



K A Z A L O

UVOD V EFEMERNO UMETNOST V ŠOLSKEM IZOBRAŽEVANJU	Stran 3
KAJ JE EFEMERNA UMETNOST?	Stran 4
Pomen celostnega izobraževanja in razvoja spretnosti	Stran 4
Pet čutov in minljiva umetnost	Stran 4
Slišati: glasba in umetnost sta minljivi	Stran 4
Okus in umetnost sta minljiva	Stran 6
Pogled in efemerna umetnost	Stran 6
Efemerna skulptura	Stran 6
Land art	Stran 7
Ledena skulptura	Stran 8
Mandala	Stran 8
Efemerno slikarstvo. Stenska poslikava	Stran 9
Vonj in minljiva umetnost	Stran 13
KAJ SPREMINJA EFEMERNA UMETNOST V ŠOLAH?	Stran 13
Efemerna umetnost in nove metodologije	Stran 15
Efemerna umetnost in razredi	Stran 16
KAKŠNE SO PREDNOSTI EFEMERNE UMETNOSTI?	Stran 17
KLJUČNE KOMPETENCE	Stran 17
Jezikovna kompetenca	Stran 18
Matematične kompetence ter temeljne kompetence v znanosti in tehnologiji	Stran 20
Naravoslovne in tehnološke spretnosti	Stran 21
Digitalna kompetenca	Stran 22
Občutek za pobudo in podjetnost	Stran 22
Učenja učenja je	Stran 22
Socialne in državljanske kompetence	Stran 23
Kulturna zavest in izražanje s	Stran 23
DEJAVNOST	Stran 23
METODOLOGIJA IN ORODJA	Stran 25
EFEMERNIH UMETNIŠKIH IZRAZOV	Stran 26



U V O D V E F E M E R N O U M E T N O S T V Š O L S K E M I Z O B R A Ž E V A N J U

Pomen celostnega izobraževanja in razvoja spretnosti

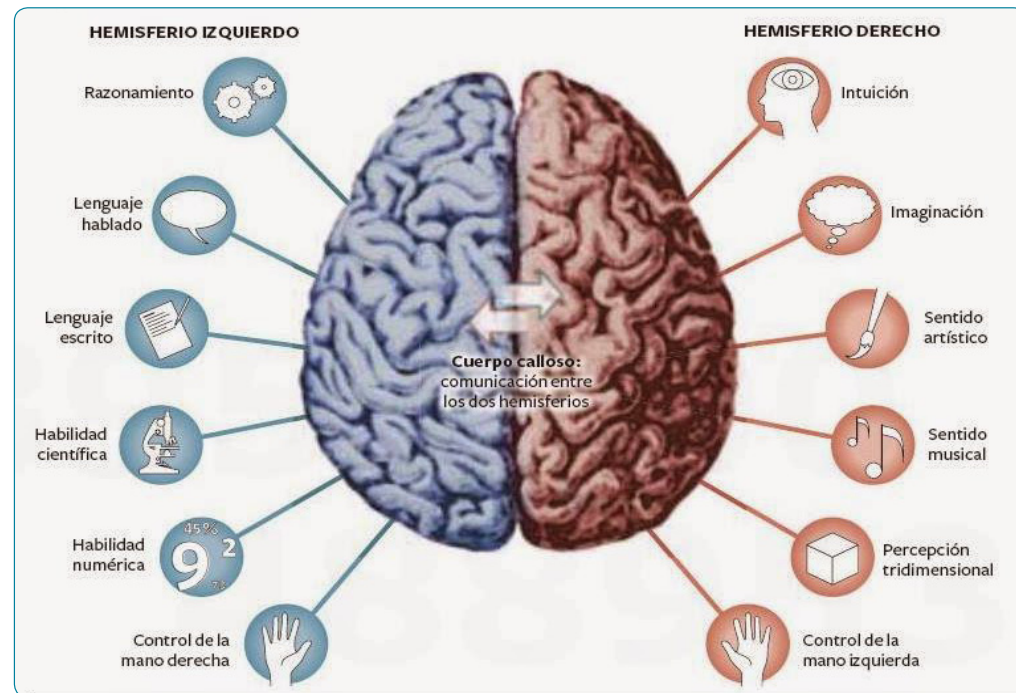
Uporaba leve možganske hemisfere, ki je povezana z razumom, analizo in verbalnim delom, je bila večinoma spodbujena pri bolj tradicionalnih učnih metodah, pri katerih učitelji poučujejo predvsem logično mišljenje in sklepanje, operacije in pomnjenje. Nasprotno pa je bila desna hemisfera, ki je povezana z ustvarjalnostjo, intuicijo in čustvenim vedenjem, tradicionalno potisnjena v ozadje, njen razvoj pa se je manj spodbujal, saj so predmeti, kot sta umetnost ali glasba, veljali za manj pomembne.

Trenutno se obe hemisferi vzporedno izobražujeta do 8. ali 9. leta starosti, vendar se zdi, da se od takrat ustvarjalni odziv v našem izobraževanju začne kaznovati in se mehanično nagraduje pomnjenje, pri čemer skoraj ni prostora za kritično razmišljanje. Ko se ozremo naokoli, lahko brez dvoma vidimo, da je bil vsak element v naši civilizirani družbi v veliki meri razvit s posredovanjem tiste strani naših možganov, ki upravlja z ustvarjalnostjo, čustvi in kritičnim mišljenjem. To kaže, kako pomembna je ta druga vrsta mišljenja in kako zelo je v našem izobraževalnem sistemu zapostavljena.

Zelo zanimiva vaja, ki je v knjigi predlagana za razlago problema med obema poloblama, je, da učence pozovemo, naj opišejo spiralno stopnišče. Večina učencev se pri poskusu, da bi spiralno stopnišče razložili z besedami, odzove tako, da dvignejo eno roko in opišejo spiralo v zraku. In to je najbolj smiselna razlaga spiralnega stopnišča, vendar desnica ne govori, zato se mora s tridimenzionalno gesto v praznem prostoru vsiliti, da bi levemu partnerju pojasnila, da je ta naloga njegova in da naj raje poskrbi za reševanje drugih problemov, za katere je specializiran. Leva hemisfera ima namreč to veliko prednost, da se lahko razloži z verbalnim jezikom, medtem ko desna hemisfera, ki je v 19. stoletju veljala za

„nemega brata“, upravlja z informacijami, ki jih v tem smislu ni mogoče zagovarjati. Tako poskuša na svoj način razložiti, kako je s spiralnim stopniščem. Zaradi vzgoje lahko vidimo, kako skuša leva hemisfera prevladati na vseh področjih mišljenja in drugi ne dovoli, da bi izvajala svoje specifične lastnosti.

Zanimivo je, da so nas učili, da „veš le tisto, kar znaš razložiti“, vendar če razumemo specializacijo obeh hemisfer in da ima desna stran enako pomembne sposobnosti kot leva, je enako pomembnih več vrst znanja: deklarativno znanje (znanje, kako razložiti), proceduralno znanje (znanje, kako narediti) in odnosno znanje (znanje, kako biti). Pri vseh vrstah znanja sta v večji ali manjši meri prisotni



obe hemisferi. Ko se obe polobli razvijata skupaj, kognitivne sposobnosti in učenje dosežejo optimalno raven. Zato je izziv imeti možgane z dobro uravnoteženima hemisferama, kot kažejo številne študije na Massachusetts Institute of Technology (MIT).

Obstajajo celo raziskave, ki menijo, da je bistrost umov, kot je bil Albert Einstein, posledica odlične povezave med obema možganskima hemisferama. Zato je priporočljivo, da otroci že od zgodnjega otroštva spodbujajo obe strani.



K A J J E E F E M E R N A U M E T N O S T ?

Efemerna umetnost je estetski izraz z začasnim trajanjem. Pojem efemerno izhaja iz grškega ἐφήμερος (ephēmeros), kar pomeni "enodnevno". Eden od ciljev tovrstnih umetniških del je v zavedanju minljivosti življenja in smrtnosti.

Minljivost, ki je uporabljena kot umetniški predmet, izraža čustva, ki se naravno pojavijo, ko vidimo ali občutimo nekaj lepega ali estetsko prijetnega, kar za vedno izgine in ostane le spomin. Ta značilnost pomeni, da so predlagane dejavnosti izvzete iz skrbi za razmišljanje o prihodnosti dela in njegovem potovanju skozi čas ali o kakovosti njegovega prihodnjega staranja, ukvarjajo se le z natančnim trenutkom nastanka dela in občutki, ki nas napadajo, da bi jih ujeli v tem kratkem času izpostavljenosti. Konflikt med objektivno resničnostjo in spominom na nekaj, česar ni več, je tisto, kar določa, ali je umetnina efemerna ali ne.

