejich využití v magisterských projektech.
- schopnost formulace vlastních témat a jejich forem realizace
- schopnost koncipovat výtvarný projekt jako celek a jeho finalizace
- prezentace vlastních projektů v kontextu provozu současného vizuálního umění
- postavení současné grafiky v souboru klasických výtvarných médií, její přesahy a možnosti prostorové, instalační a konceptuální
- současná výtvarná scéna, její možnosti, limity a predikce dalšího vývoje
- referáty studentů na libovolně zvolené výtvarné téma úzce provázané s probíranými tématy, autory atd., reakce na současný výtvarný provoz např.: výstavy, projekty, site specific...
- fenomén fotografie
- zprostředkování informací o nových grafických a polygrafických technikách a materiálech
- význam a psychologie barev v grafice
- intuitivní a racionální řešení kompozice plochy v grafice.
- průběžně řešení vlastního magisterského projektu

Příprava diplomových prací. Výběr vhodných témat, výběr grafické techniky jednotlivých diplomových prací. Příprava a úvahy o teoretické části diplomové práce. Kontakt a domluva s oponentem diplomové práce. Studenti si zvolí vedoucího pedagoga diplomové práce, který dále studenta povede k obhajobě diplomové práce. Diplomantům bude poskytnuta ze strany vedoucího diplomové práce individuální pomoc a konzultace v maximální možné míře.

V tomto semestru se student - diplomant definitivně rozhodne, jaké téma ve své diplomové práci zpracuje a jakou grafickou techniku si zvolí pro její realizaci. O tom je povinen informovat na počátku semestru vedoucího své diplomové práce.

2AGRO - Ateliér grafiky 10 / Graphics Studio 10 (summer, 20)

Cílem výuky předmětu Ateliér grafiky 10 v magisterském studijním programu Grafika a kresba, specializace Grafika je především zaměřením na:

- studium nových tendencí v grafice a grafických technikách
- reflexe současného uměleckého provozu,
- práce s novými médii v grafice a jejich využití v magisterských projektech.
- schopnost formulace vlastních témat a jejich forem realizace
- schopnost koncipovat výtvarný projekt jako celek a jeho finalizace
- prezentace vlastních projektů v kontextu provozu současného vizuálního umění
- postavení současné grafiky v souboru klasických výtvarných médií, její přesahy a možnosti prostorové, instalační a konceptuální
- současná výtvarná scéna, její možnosti, limity a predikce dalšího vývoje

- referáty studentů na libovolně zvolené výtvarné téma úzce provázané s probíranými tématy, autory atd., reakce na současný výtvarný provoz např.: výstavy, projekty, site specific...
- fenomén fotografie
- zprostředkování informací o nových grafických a polygrafických technikách a materiálech
- význam a psychologie barev v grafice
- intuitivní a racionální řešení kompozice plochy v grafice.
- průběžně řešení vlastního magisterského projektu
- příprava diplomové práce
- výběr vhodných témat, výběr grafické techniky jednotlivých diplomových prací
- příprava a úvahy o teoretické části diplomové práce
- kontakt a domluva s oponentem diplomové práce

2D3D1 - Digitální technologie 1 / Digital Technologies 1 (winter, 3)

Pokročilé využití digitálních technologií v rámci ateliérové práce s přesahem do dalších předmětů. Realizace vlastních tvůrčích projektů pomocí technik 2d a 3d skenu, 2d a 3d tisku. Strategie postupů a řešení konkrétních úkolů. Komplexní využití grafického vektorového i bitmapového software. Předtisková příprava a realizace výstupů.

2D3D2 - Digitální technologie 2 / Digital Technologies 2 (summer, 3)

Realizace rozpracovaných projektů pomocí digitálních technologií v rámci ateliérové práce s přesahem do dalších předmětů. Pokročilé využívání digitálních technologií, technik 2d a 3d skenu, 2d a 3d tisku. Komplexní využití grafického vektorového i bitmapového software. Realizace výstupů formou plošného tisku, tisku pomocí řezací jednotky a 3d tiskárny. Využití 2d a 3d skeneru při přípravě podkladů.

