

## Témata maturitních prací 2021/2022

1. Ženy v umění
2. Vývoj plakátu od začátku 20. století po současnost
3. Architektura 20. a 21. století v Hradci Králové
4. Historie loutkářství ve světě a v Čechách
5. Prvky Egyptské architektury v moderním umění
6. Abstraktní umění
7. Odívání, šaty napříč historií
8. Funkcionalismus
9. Manga

### Podrobný popis témat maturitních prací

#### 1. Ženy v umění

Autor nás seznámí s námětem ženy ve výtvarném umění a s postavením ženy ve výtvarném umění napříč historií. Seznámí nás s významnými autorkami – ženami, umělkyněmi v jednotlivých historických obdobích se zaměřením na konec 20. a 21. století. Výsledkem praktické práce bude cyklus 3-5 maleb s námětem ženské figury.

Další pokyny ke zpracování:

- 3-5 pláten formát A2, malba
- přípravné skici v počtu 5-10 kreseb

#### 2. Vývoj plakátu od začátku 20. století po současnost

Autor se ve své práci bude zabývat tématem plakátu. Pokusí se toto téma prozkoumat z historického hlediska – kdy poprvé se plakát objevuje, jak se v historii proměňuje, jaké jsou charakteristické prvky atd. Seznámí nás s nejdůležitějšími autory napříč historií a zaměří se na umělce 20. a 21. století. Uvede autory, představí jejich tvorbu.

V praktické části pak vytvoří 3-5 plakátů.

Další pokyny ke zpracování:

- autor vytvoří 3-5 plakátů, formát A3-A2
- bude přiloženo portfolio obsahující přípravné návrhy a skici (5-10 kusů)
- technika libovolná

#### 3. Architektura 20. a 21. století v Hradci Králové

Autor se v této práci bude zabývat veřejnou architekturou 20. a 21. století v Hradci Králové. Zmapuje významné stavby v Hradci Králové, pokusí se je zařadit do širšího historického kontextu. Pokusí se je charakterizovat, srovnat, popsat. Doplní obrazovým materiálem. Zmíní důležité architekty, kteří se svou prací zapsali do dějin architektury tohoto města. V praktické části se pokusí o revitalizaci vybrané lokality v Hradci Králové.

Další pokyny ke zpracování:

- Autorka předloží návrh revitalizace vybraného objektu v Hradci Králové, seznámí nás s lokalitou, historií stavby a nově navrhovanou funkcí stavby.
- Předloží skici, 3 kresby formátu A3, dispoziční řešení stavby, návrh řešení interiéru.
- 3D vizualizace, nebo model, případně katalog.

#### **4. Historie loutkářství ve světě a v Čechách**

Autor této práce bude zkoumat téma loutkářství z historického hlediska. Seznámí nás s definicí pojmu loutka, s různými typy loutek, materiály a způsoby ovládnutí loutek. Z historie vybere nejvýznamnější představitele v tomto oboru a seznámí nás s jejich tvorbou. Vše doplní obrazovým materiálem. V jedné z kapitol se bude věnovat návodu na výrobu marionety – postup, materiály, nákresy, nářadí, které je k tomu potřeba.

Další pokyny ke zpracování:

- Výsledným dílem bude funkční loutka – marioneta vyrobená ze dřeva – velikost přibližně 30cm.
- bude přiloženo portfolio obsahující přípravné studie (5-10 kusů) a fotografie dokumentující průběh práce.

#### **5. Prvky Egyptské architektury v moderním umění**

Autor nás ve své práci seznámí s Egyptskou architekturou – typickými prvky i materiály. Zmíní nejvýznamnější stavby z tohoto období, charakterizuje, srovná, doplní obrazovým materiálem. Pokusí se najít v dějinách architektury autory, kteří se tímto obdobím nechali inspirovat ve své tvorbě. Na základě získaných informací se pokusí některé prvky z tohoto období – materiály, postupy, motivy atd. použít v návrhu budovy vhodné pro potřeby současného člověka.

Další pokyny ke zpracování:

- 3 kresby formátu A3, 3D vizualizace, nebo model stavby, dispoziční řešení a řešení interiéru.
- Skici, katalog.

#### **6. Abstraktní umění**

Tato práce nás seznámí s pojmem abstraktní umění. Autor vybere z tohoto obsáhlého časového horizontu umělecké směry, které jsou dle jeho názoru pro dějiny umění zcela zásadní. Tyto směry charakterizuje, uvede představitele a významná díla. Zamyslí se nad paralelami v užití technik, materiálů, či barevnosti v jednotlivých uměleckých směrech. Z velkého množství současných autorů, vybere několik autorů, v jejichž tvorbě můžeme sledovat abstraktní tendence. Obhájí svůj výběr. Přiloží obrazový materiál.

Další pokyny ke zpracování:

- Cyklus 3-5 maleb, libovolná technika. Rozměr A2.

- bude přiloženo portfolio obsahující nejméně 5 skic.

## 7. Odívání, šaty napříč historií

Autor práce nás seznámí s odíváním, výrobou a funkcí šatů napříč historií. Vyzdvihne důležité mezníky v dějinách odívání. Zmíní důležité materiály, střihy, trendy, jména návrhářů. Vše doloží na obrazovém materiálu. Pokusí se najít paralely napříč stoletími – v materiálech, střížích, barevnosti atd.

Další pokyny ke zpracování:

- výsledkem praktické části bude návrh plesových šatů a následně jejich realizace. Ušité šaty budou funkční.
- 5 návrhů ve formátu A4 – A3
- bude přiloženo portfolio obsahující nejméně 10 skic a fotografie průběhu práce.

## 8. Funkcionalismus

Autor nás ve své práci zevrubně seznámí s uměleckým směrem Funkcionalismus. Kdy, jak a proč tento směr vzniknul, co je jeho podstatou. Tento umělecký směr charakterizuje, uvede představitelé u nás i v zahraničí a představí nejvýznamnější funkcionalistické stavby. Zamyslí se nad jednotlivými principy a materiály použitými u významných staveb. Pokusí se odpovědět na otázku, jestli je funkcionalismus směrem minulosti, nebo je jeho odkaz patrný i v tvorbě současných architektů? Pokud ano, tak uvede jejich jména i architektonické objekty. Na základě získaných informací autorka navrhne funkcionalistickou vilu, včetně dispozice a interiéru.

Další pokyny ke zpracování:

- 3 kresby formátu A3, 3D vizualizace, nebo model stavby, dispoziční řešení a řešení interiéru.
- Skici, katalog.

## 9. Manga

Autor se bude věnovat tématu japonského komiksu. Definuje pojem, charakterizuje tento druh komiksu, seznámí nás s historickým vývojem tohoto druhu komiksu. Vyzdvihne významné představitele a jejich díla – doloží na obrazovém materiálu. Pokusí se srovnat díla předních tvůrců mangy – najde rozdíly, paralely. Zaměří se především na současné autory.

Pokyny ke zpracování:

- autor odevzdá cyklus 5-10 komiksových listů, formát A5, nebo A4