Pet čutov in minljiva umetnost

Ko razmišljamo o efemerni umetnosti, jo običajno povezujemo z likovno umetnostjo in ne z drugimi umetnostmi, vendar je glede na klasifikacijo neskončno možnosti.

Pravzaprav je po mnenju Davida Russella "glasba najbolj efemerna oblika umetnosti, saj obstaja le v času" (David Russell, Musician).

Slišati: glasba in umetnost sta minljivi

Ljudje že tisočletja ustvarjajo, izvajajo in uživajo v glasbi tako kot v slikarstvu, kiparstvu, arhitekturi itd., vendar je niso mogli zapisati. S pisanjem se je začela zgodovina in z njo možnost izmenjave izkušenj z zapisovanjem na glinenih tablicah ali hieroglifih, vklesanih na stenah grobnic.

Na teh stenah lahko opazujemo tudi izklesana glasbila in ljudi, ki so izvajali potrebno tehniko, da so z njimi

proizvajali urejene zvoke, ki jih je bilo mogoče deliti na številnih dogodkih, kot so prazniki in praznovanja, vendar vedno prek prisotnega dejstva in minljivosti dogodka.

Zato je bila to neizogibno minljiva umetnost. Nobene umetnosti, povezane s sluhom, ni bilo mogoče ohraniti za potomce, zato ne vemo veliko o glasbi, ustvarjeni v faraonskem Egiptu, klasični Grčiji ali številnih drugih starodavnih kulturah.

Z iznajdbo metode snemanja zvoka in

pozneje slik v 19. stoletju se je ta vidik glasbe spremenil. Res je, da na Zahodu že od 10. stoletja obstaja sistem glasbenega zapisa, s katerim je mogoče skladbo zapisati in jo nato izvajati z drugimi, vendar to ni glasba, temveč le navodila. Lahko rečemo, da zvočno "fotografiranje" glasbenega dela ni bilo mogoče vse do pred nekaj več kot sto leti.



Med značilnostmi glasbe je ritmičnost, ki izvira iz najstarejšega zvočnega vzorca, značilnega za življenje živali, in sicer iz "utripa" srca.

Njena predvidljivost pomeni, da lahko plešemo brez dvoma, kdaj se bodo na primer ponovili glasni udarci pesmi, kar nam omogoča improvizacijo in

ustvarjalno interakcijo z glasbo. Ples se tako lahko pridruži glasbi kot najstarejši efemerni umetnosti.



Okus in umetnost sta minljiva:

Čokoladne in sladkorne skulpture kot surovine.

Ravnanje s sladkorjem kot kiparskim materialom je podobno načinu izdelave skulptur ali pihanih steklenih posod. Ker pa gre za sladkor in ne za steklo, izdelek postane efemeran, saj se življenjska doba dela predčasno konča, ko ga zaužijemo. To na neki način ne pomeni popolnega uničenja dela, temveč da se delo asimilira v nas in postane hrana in gorivo za nove umetniške stvaritve. To vključuje tudi medsebojno povezavo z gastronomsko umetnostjo in nam omogoča, da uživamo v takojšnji nagradi sladkarij (smo bitja, ustvarjena tako, da visoko cenimo hrano z visoko energijsko vrednostjo in vsebnostjo sladkorja).

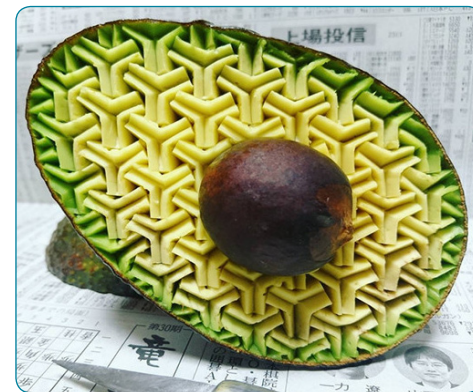


Pogled in efemerna umetnost:

Efemerna skulptura.

Prva je umetnost, ki uporablja in povečuje lastnosti in kvalitete elementov, s katerimi dela, in ki svoj obstoj dolguje samemu bistvu te surovine.

V to skupino spadajo tiste, ki so omenjene v nadaljevanju tega vodnika, kot so land art, ledene skulpture,



umetnost iz peska, skulpture iz jedilnega umetniškega peciva, rezbarjenje sadja in zelenjave ter neskončno število nerazvrstljivih vrst, ki so odvisne od ustvarjalnosti posameznega umetnika in materialov, ki so mu na voljo.



težje obdelljiv, kot so marmor, diorit, granit, les, železo, bron in dolg seznam drugih. Ta efemerna umetnost se običajno uporablja pri kratkotrajnih komercialnih dogodkih, kot so sejmi, začasne razstave, rekviziti za filme ali predstave. Zelo uspešna pa je zaradi enostavnosti in vsestranskosti najpogostejših sintetičnih materialov, ki so ekspanzirani polistiren in ta družina spojin naftnega izvora.



Na drugi strani pa obstaja efemerna skulptura, ki uporablja surove sintetične materiale, industrijsko predelane, da bi jih umetniško izrezljala in tako dobila scenografski prikaz. Z drugimi besedami, običajno gre za imitacijo drugega materiala, ki je težji, dražji in

Naše vesolje kot vrsta je v nasprotju z večino višjih sesalcev v bistvu vizualno. Zato je večina "človeške" efemene umetnosti namenjena zaznavanju z vidom. (Pravimo, da "če ne vidim, ne verjamem").

Land Art

Je ustvarjanje skulptur v pesku ali snegu. Pogosto so oblikovane tako, da jih je mogoče opazovati z neba ali od daleč, zato so minljive. Zaradi zapletenih podnebnih sistemov, ki ustvarjajo močne vetrove ali naravno plimovanje, je vsak umetniški izraz sredi narave efemeren. Umetniki so to spoznanje uporabili, da so svojemu delu dali filozofski pomen in se naučili potrebe po odmaknjenosti.



Ledena skulptura

Njena minljiva narava je odvisna od nizke temperature med ustvarjanjem dela, ki začne izginjati takoj, ko je postavljena v podnebne razmere, kjer lahko ljudje normalno živijo in delujejo. Tako prav v našem podnebnem območju udobja delo ne more obstajati dlje časa.



Mandala

(Krog v sanskrtu). Človek je koncept minljivosti uporabljal že v starodavnih kulturah, kjer je bil povezan z religijo in/ali duhovnostjo, kot priliko življenja, ki je končno. Smo edina vrsta, pri kateri se vsak posameznik zaveda, da se bo njegov obstoj nekega dne končal, in je

s filozofskimi/poetičnimi vidiki, ki izhajajo iz tega dejstva, ustvari tehnike, kot je mandala, ki jo uporabljajo različne neodvisne in nekomunikativne kulture. Zato je neizogiben produkt ponavljajočega se razmišljanja človeka o njegovi smrtnosti.



Ta umetniški izraz minljivosti našega obstoja poskuša po drugi strani za trenutek urediti kaos, pri čemer uporablja geometrijo in njeno predvidljivo naravo, včasih pa vključuje figurativne risbe, vpisane v linearne ali poligonalne elemente. Ko je delo končano, ga avtorji po tolikšnem trudu, naklonjenosti in predanosti sami uničijo. To storijo na lep in spoštljiv, obreden način, tako da iz sivega pepela, ki je bil barve, ustvarijo novo minljivo lepoto in mandalo ciklično in radialno iznakažejo kot cvet do popolnega uničenja. To nas uči, kako pomembna je ponižnost osebnega prizadevanja in ne nagrajevanje ega. Cilj je, da smo pripravljeni sprejeti vsako izgubo. Odtegnjenost.

Efemerno slikarstvo. Stenska poslikava.

Grafiti, graffiti ali grafitiranje (prvi dve iz italijanskega graffiti, graffire, to pa iz latinskega scariphare, "udarjati s scariphom" (pisalo ali šilo, s katerim so stari pisali na table) je ime za obliko prostega slikarstva, ki se odlikuje po svoji ilegalnosti in se običajno izvaja v urbanih prostorih. Njen izvor sega v napise, ki so ostali na stenah iz časa rimskega imperija, zlasti satirične ali kritične narave. Ti napisi iz arheološkega obdobja se pogosteje označujejo z besedo "grafit".