2IGT1 - Interpretace klas. a dig. technik 1 / Interpr. Of Classical and Digital tech. 1 (winter, 8)

Cílem výuky předmětu Interpretace grafických technik 1 v magisterském studijním programu Grafika a kresba, specializace Grafika je především zaměřeno na:

- studium nových tendencí v grafice a grafických technikách
- reflexe současného uměleckého provozu,
- práce s novými médii v grafice a jejich využití v magisterských projektech.
- schopnost formulace vlastních témat a jejich forem realizace
- schopnost koncipovat výtvarný projekt jako celek a jeho finalizace
- prezentace vlastních projektů v kontextu provozu současného vizuálního umění
- postavení současné grafiky v souboru klasických výtvarných médií, její přesahy a možnosti prostorové, instalační a konceptuální
- průběžně řešení vlastního projektu

2IGT2 - Interpretace klas. a dig. technik 2 / Interpr. Of Classical and Digital tech. 2 (summer, 8)

Cílem výuky předmětu Interpretace grafických technik 2 v magisterském studijním programu Grafika a kresba, specializace Grafika je především zaměřeno na:

- studium nových tendencí v grafice a grafických technikách
- reflexe současného uměleckého provozu,

- práce s novými médii v grafice a jejich využití v magisterských projektech.
- schopnost formulace vlastních témat a jejich forem realizace
- schopnost koncipovat výtvarný projekt jako celek a jeho finalizace
- prezentace vlastních projektů v kontextu provozu současného vizuálního umění
- postavení současné grafiky v souboru klasických výtvarných médií, její přesahy a možnosti prostorové, instalační a konceptuální
- průběžně řešení vlastního projektu

2IGT3 - Interpretace klas. a dig. technik 3 / Interpr. Of Classical and Digital tech. 3 (winter, 8)

Cílem výuky předmětu Interpretace grafických technik 2 v magisterském studijním programu Grafika a kresba, specializace Grafika je především zaměřením na:

- studium nových tendencí v grafice a grafických technikách
- reflexe současného uměleckého provozu,
- práce s novými médii v grafice a jejich využití v magisterských projektech.
- schopnost formulace vlastních témat a jejich forem realizace
- schopnost koncipovat výtvarný projekt jako celek a jeho finalizace
- prezentace vlastních projektů v kontextu provozu současného vizuálního umění
- postavení současné grafiky v souboru klasických výtvarných médií, její přesahy a možnosti prostorové, instalační a konceptuální
- průběžně řešení vlastního projektu

2IGT4 - Interpretace klas. a dig. technik 4 / Interpr. Of Classical and Digital tech. 4 (summer, 8)

Cílem výuky předmětu Interpretace grafických technik 2 v magisterském studijním programu Grafika a kresba, specializace Grafika je především zaměřením na:

- studium nových tendencí v grafice a grafických technikách
- reflexe současného uměleckého provozu,
- práce s novými médii v grafice a jejich využití v magisterských projektech.
- schopnost formulace vlastních témat a jejich forem realizace
- schopnost koncipovat výtvarný projekt jako celek a jeho finalizace
- prezentace vlastních projektů v kontextu provozu současného vizuálního umění
- postavení současné grafiky v souboru klasických výtvarných médií, její přesahy a možnosti prostorové, instalační a konceptuální
- průběžně řešení vlastního projektu

2KLG7 - Ateliér - klauzura 7 / Semestral Work (winter, 5)

Studenti jsou vedeni

- k prezentaci úkolů, zadání, a to v čase přípravy a práce na projektech, které vychází z obsahu práce v Ateliérech grafiky, kresby nebo grafického designu
- písemného formulování budoucího řešení, následně během konzultací tvořivě a přesvědčivě obhájit způsoby řešení výtvarného a technického a to:
- využitím znalostí a dovedností získaných v rámci ateliérové práce v oblasti grafiky, kresby nebo grafického designu, zejména tisku z výšky, klasických kresebných metod s přesahy do dalších médií

-s využitím poznatků z dějin umění a současného výtvarného provozu musí nalézt místo jejich práce v čase a místě, prokázat orientaci v základní a rozšiřující literatuře, nejčastěji formou rešerší a obrazového materiálu