Slikovna umetnost ima tudi svojo efemerno različico. Stensko slikarstvo. Bodisi s tehniko grafitov bodisi v starejših upodobitvah, na primer v klasičnem Rimu, kjer so se uporabljala običajna orodja, kot so čopiči iz živalske dlake. 9 Za grafito je značilna uporaba besedilne vsebine v izvirni slikovni obliki, da bi se potrdilo neko družbeno dejstvo, ki ni deležno uradne pozornosti, ki bi jo po mnenju običajnih ljudi moralo. (V ZDA se

grafitarji dejansko imenujejo "Writers" kar v angleščini pomeni pisatelji). Zaradi svoje tajnosti in uporabe mestnih arhitekturnih prostorov brez dovoljenja je glavna tehnika, ki se uporablja, aerosol, in sicer zaradi hitrosti izvedbe, enostavnega prevoza in možnosti delovanja na površinah, ki niso primerne za barvo, naneseno s čopičem ali valjčkom. To je posledica



sposobnosti aerosola, da prodre skozi luknje in nepravilnosti v steni, se pritrdi na steklo, kovino, reliefne površine itd.

Po drugi strani pa obstaja stensko slikarstvo, ki daje prednost umetniškemu pred maščevalnim. Tudi a različica je minljiva, saj se uporablja na prostem, kjer vremenske in podnebne razmere poslabšajo vsak element. Prav tako so predrage, da bi jih lahko ohranjali v popolnem stanju ali restavrirali. V zadnjem času so se pojavili umetniki, ki združujejo obe

značilnosti in katerih dela so enakovredna tistim, ki jih lahko vidimo v muzeju ali razstavnici dvorani.



Vidimo lahko, da Banksy uporablja tudi drugo značilno sredstvo slikanja s sprejem, to je možnost uporabe šablon za skoraj takojšnje ustvarjanje bolj figurativnih risb. To je posledica nezakonitosti številnih del, saj jih najdemo na krajih, ki niso dovoljeni za ta namen, in potrebe, da delo nastane neopaženo v najkrajšem možnem času.

Spodaj je serija fotografij v načinu "Making of", ki podrobno opisujejo in so del ustvarjalnega procesa oblikovanja in izvedbe dela teh značilnosti.

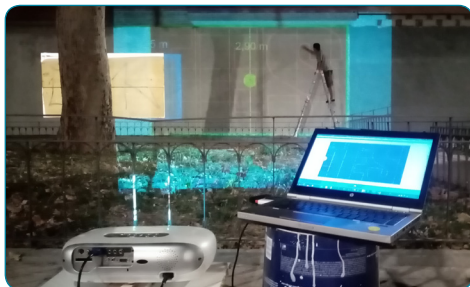
Nato se ustvari najbolj osnovna zasnova. V tem primeru je bila izbrana hibridna formula, pri kateri je besedilo uporabljeno, kot da gre za slikovno grafiko, ki pa vsebuje pisno sporočilo. Pri izbiri in oblikovanju tega dela smo začeli z zbiranjem informacij o dejavnosti prostorov (v tem primeru akademskega izobraževalnega centra za osebe, ki jim grozi socialna izključenost) in iskanjem filozofskih ali socialnih razlogov, ki bi lokalnim



prebivalcem in predvsem študentom, ki obiskujejo center, pomagali pri učenju, da bi se z delom poistovetili. V tem primeru se v akademskem svetu fizike pojavi znana fraza. Isaac Newton ga je zapisal kot odgovor drugemu znanstveniku (Hook), s katerim si je dopisoval. Hook mu je čestital za dosežek, da je "sam"; razumel

delovanje gravitacije, Newton pa mu je odgovoril: "Sam? Nikoli nisem bil. In če sem prišel dlje kot kdor koli drug, je to zato, ker sem bil vedno NA LASTI GIANTOV". Newton je mislil na izjemno značilnost naše civilizacije, ki je v tem, da vsaka nova generacija začne svojo akademsko, učno in raziskovalno pot tam, kjer so končali njeni predhodniki.

To je Newtonova znamenita izjava. Ker je to izobraževalni center, je to primerno in alegorično. V najbolj slikovitem pomenu so bili v črke, ki sestavljajo besedno zvezo, vpisani obrazi sedmih žensk in sedmih moških, ki so zaradi svojih dosežkov in prispevkov k človeštvu postali GIANTI.

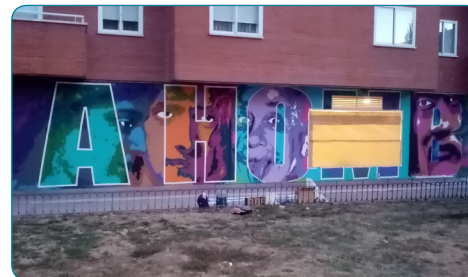
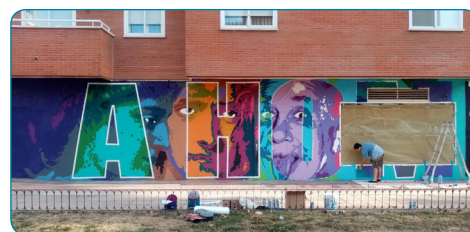
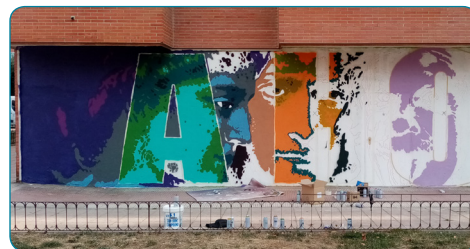
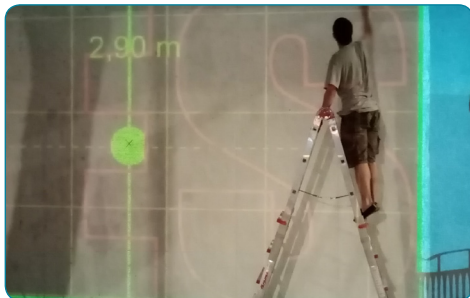


Vse to predproduksijsko delo je nujno, da je, ko pridemo do dejanskega slikanja, vse rešeno in da se kompozicija prilega prvotni zasnovi.

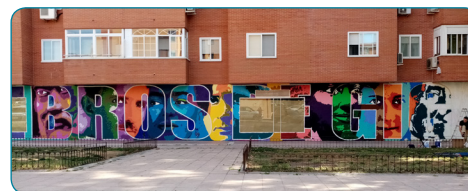
Začne se dolgo pričakovani postopek slikanja. Z referenco v mobilnem telefonu.

Ko je postopek načrtovanja končan in idejo odobri delovna skupina, ki sodeluje pri doseganju cilja, je risba linearno označena na steni. To se v tem primeru izvede z uporabo videoprojektorja, ki s pomočjo svetlobe zajame slike na steni.

Ta naloga se izvaja ponoči, da se zagotovi vidnost projiciranega, in z več diapozitivi, saj so proporci stene 50 m x 3,5 m, zato je nemogoče celotno grafiko projicirati v eni sliki.



Dan za dnem se risba zapolnjuje od leve proti desni, na urejen način.



In pridemo do S za velikane, test opravljen!

Kratke biografije velikanov

Bila je Grkinja neoplatonska filozofinja in učiteljica iz Egipta, ki se je odlikovala na področjih matematike in znanosti. astronomija, član in vodja šole neoplatonika Aleksandrije na začetku 5. stoletja stoletja.

HIPATIA

Bil je Nemec fizik judovskega porekla, pozneje nacionaliziran Švicar, avstrijskega in ameriškega. Velja za najpomembnejšega, in priljubljenega znanstvenika 20. stoletja. Leta 1905 je kot neznani mladi fizik, zaposlen na patentnem uradu v Bernu, objavil svojo teorijo posebno teorijo relativnosti.

ALBERT EINSTEIN

To je bil priznan kitajski mislec. Njegovi nauki so bili uradno objavljeni v času vladavine cesarja Wu, ki se je uveljavil kot najbolj priljubljen tok misli v naslednjih 2000 letih. Zaradi vpliva njegove filozofije Na svetu, Konfucij velja za enega od Pomembnejših mislecev v zgodovini človeštva.

CONFUCIO

Bila je mehiška slikarka in kulturna pop ikona. Njeno delo se vrti okoli njene biografiji in njenega lastnega trpljenja. Njeno življenje je zaznamovala huda nesreča, zaradi katere je bila za dolgo priklenjena na posteljo in bila deležna do 32 kirurških posegov.

FRIDA KAHLO

Imhotep ali Imutes, egipčanski učenjak, ki velja za očeta arhitekture in medicine. Bil je tudi moder izumitelj, astronom in prvi inženir in znani arhitekt v zgodovini (približno 2690–2610 pr. n. št.). Zasnoval in vodil je gradnjo prve piramide.

IMHOTEP

To je bila španska biokemičarka, diplomirala iz kemijskih znanosti. Bila je učenka Severa Ochoa in Alberta Solsa v Madridu s sodelavcem Eladiom Viñuelo. Oba sta bila odgovorna za spodbujanje španskih raziskav na področju biokemije in molekularne biologije. V Španiji sta začela razvijati molekularno biologijo.

MARGARITA SALAS

Bil je slikar, anatom, arhitekt, paleontolog, umetnik, botanik, znanstvenik, pisatelj, kipar, filozof, inženir, izumitelj, glasbenik, pesnik in urbanist. Leonardo je otroštvo preživel v svojem rojstnem mestu in se učil pri florentinskem slikarju Andrei iz Verrocchia. Svoja prva pomembna dela je ustvaril v Milanu pri vojvodi Ludovicu Sforzi.

LEONARDO DA VINCI



ISAAC NEWTON

Bil je angleški fizik in teolog, izumitelj, alkimist in matematik. Je avtor Principia Mathematica, kjer opisuje zakon o univerzalni gravitaciji in postavil temelje klasične mehanike z zakoni, ki nosijo njegovo ime.

ROSALIND FRANKLIN

Je bil britanski kristalograf. Njegovo delo z rentgensko difrakcijo s slikanjem je bilo zelo pomembno za napredek na različnih področjih. Bilo je ključno za razkritje strukture ogljika in grafitu, pa tudi RNK in več virusov, čeprav je imel največji pomen njegov prispevek k razumevanju strukture DNK.

NICOLA TESLA

Bil je izumitelj srbski elektrotehnik in inženir strojništva, nacionaliziran Američan. Najbolj znan je po svojih številnih izumih na področju elektromagnetizma, ki jih je razvil v poznih devetnajstem in na začetku dvajsetega stoletja. Njegovi patenti in teoretično delo je pomagalo postaviti temelje za sodobne sisteme za uporabo izmeničnega toka električne energije.

MARIE CURIE

Bila je poljska znanstvenica francoske nacionalnosti. Pionirka na področju radioaktivnosti, bila je prva oseba, ki je prejela dva Nobelova Nobelovi nagradi na različnih področjih – za fiziko in kemijo – ter prva ženska, ki je zasedla mesto na položaju profesorice na Univerzi v Parizu. Leta 1995 je bila pokopana z častmi v pariškem Panteonu.

MARIA MONTESSORI

Bila je prva italijanska ženska zdravnica in vzgojiteljica, znana po filozofiji vzgoje in njenih spisih o znanstveni pedagogiki. Vpisana v moško šolo za inženirske tehnike, pozneje študirala medicino. Njena izobraževalna metoda se uporablja v šolah po vsem svetu še danes.

ROSA PARKS

Bila je afro-ameriška aktivistka, znana po tem, da je zavrnila predajo svoje hrane belcu v Alabami (Združene države Amerike). Zaradi takšnega dejanja je pristala v zaporu, kar je bila iskra gibanja za državljanske pravice. Priznana je kot prva dama tega gibanja.

CHARLES DARWIN

Bil je angleški naravoslovec, Priznan kot najvplivnejši (delitev tega dosežka z Alfredom Russelom Wallace) med tistimi, ki so ki so izpostavili idejo o biološke evolucije. V svojem delu Izvor vrst opisuje proces naravne evolucije.

Vonj in minljiva umetnost:

Parfum

Iz knjige Parfum, avtorja Patricka Süskinda:

Vsak parfum vsebuje tri akorde. Glavnega, srčnega in osnovnega. Potrebnih je dvanajst not. Akord glave vsebuje prvi vtis, ki traja nekaj minut, nato pa se umakne srcu, temi parfuma, ki traja več ur. Nazadnje je akord osnova, ki predstavlja odtis parfuma, ki traja več dni.

Že pred stoletji, celo tisočletji, smo razumeli, da je obstoj vseh stvari končen, vendar smo se naučili te minljive lastnosti uporabiti v svojo



korist, tako da smo se igrali s časom trajanja vonjalnega učinka vsakega elementa in v mešanico vključili tiste note vsakega akorda. Poetično so ustvarjeni trije vonjalni scenariji, ki so odgovorni za vračanje spomina na preteklost, ki je bila prepojena z istim vonjem. V sedemdesetih letih



prejšnjega stoletja so bili izvedeni eksperimentalni umetniški projekti z zamislijo, da bi vključili čut za vonj tako, da bi ga uporabili v filmu ali živi glasbi.

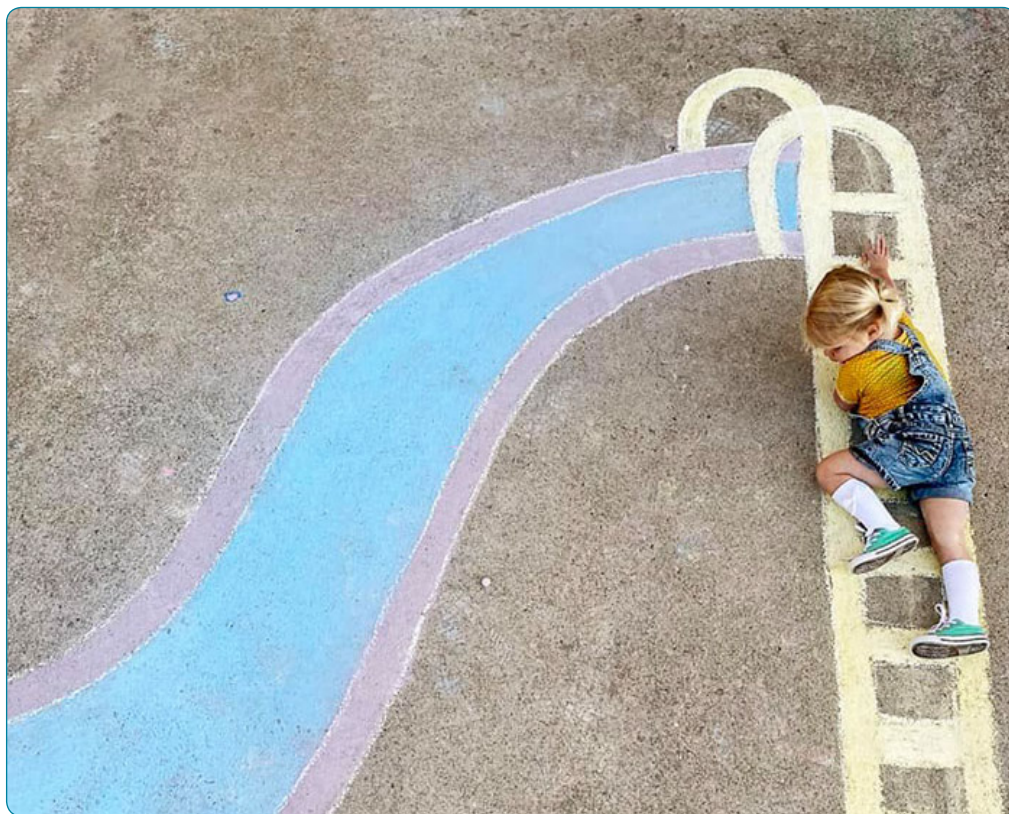
Z izparevanjem različnih arom po prizorišču, ki so včasih namigovala na češnje ali čokolado v glasbi, ki se je predvajala.

KAJ SPREMINJA EFEMERNA UMETNOST V ŠOLAH?

Kot smo že povedali, je bil tradicionalni način poučevanja osredotočen na racionalni del znanja. Pri efemerni umetnosti se spodbuja bolj ustvarjalen in intuitiven način učenja.



Ta način temelji na ustvarjalnosti, raziskovanju, intuiciji in razvijanju sposobnosti učencev, ne pa na ponavljajočem se pomnjenju vsebin. Ta način dela je bil vedno značilen za likovne in umetniške predmete, vendar pa je zdaj ugotovljeno, da sta pri praktično vseh kognitivnih procesih prisotni tako leva kot desna hemisfera. Zato lahko vključitev (z efemerno umetnostjo) ustvarjalnih procesov v druge predmete, kot so matematika, jezik ali naravoslovje, pripomore k ustrežnejšemu ravnovesju v procesu poučevanja in učenja učencev.



Efemerna umetnost omogoča velike formate, ponuja možnost sodelovanja z ljudmi iz različnih središč, držav, skupnosti ... in med različnimi izobraževalnimi dejavniki, kot so učitelji, študenti, institucije itd. Poleg tega se v samem razredu spremeni tudi klasični enosmerni proces učitelj-učenec, v katerem je učitelj vodja. Izvajanje skupinskih projektov efemerne umetnosti omogoča sodelovanje med enakimi, pri čemer učitelj prevzame vlogo vodnika in spodbujevalca, učencem pa prepusti prostor za razvijanje in skupno gradnjo lastnega znanja. S tem se tudi relativizira pomen posameznika v nasprotju s skupino in učencem pomaga razumeti pomen skupnega, tako pri ciljih kot pri procesih izvajanja, delitve in porazdelitve nalog, pa tudi specializacije glede na odkrivanje individualnih sposobnosti v korist skupine kot celote.