-student musí být schopen vysvětlit a obhájit formou konzultací s pedagogem postup práce, obsahové a formální znaky projektu/řešení, aby nakonec formou veřejné obhajoby, během klauzury samotné, sebevědomě a přesvědčivě uměl představit výsledky řešení daného zadání

- schopnost prezentuje před komisí klauzurní práci, předem definovanou a konzultovanou obsahem i formou vedoucím ateliéru

2KLG8 - Ateliér - klauzura 8 / Semestral Work (summer, 5)

Studenti jsou vedeni

- k prezentaci úkolů, zadání, a to v čase přípravy a práce na projektech, které vychází z obsahu práce v Ateliérech grafiky, kresby nebo grafického designu

- písemného formulování budoucího řešení, následně během konzultací tvořivě a přesvědčivě obhájit způsoby řešení výtvarného a technického a to:

- využitím znalostí a dovedností získaných v rámci ateliérové práce v oblasti grafiky, kresby nebo grafického designu, zejména digitálních tiskových technologií, serigrafie, klasických kresebných metod s přesahy do dalších médií

-s využitím poznatků z dějin umění a současného výtvarného provozu musí nalézt místo jejich práce v čase a místě, prokázat orientaci v základní a rozšiřující literatuře, nejčastěji formou rešerší a obrazového materiálu

-student musí být schopen vysvětlit a obhájit formou konzultací s pedagogem postup práce, obsahové a formální znaky projektu/řešení, aby nakonec formou veřejné obhajoby, během klauzury samotné, sebevědomě a přesvědčivě uměl představit výsledky řešení daného zadání

- schopnost prezentuje před komisí klauzurní práci, předem definovanou a konzultovanou obsahem i formou vedoucím ateliéru

2KRS7 - Ateliér kresby 7 / Drawing Studio 7 (winter, 11)

Magisterský navazující stupeň studia specializace Kresba poskytuje profesionální přípravu pro dráhu autora zaměřeného primárně na volnou výtvarnou tvorbu. Soubor kresebných dovedností v tradičních technikách i jejich kombinací a adaptací pro nejrůznější moderní media a technologie se zde stává základem pro formulování vlastních uměleckých postojů a přístupů k tvorbě.

Protože studium je určeno jak studentům, kteří prošli bakalářským stupněm studia v Ateliéru kresby tak absolventům studia na jiných fakultách a byli přijati na základě talentové zkoušky, je program výuky nutně zcela přizpůsobit konkrétním potřebám každého studenta. Úvodní část studia tak může mít velmi různou konkrétní podobu od praktického výcviku tradičních kresebných dovedností u těch studentů, kteří se teprve dostávají k systematickému kreslení až k sofistikované diskusi o tvůrčích záměrech se studenty, kteří již technickou přípravu úspěšně absolvovali, anebo dokonce mají za sebou svá první autorská vystoupení.

Základem studijního plánu je návrh předkládaný uchazečem při vstupním pohovoru a později důkladně konzultovaný s pedagogy ateliéru. Přijatý student je vyzván, aby plánovaný čas prvního ročníku studia rozdělil na období, která bude soustředěně věnovat některé ze zvolených aktivit. Pokud to jeho předchozí technická příprava dovoluje, je

období prvního semestru vhodným časem k novému rozšíření vlastní představy o možnostech studovaného oboru. Podle svého autorského typu si student vybírá oblast technik a technologií, se kterým se zamýšlí hlouběji seznámit, z nabídky, kterou odborně garantují kmenoví i externí pracovníci fakulty. Nabídka obsahuje kromě kresby samotné především škálu grafických technik, včetně digitálních, dostupných v rámci studijního programu realizovaného katedrou grafiky a kresby. Doporučeným směrem hledání je oblast, v níž kresba přesahuje do malby, instalace a objektové tvorby.

První semestr magisterského studia je také vhodný pro realizaci zahraniční nebo domácí stáže.

Teoretická část ateliérové výuky se soustřeďuje jednak na obsáhlou informaci o základních problémových okruzích významných pro umění druhé poloviny dvacátého století, jednak na snahu o písemnou reflexi podoby vlastní výtvarné práce a jejího zařazení v kontextu soudobé výtvarné praxe (textová část klauzurní práce) i ve vztahu ke svému budoucímu uplatnění ve výstavním provozu, galerijních nebo vzdělávacích institucích.