Efemerna umetnost in nove metodologije

Efemerna umetnost je po svoji naravi idealno in učinkovito orodje za izvajanje novih metodologij, ki so jih spodbujali veliki pedagogi 20. stoletja. Ti pedagoški sistemi poudarjajo razvijanje prirojenih sposobnosti učencev in njihovih individualnih potencialov s pomočjo samostojnega in vodenega raziskovanja. Od izobraževanja, ki je osredotočeno na ponavljajoče se pomnjenje vsebin, prehajamo k aktivnemu in smiselnemu oblikovanju znanja o zunanjem svetu in družbi, pa tudi o sebi. Kateri pa so tisti elementi efemerne umetnosti, zaradi katerih je tako primerno orodje?

Če efemerno umetnost opredelimo na preprost in povzet način kot estetski izraz z začasnim trajanjem, lahko izpostavimo štiri glavne značilnosti efemerne umetnosti: izraz, proces, ustvarjalnost in začasnost. Dejstvo, da gre za način izražanja, pomeni nenehno iskanje in razmišljanje o tem, kaj nas kot posameznike opredeljuje in zaznamuje v družbi. Efemerna umetnost nam omogoča, da povečamo pomembne vidike v izobraževalnem procesu, kot so samopodoba, samospoznanje, metakognicija in samospoštovanje. Poleg tega se samoizražanje neizogibno izvaja z namenom, da se sporočilo (ideja, koncept, občutek) prenese na druge ljudi, torej na prejemnike.

Izmenjava lastnih izkušenj prek umetnosti in možnost vzpostavljanja stikov z drugimi je koristna tudi za posameznika v procesu njegovega individualnega razvoja. Vsi ti vidiki so povezani z intrapersonalno in interpersonalno inteligenco, ki sta del modela več inteligenc Howarda Gardnerja, predlaganega ob koncu 20. stoletja, in ki ju v sedanjih učnih načrtih redko izrecno obravnavamo (včasih zaradi pomanjkanja časa, pa tudi zaradi pomanjkanja orodij).

Po drugi strani pa dejstvo, da je efemerna umetnost zasnovana kot proces, pomeni, da bo učenec pri ustvarjanju različnih umetniških izdelkov ohranil aktiven in participativen odnos ter se soočil z resničnimi problemi, za katere mora najti nove strategije in orodja. Na ta način efemerna umetnost

ponuja priložnost za aktivno in pragmatično učenje v skladu s predlogi priznanega ameriškega psihologa in pedagoga Johna Deweya. Pasivnost, ki so ji učenci pogosto izpostavljeni, je v nasprotju tudi s predlogi drugih velikih pedagogov, kot sta Lev Vigotski in Jean Piaget, ki učenje pojmujejo kot proces individualne in kolektivne konstrukcije (konstruktivizem in sociokonstruktivizem).

Z ustvarjanjem umetniških procesov efemerne umetnosti se spodbuja konstruktivno in socialno pojmovanje učenja, pri katerem učenci z eksperimentiranjem sodelujejo v lastnem učnem procesu, kar povečuje njihovo motivacijo in željo po učenju. Spodbuja tudi pogled na učenje kot na neprekinjen proces, ki poteka v daljših časovnih obdobjih in v katerem neuspeh ni nekaj negativnega, kar se kaznuje, temveč bistveni del procesa razvijanja in oblikovanja znanja. Dejstvo, da umetniški izdelek ni zasnovan tako, da bi trajal dolgo časa, povečuje vrednost, ki se pripisuje procesu, na škodo pretirane vrednosti, ki se tradicionalno pripisuje rezultatu.

In končno, efemerna umetnost se lahko pojavlja v številnih akademskih disciplinah, kar spodbuja interdisciplinarnost in globalizem, način razumevanja učenja, ki vzpostavlja odnose in sinteze med različnimi znanji, pri čemer discipline prispevajo druga k drugi in se ne izolirajo. To povezuje različna znanja, ki jih imajo učenci, in utemeljuje učni proces na prejšnjih izkušnjah, pri čemer se ravna po konceptualnem kartiranju in smiselnem učenju, ki ju je predlagal David Ausubel. Poleg tega povezava, ki se vzpostavi med različnimi ljudmi in izobraževalnimi dejavniki (učitelji, centri, študenti, ustanovami) zaradi efemerne umetnosti, omogoča ustvarjanje vedno večjih in učinkovitejših oblik skupne pozornosti (J. S. Brunner).

Efemerna umetnost in razredi

Učitelj

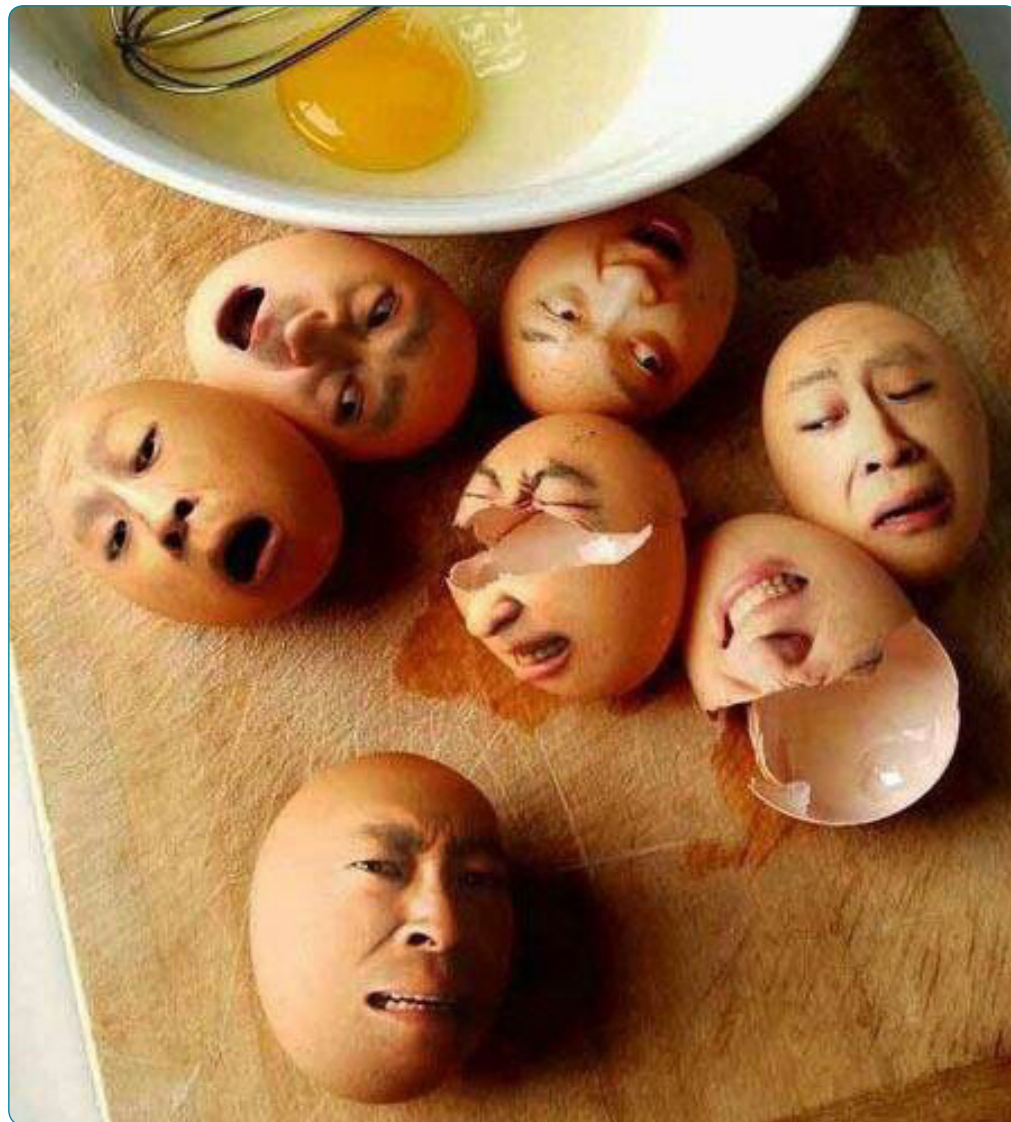
Zaradi uvajanja efemerne umetnosti v šolsko izobraževanje učitelj ni več v središču razreda kot nosilec vsega znanja. Učitelj ima zdaj vodilno vlogo, saj zagotavlja in omogoča spodbudno in primerno okolje, v katerem se učenci razvijajo kot pravi protagonisti. Reševanje problemov, eksperimentiranje in raziskovanje so osnova tega načina učenja in poučevanja.

Učenci

Zdaj nimajo več pasivnega odnosa do znanja, temveč aktivnega, saj imajo priložnost, da se igrajo in eksperimentirajo z lastnim načinom razumevanja sveta. Tako postanejo aktivni nosilci svojega kognitivnega, intelektualnega in družbenega razvoja, saj niso več le prejemniki, v katere se nalagajo vsebine poučevanja.

Pouk

Sodelovanje in izmenjava sta bistvenega pomena v obsežnem procesu umetniškega ustvarjanja. S tem se rušijo zidovi učilnic, kjer znanje in izobraževalni dejavniki ostajajo izolirani, da bi se ustvarila medsebojno povezana, globalna izobraževalna skupnost, kjer je vsakdo del procesa poučevanja in učenja ter del preoblikovanja in izboljšanja samega izobraževalnega sistema.



K A K Š N E S O P R E D N O S T I E F E M E R N E U M E T N O S T I ?

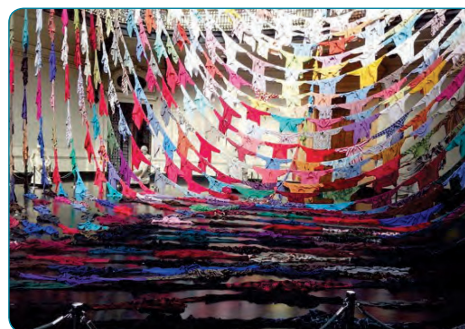
Efemerna umetnost omogoča spodbujanje vsega, kar je povezano z ustvarjalnostjo, ekspresivnostjo, intuicijo, kritičnim razmišljanjem... S to vrsto umetnosti, ki se dolgoročno ne zapiše na noben materialni medij, se spodbuja svobodno in ustvarjalno izražanje učencev, spodbuja njihovo sposobnost izražanja in neguje njihovo samozavest. Pri efemerni umetnosti je poudarek na ustvarjalnem procesu in ne na rezultatu, kar učencem prinaša številne koristi. Poudarjanje procesa namesto rezultata pomeni odpiranje procesa poučevanja in učenja za raziskovanje, ustvarjalnost, izražanje in samouresničevanje, kar preprečuje, da bi pritisk za doseganje določenih rezultatov zadušil individualnost in učence izpostavil pretiranemu pritisku, ki jim onemogoča svobodno izražanje in razvoj.

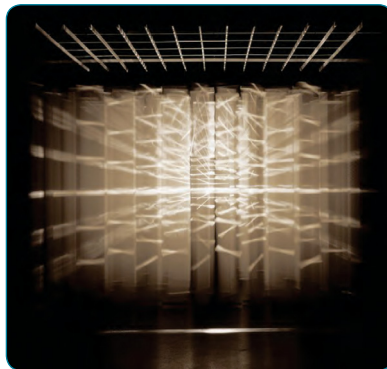
Tako lahko ugotovimo številne prednosti, povezane z izvajanjem efemerne umetnosti v šolah: spodbujanje ustvarjalnosti, domišljije in izražanja, sposobnost sodelovanja in odnosov z drugimi ljudmi, sposobnost upravljanja in organiziranja lastnih sposobnosti, poznavanje lastnih učnih spretnosti, uravnotežen razvoj sposobnosti učencev, vrednotenje umetnosti kot orodja za izražanje in sodelovanje, strpnost do razlik z drugimi ljudmi, iskanje virov in orodij za reševanje konfliktov, razvoj sposobnosti kritičnega in ustvarjalnega mišljenja, povečanje samospoštovanja in notranje vrednosti sebe, sprejemanje napak kot dela učnega procesa in številne druge.

K L J U Č N E K O M P E T E N C E

Sklicevanje na Ključne kompetence za vseživljenjsko učenje - evropski okvir (Priloga k Priporočilu Evropskega parlamenta in Sveta z dne 18. decembra 2006 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje, objavljenem v Uradnem listu Evropske unije)

Katere so ključne kompetence za vseživljenjsko učenje in kako jih je mogoče razviti z izvajanjem efemerne umetnosti.





Uporaba efemerne umetnosti kot izobraževalnega orodja v šolah in zavodih omogoča izvajanje številnih različnih dejavnosti, ki spodbujajo razvoj kompetenc učencev. Zato smo naredili povezavo med [osmimi ključnimi kompetencami](#) iz [Priporočila Evropskega parlamenta in Sveta z dne 18. decembra 2006 o ključnih kompetencah za vseživljenjsko učenje in prednostmi, ki jih prinaša izvajanje efemerne umetnosti kot orodja za razvoj teh kompetenc](#). Zato bodo učenci z izvajanjem skupnih projektov efemerne umetnosti izboljšali svoje osebne, socialne, jezikovne, matematične, kulturne itd. spretnosti na naslednji način:

Jezikovna kompetenca

je v skladu z evropskim referenčnim okvirom “sposobnost ustnega in pisnega izražanja in razlaganja pojmov, misli, občutkov, dejstev in mnenj za jezikovno, ustrezno in ustvarjalno interakcijo v vseh možnih družbenih in kulturnih kontekstih”. To jezikovno zmožnost je treba razvijati tako v maternem jeziku kot v tujih jezikih. Efemerna umetnost je zaradi svoje izrazne narave idealno orodje za razvijanje sporazumevalne zmožnosti učencev na ustvarjalen način in z različnih vidikov. Bistvo efemerne umetnosti je izražanje, izražanje idej, misli, čustev, individualnih izkušenj, ki poleg tega ne trajajo v času. Gre za takojšnje izražanje, ki je zelo podobno ustnemu sporazumevanju. Po drugi strani pa dejstvo, da se projekti izvajajo kolektivno, pomeni





stalno jezikovno interakcijo, tako za organizacijo različnih faz projektov kot za izmenjavo in izražanje vseh tistih idej in konceptov, ki jih je treba prenesti in izraziti v umetniškem delu. Poleg tega ta jezikovna interakcija poteka z zelo različnimi ljudmi in izobraževalnimi dejavniki ter v zelo različnih družbenih in kulturnih kontekstih, zaradi česar je treba obvladati ustrezno in bogato tehnično besedišče ter različne registre (formalni, neformalni, umetniški, tehnični), ki študentom omogočajo prilagajanje različnim kontekstom. Zato je ob vsem tem efemerna umetnost zelo učinkovito orodje za razvijanje jezikovnih spretnosti, saj omogoča tudi izvajanje nadnacionalnih projektov (saj je umetnost včasih lahko vrsta univerzalne komunikacije), prav tako pa spodbuja učenje tujih jezikov pri vseh učencih.

Matematične kompetence ter temeljne kompetence v znanosti in tehnologiji

se nanašajo na “sposobnost razvijanja in uporabe matematičnega razmišljanja





za reševanje različnih problemov v vsakdanjih situacijah. Na podlagi obvladovanja računanja [...] sposobnost in pripravljenost za uporabo matematičnih načinov razmišljanja (logičnega in prostorskega) in predstavljanja (formule, modeli, konstrukcije, grafi in diagrami)". Efemerna umetnost ima veliko in zelo različnih načinov izražanja čustev in občutkov, je pa tudi odlično orodje za predstavljanje lastne resničnosti. V okviru vizualnih in plastičnih izrazov sta arhitektura in slikarstvo bistveni del umetnosti na splošno in efemerne umetnosti še posebej. Ustvarjanje skulptur z različnimi geometrijskimi liki in v treh dimenzijah zahteva zelo natančno uporabo računanja volumnov, površin, obodov ... ter veliko sposobnost abstraktnega in prostorskega razmišljanja, da si lahko predstavljamo zasnove in z njimi ravnamo. Vse to je poleg reševanja strukturnih problemov (v primeru skulptur ali efemerne arhitekture) izjemno popolno orodje pri delu in

spodbujanju razvoja matematičnih sposobnosti. Poleg tega imajo pri izvajanju tovrstnih efemernih umetniških projektov pomembno vlogo tudi naravoslovne in tehnološke spretnosti. S kiparjenjem ali ustvarjanjem tridimenzionalnih plastičnih upodobitev, prenesenih v resničnost, lahko na eksperimentalen in izjemno praktičen način razvijajo svoje znanje o osnovnih naravnih silah (teža, sila težnosti, upor materialov...), pa tudi o drugih elementih, kot so električna vezja, elektromagnetna polja z majhnimi magneti ... Vse to povečuje njihovo znanje in razumevanje narave z eksperimentiranjem ter njihovo sposobnost iskanja odgovorov na probleme, želje in človeške potrebe.