Součástí práce je systematické budování portfolia. včetně krátké textové (3-5 stran) obhajoby semestrálního projektu.

2KRS8 - Ateliér kresby 8 / Drawing Studio 8 (summer, 11)

Druhý semestr prvního ročníku navazujícího magisterského studia pokračuje, rozvíjí a uzavírá aktivity započaté v předcházejícím semestru. Je obdobím určeným pro maximální rozšíření studijního záběru, upevnění dovedností a znalostí z předchozích období a jejich rekapitulaci před tím, než bude nutné, aby se student soustředil na jejich praktické využití v závěrečném projektu v příštím roce.

- monumentální kresba
- minimální a formálně elementární kresba
- tvorba malířského obrazu
- tvorba závěsného obrazu, bez nutnosti malby
- využívání elektronického obrazu
- využívání vektorové kresby a plotru

Součástí teoretické přípravy je kromě pokračujícího vytváření přehledu o základních tendencích určujících podobu výtvarné tvorby konce dvacátého století a současnosti také exkurz do oblasti organizace a řízení výstavního provozu, sociologického a pedagogického vnímání uměleckých aktivit.

- participativní strategie v umění
- tvorba kolaboračních sítí
- účast na způsobech tvorby a prezentace vycházejících ze skupinového charakteru.
- reflexe vlastní práce i ve vztahu ke svému budoucímu uplatnění ve výstavním provozu, galerijních nebo vzdělávacích institucích.

- portfolio studenta
- textový popis vlastní práce

Ukáže-li se to jako potřebné, může zde student také změnit směr své práce a věnovat se jiné, doposud neprozkoumané oblasti.

- výtvarný experiment
- realizace zahraniční nebo domácí stáže.

Ateliérová výuka ve své praktické (autorské projekty) i teoretické části (výklady a diskuse) slouží jako prostor pro uplatnění dovedností a poznatků získaných na různých úrovních dosavadního studia. - účast na realizovaných workshopech a

- účast na výstavních projektech pořádaných ateliérem i dalšími subjekty a organizacemi
- sledování uměleckého provozu a dění, student je pravidelně informován o výzvách galerií a jiných institucí a pedagogové ateliéru mu poskytují konzultace jeho vlastních autorských výstavních pokusů.

V této době již student získal jasnější představu o podobě svých autorských možnostech, a proto se může adekvátně rozhodovat o výběru předmětů studia ve vztahu k předpokládané podobě svého příštího zaměření.

2KRS9 - Ateliér kresby 9 / Drawing Studio 9 (winter, 13)

V závěrečném roce magisterského studia je individuální plán výuky vytvořen po diskusi se studentem a podle jeho návrhu tak, aby co nejlépe odpovídal jeho konkrétním potřebám. Vždy se jedná o práci na individuálních autorských projektech, konzultovaných a vedených pedagogy ateliéru.

Po předchozím období, kdy měl student dostatek času a prostoru na experimentování je nyní potřeba soustředit síly na konkrétní výkon a prokazatelný výsledek, a to jak v praktické, tak v teoretické části výuky, přičemž teoretickou část je třeba ještě rozdělovat na studium literatury a vlastní práci s textem.

Protože požadavek souběžného vytváření umělecké díla i teoretické reflexe kontextu, z něhož vychází může být pro studenta náročný je třeba zpravidla oddělovat práci do jednotlivých různě zaměřených bloků.

V tomto období je úkolem studenta aby si vybudoval širší základnu konkrétních poznatků a vědomostí, znalostí technologií a praktických zkušeností s nimi.

V této době student také formuluje principy své tvůrčí práce. Obvyklou formou práce je vytváření dílčích textových nebo obrazových studií, jejichž některé výsledky později bude možné využít v projektu závěrečné práce. V případě textové práce se jedná zejména o vymezení a přiměřené zúžení tématu, v případě praktické práce sem patří kromě přípravy ideové stránky projektu také základní plánování technického řešení a další činnosti, které vyžadují, aby byly započaty s velkým předstihem před vlastní realizací.

Všechny tyto činnosti musí být zařazeny v tomto semestru, protože nutně předcházejí přípravě závazného "zadání závěrečné práce" které student spoluvytváří a které je potvrzeno ve druhé třetině prvního semestru.

Zcela výjimečně je možné, aby student využil nabídky zahraniční stáže. (Například tehdy, když stáž bezprostředně souvisí s projektem VŠKP)

Dílčí výsledky student předkládá v souborné podobě při kontrole rozpracovanosti závěrečné práce na konci semestru.

2KRS0 - Ateliér kresby 10 / Drawing Studio 10 (summer, 20)

Náplní posledního semestru magisterského studia je výhradně realizace výtvarné a teoretické části VŠKP a příprava k odborné části ústní závěrečné zkoušky.

Projekt VŠKP svým rozsahem (často také vlastním rozměrem artefaktu), povahou a kvalitou použitého materiálu i náročností zpracování přesahuje obvyklou podobu semestrálních či ročníkových projektů a student jeho realizací prokazuje schopnost navrhnout, detailně projektovat a vytvořit umělecké dílo na profesionální úrovni obvyklé v podmínkách současné výstavní praxe.

Teoretická část závěrečné studentské práce je koncipována jako textová studie zaměřená na širší kontext tématu praktické práce. Její součástí je dále autorská interpretace díla, věcný popis metod jeho vzniku a podrobná obrazová dokumentace praktického díla,

Teoretická výuka směřuje k upevnění znalostí o současné podobě oboru v rozsahu vyžadovaném k závěrečné zkoušce. Konzultace s pedagogem se také zaměřují na rámcovou rekapitulaci všech po-znatků a dovedností v oborech, kterými student během celého studia procházel, a pokusy věcně po-jmenovat úroveň dosahovaných výsledků a ujasnit možnosti jejich využití v předpokládané další praxi.

2OCG1 - 3D grafika 1 / 3D Graphics 1 (winter, 3)

Principy virtuálního modelování a přehled o souvisejícím softwaru. Využití virtuálního 3d modelování ve výtvarné praxi. Základní orientace studenta v práci s 3d modelovacím editorem. Vytváření jednoduchých virtuálních objektů a kompozic podle vlastních návrhů. Principy a možnosti 3d skenu, přehled o souvisejícím hardwaru a softwaru. Příprava modelu pro 3d sken, obsluha a nastavení 3d skeneru. Úprava získaných vstupů v modelovacím editoru.

2OCG2 - 3D grafika 2 / 3D Graphics 2 (summer, 3)

Prohloubení znalostí virtuálního 3d modelování. Pokročilá znalost modelovacího editoru. Vytváření 3d modelů a kompozic podle vlastních návrhů. Ovládání a nastavení 3d skeneru. Úprava vstupních dat v prostředí editoru. Vytváření realistických výstupů a vizualizací pomocí vektorových a bitmapových grafických editorů. Principy a technologie 3d tisku, ovládání a nastavení 3d tiskárny, realizace výstupů 3d tiskem a opracování výsledných modelů. Použití modelů v návaznosti na úkoly a projekty v ateliéru a dalších předmětech.

2PLT1 - Polygrafické techniky 1 / Printing Trade Techniques 1 (winter, 3)

Cílem předmětu je seznámení s tiskovými procesy, zejména sítotisku, digitálního tisku a ofsetu. Proces přípravy podkladů pro danou technologii, práce s rastry, příprava jednotlivých kroků tiskového procesu až po finální produkt - tisk. Student na základě teoretických znalostí realizuje kompletní proces od ideového návrhu na vybrané téma, které zpracuje pro danou tiskovou technologii a zrealizuje výsledný tisk - grafiku.

2PLT2 - Polygrafické techniky 2 / Printing Trade Techniques 2 (summer, 3)

Cílem předmětu je zvládnutí tiskových procesů a jejich možných kombinací, zejména sítotisku, digitálního tisku a ofsetu. Proces přípravy podkladů pro danou technologii, práce s rastry, příprava jednotlivých kroků tiskového procesu až po finální produkt - tisk. Student na základě teoretických znalostí realizuje kompletní proces od ideového návrhu na vybrané téma, které zpracuje pro danou tiskovou technologii a zrealizuje výsledný tisk - grafiku. Zadání jsou směřována k experimentálnímu pojetí, nebo eventuálnímu přesahu do jiného média.