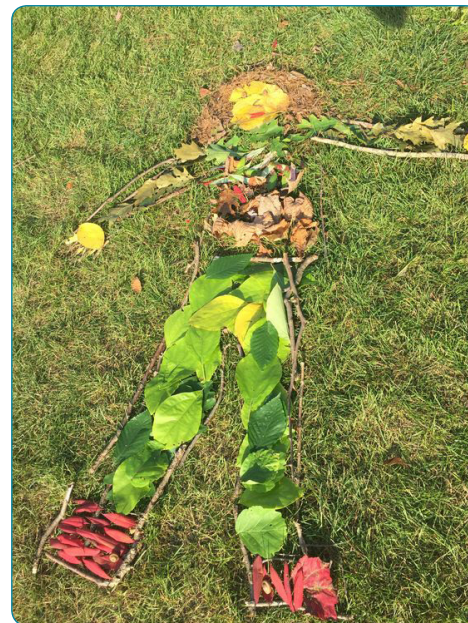
Digitalna kompetenca

Je opredeljena kot: "digitalne kompetence, ki vključujejo varno in kritično uporabo tehnologij informacijske družbe (IST) za delo, prosti čas in komunikacijo. Tudi v tem primeru je efemerna umetnost za nas uporabna kot metodološko in

izobraževalno orodje, saj je ena od možnosti, ki jih ponuja ta vrsta umetnosti, tudi uporaba številnih in raznolikih digitalnih orodij. S temi digitalnimi orodji je mogoče ustrezno in ustvarjalno uporabljati IST za uresničevanje zamisli projektov, izdelavo skic, modelov.... Pri tem je lahko zelo koristna uporaba programov in programske opreme za grafično oblikovanje in 3D modeliranje. Obstajajo tudi programi, ki omogočajo izdelavo preprostih strojev in motorjev, ki lahko ponudijo vire in orodja za uporabo pri vaših stvaritvah. Ti programi omogočajo izdelavo preprostih modelov, za katere lahko uporabite zakone gibanja in kinematike ter tako pridobite znanje, ki ga lahko uporabite pri svojih umetniških projektih.

Po drugi strani pa obstaja veliko število programov, ki jih lahko uporabite za učinkovito upravljanje, razvrščanje in obdelavo informacij, vključno z iskanjem novega znanja. Obstaja tudi veliko število programov, usmerjenih

v urejanje in ustvarjanje glasbe ter avdiovizualnih vsebin na splošno, ki jih je mogoče uporabiti tudi za ustvarjanje efemernih umetniških del.



Učenja učenja je

Kompetenca učenja učenja je lahko ena najpomembnejših, saj je učenje mogoče uporabiti v praktično vseh kontekstih in situacijah akademskega, poklicnega in osebnega življenja. Učenje učenja je v skladu z evropskim referenčnim okvirom "sposobnost začeti in vztrajati pri učenju, organizirati lastno učenje ter učinkovito upravljati s časom in informacijami, bodisi

individualno bodisi v skupini." Tako lahko efemerni umetniški projekti, tako individualni kot skupinski, nudijo veliko situacij, v katerih lahko razvijamo spretnosti učenja. Predvsem ko gre za raziskovanje in aktivno (ne pasivno) iskanje novih virov in orodij za



uresničevanje zamisli in stvaritev, ki jih ima posameznik v mislih. Takšen način učenja omogoča, da človek gradi znanje in spretnosti, namesto da bi jih sprejemal na pasiven način, ter mu omogoča, da se bolje zaveda samega učnega procesa ter možnosti in težav, s katerimi se pri tem srečuje. S tem se poveča učenčeva osebna vključenost v učni proces, kar na koncu poveča njegovo motivacijo za učenje in zaupanje v lastne sposobnosti. Zahvaljujoč efemernim umetniškim projektom je ta način pojmovanja učenja mogoče izvajati pri številnih predmetih.



Občutek za pobudo in podjetnost.

S tem sta tesno povezana občutek za pobudo in podjetnost. Za ustrezen občutek za pobudo je treba poznati lastne zmožnosti, vrline in težave pri razvijanju katere koli dejavnosti. Smisel za pobudo in podjetnost razumemo kot "sposobnost ljudi, da zamisli spremenijo v dejanja".

Ta sposobnost zahteva proaktivno

držo, da bi se lahko soočili s težavami vsakdanjega življenja, bodisi osebnega, poklicnega ali akademskega. Za to je treba imeti dobro sposobnost načrtovanja, organiziranja, upravljanja, vodenja in delegiranja, komuniciranja ... To se zelo učinkovito obdelava s poskusom uresničitve abstraktne umetniške zamisli, saj to zahteva zelo natančno načrtovanje in organizacijo, kar

spodbuja glavno značilnost te sposobnosti: pretvarjanje zamisli v dejanja. Pri projektih se bodo učenci soočali z različnimi težavami in nepredvidenimi dogodki, ki jih bodo morali poskušati proaktivno rešiti. Po drugi strani pa jih bodo morali skušati predvideti tako, da si bodo zastavili realistične in dosegljive cilje ter izpolnili zahteve, ki jih bodo določili centri ali učitelj. Iskanje inovacij in priložnosti za izboljšave bo prav tako bistven del procesa razvijanja efemernih umetniških projektov.

Socialne in državljanske kompetence

V zvezi s tem moramo upoštevati tudi socialne in državljanske kompetence. Te kompetence vključujejo osebne, medosebne in medkulturne kompetence ter se nanašajo na "vse oblike vedenja, ki pripravljajo ljudi na učinkovito sodelovanje v družbenem in poklicnem življenju".

Pri timskem delu in skupnem razvoju umetniških stvaritev bodo morali učenci za pravilen razvoj umetniškega izdelka

imeti odnos strpnosti in spoštovanja do svoje ekipe. Tako bodo lahko razvijali svoje sposobnosti poslušanja, razumevanja in empatije, pa tudi sposobnost pogajanja, doseganja dogovorov in asertivnega zagovarjanja lastnih interesov. Prav tako dobi obvladovanje stresa in frustracij temeljno vlogo zaradi nenehnega soočanja idej in mnenj z najrazličnejšimi ljudmi različnega porekla in kultur. Zaradi velike osebne vpletenosti v umetniško ustvarjanje in samoizražanje je razvoj vseh teh spretnosti dvakrat pomembnejši, da bi kot skupina dosegli najboljši možni rezultat.

Kulturna zavest in izražanje sta

Nazadnje, kulturna zavest in izražanje sta razumljena kot "priznavanje pomena ustvarjalnega izražanja idej, izkušenj in čustev prek različnih medijev". V zvezi s tem je najboljši način za vrednotenje pomena kulture in umetniškega izražanja osebno in dejavno sodelovanje pri ustvarjanju umetniškega dela, ki omogoča izražanje

čustev in misli. Efemerna umetnost je eden najmočnejših izraznih kanalov, ki v veliki meri povečuje vrednost, ki jo učenci pripisujejo umetniškemu delovanju. Poleg tega bodo zaradi velikega truda in predanosti, ki ju vzpostavijo s svojim umetniškim ustvarjanjem, cenili kulturne in umetniške izdelke drugih ljudi in družbenih skupin. Z izkušnjo izginotja umetniškega dela, ki ni trajno, lahko tudi razumejo, kako pomembno je spoštovati kulturno in umetniško dediščino, ki so jo družba in ljudje razvili skozi zgodovino.

Iskanje in raziskovanje umetniških vzorcev, ki spodbujajo in navdihujejo njihovo lastno ustvarjalnost in izražanje, jih bo vključevalo tudi v poznavanje zgodovine in umetnosti, tako pretekle kot sodobne, različnih tokov, slogov...

Ogromne interdisciplinarne možnosti (ples, glasba, gledališče), ki jih ponuja efemerna umetnost, bodo povečale tudi vrednost, ki jo pripisujejo umetnosti kot umetniški dejavnosti nasploh, in vzpostavile mostove med različnimi načini izražanja in sporočanja bistva posamezne kulture.

D E J A V N O S T

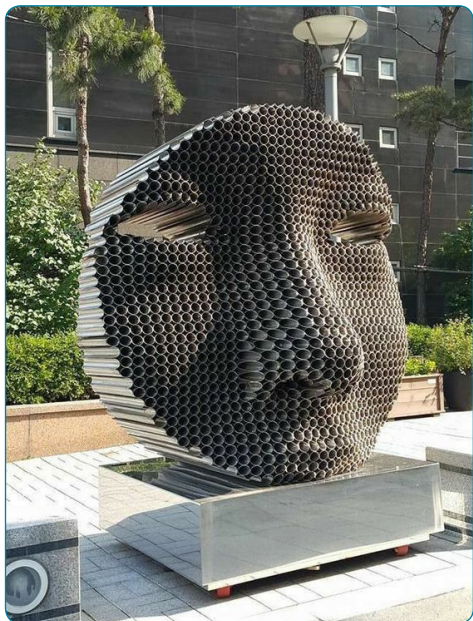
El objetivo principal de esta Guía y sus Actividades es conseguir presentarlas de manera que estimulen ambos hemisferios cerebrales paralelamente. Primero la creatividad, y tras ella, por pura lógica, va creciendo la necesidad de resolver problemas de índole matemático, geométrico, lingüístico, informático, social, etc., para finalizar el proyecto.



Glavni cilj tega vodnika in njegovih dejavnosti je predstaviti jih na način, ki vzporedno spodbuja obe možganski hemisferi. Najprej ustvarjalnost, nato pa po čisti logiki raste potreba po reševanju problemov matematične, geometrijske, jezikovne, računalniške, socialne itd. narave, da bi projekt dokončali. Za reševanje teh dejavnosti v velikem formatu je treba oblikovati delovne skupine, katerih člani bodo morali načrtovati, razpravljati, računati, projektirati, deliti informacije, udeležati občutek pripadnosti, se pogajati, popuščati za dobro skupine, se v njej najti in prepoznati, iskati odgovore in sporazumne rešitve....

Vse to je mogoče postaviti na pot učenja, vendar je to zaradi nečesa ključnega: vključiti možnost, da vsak posameznik izrazi svojo lastno ustvarjalnost. bouse takoj,

ko človek začne ustvarjati tako, da z lastnim razumom reinterpreтира katero koli prejšnjo umetniško upodobitev, začne čutiti, da je njegova lastna. To, kar izražamo z umetnostjo, je naš najintimnejši in najgloblji jaz ... naše bistvo, in ta motor, da vidimo utelešeno idejo, ta iluzija, je tisto, kar vodi skupino k doseganju cilja. In z vključitvijo določenih parametrov v te dejavnosti se bomo približali učenju, ki ga skorajda ne dojemamo kot vložen velik napor,



temveč skoraj kot igro in prijeten izziv, ki je obrodil sadove. Skratka, predlagamo nekaj, kar na zabaven način združuje čim več ključnih kompetenc. Včasih na neposreden način, mnogokrat pa na medsektorski način.



Načrtovanje in izdelava lahkega in prenosnega habitata

Vaja je sestavljena iz skupinskega oblikovanja efemerne konstrukcije, ki jo je navdihnili opisno besedilo, ki je bilo predloženo vnaprej. Udeleženci dobijo vrsto osnovnih elementov, kot so palice, karton, tkanine, vrvi, lepilni trak, škarje, barve itd., s katerimi morajo zasnovati in zgraditi nekaj stabilnega in čim bolj zvestega besedilnemu opisu.

Materiali, s katerimi bodo delali, bodo večinoma iz odpadkov ali iz narave same, zaradi lahkotnosti teh materialov pa bodo nastali projekti enostavni za rokovanje, razstavljanje in minljivi.

Praktična vaja je sestavljena iz več faz:

1. Oblikovanje dela
2. 3D digitalno modeliranje
3. Izdelava manjšega prototipa
4. Gradnja v velikem obsegu
5. Okras in ornamentika

1. **Oblikovanje dela** se začne s skico s svinčnikom na papirju, da se določijo bistvene oblike dela. To se opravi z razlago navodil, ki so navedena v besedilnem opisu.

2. **3D digitalno modeliranje.** Virtualna tridimenzionalna različica bo izdelana s programsko opremo za 3D modeliranje na podlagi posredovanih informacij.

3. **Izdelava prototipa** v merilu bo potekala z uporabo nekaterih zgoraj navedenih materialov in orodij, primernih za ta namen, kot so plastelin in lesene palice, pri čemer bo čim bolj sledila temu, kar je bilo razvito na skici in 3D modelu, da bi preverila pravilno delovanje tistega, kar je bilo modelirano v računalniku. na računalniku.

4. **Konstrukcija velikega formata** se izvede po matematičnem pomanjšanju prototipa

ter matematičnih in računskih izračunih za pridobitev dokončnih meritev.

5. **Dekoracija in ornamentika** dela, tj. njegov slikovni del, bosta izvedena po arhitekturnem delu. Dekoracija in ornamentika dela, tj. njegov slikovni del, bosta izvedena po zaključku arhitekturne faze gradnje. Uporaba barve kot vira, tekstur in besedilnih elementov, ki jih je treba izbrati.

Materiali in orodja

Za izdelavo dela velikega formata so potrebni naslednji materiali.

Aluminijasta, plastična ali lesena PALIČICA s približnim premerom 8 mm in dolžino 2 m (material je odvisen od trenutne dostopnosti). Po potrebi jo lahko nadomestite z drevesnimi vejami. Ta element je namenjen konstrukcijskemu delu okvirja ali skeleta, vendar nikoli ne bo vsiljeno pravilo.

Kroglice POREXPAN s približnim premerom 10 ali 12 mm. Namenjene so za povezavo ali sklep med palicami.

KORUGIRANA DESKA standardne debeline med 3 in 5 mm, čim večja, da jo bodo udeleženci lahko uporabljali. Karton naj bo čim večji, da ga bodo udeleženci lahko razrezali po svojih željah. Ta element se lahko uporablja tako za gradnjo kot za pokrivanje, omogoča pa tudi izrezovanje oblik za izdelavo oken ali vrat, na primer. na primer za izdelavo oken ali vrat. na primer za izdelavo oken ali vrat. Prav tako je dobra površina za slikanje in ornamentiko.

FABRIKA z različnimi elastičnostmi in vzorci, da lahko udeleženci eksperimentirajo in jih razporedijo po celotni konstrukciji. in jih razporedijo po celotni konstrukciji. // Uporabite jo lahko za pokrivanje, za izdelavo strehe, nekaj kot streho, nekaj kot zaveso, lahko pa jo tudi okrasite z barvo.

TRAK, ŽICA, VRVICA, VRV, ŠKARJE, KLEŠČE, ZOBOTREBCI. Vse te elemente lahko uporabite za lepljenje, šivanje, rezanje, spajanje in sestavljanje kosov.

M E T O D O L O G I J A I N O R O Ž J A z a i z v a j a n j e e f e m e r n e u m e t n o s t i v š o l a h

Metodologija in orodja za prakso efemerne umetnosti

Kot smo videli v tem vodniku, efemerna umetnost obsega neskončno število različic in razvejitev, čeprav je nekatere od njih zaradi njihovih značilnosti mogoče izvajati le v posebnih podnebnih, orografskih ali kulturnih razmerah. Zato bomo zdaj našli orodja, večšine in kontekste, ki so bistveni za lažji razvoj in doseganje posebnih ciljev. V tem primeru se bomo osredotočili predvsem na plastične, kiparske in arhitekturne naloge.

Nastavitev in kontekst

Predvsem gre za to, da se lahko lotimo dela v večjem kot človeškem merilu, z razsežnostmi, ki zahtevajo sodelovanje več ljudi. Zato moramo imeti odprti fizični prostor, kjer lahko majhne skupine varno in neovirano opravljajo naloge, kot so obdelava materialov velikega formata, obsežna predstavitev sestavnih delov, meritve, rezanje, lepljenje, barvanje itd. Dobro prezračevanje je pomembno zaradi morebitne uporabe izdelkov, kot so lepila ali smole, ki vsebujejo strupene elemente.

V nekaterih primerih je potreben zunanji prostor, ki pa ima očitne pomanjkljivosti. Je potrebno, čeprav ima to očitne pomanjkljivosti. Predvsem neugodne vremenske razmere, pa tudi, če moramo za gradnjo dela porabiti več dni, kar zahteva začasno skladiščenje ob koncu vsakodnevnega dela in poznejšo ponovno montažo. Potrebna je tudi dobra umetna razsvetljava, da se v določenih letnih časih čim bolj podaljša delovni čas. Ko je scenarij podrobno opisan, se vrnemo v začetno fazo projekta, kjer bomo potrebovali očitna in pogosta orodja, kot so svinčniki in pisalni pribor - natančneje umetniško risanje -, saj se mora vsak projekt na področju likovne umetnosti začeti z ročno izdelanimi skicami, ki jih deli in odobri ekipa ljudi, ki sodeluje pri doseganju cilja.

Digitalna in analogna orodja

Računalniški programi nam bodo pomagali dvigniti raven načrtov v smislu geometrijske natančnosti ter razjasnitve numeričnih in matematičnih vidikov. Še posebej koristni so brezplačni programi za 3D modeliranje, ki so na voljo na internetu, kot sta Sketchapp ali Tinkercad. Ne smemo pozabiti na bolj običajna mizarska ali dekoraterska orodja za rezanje, barvanje, brušenje, spajanje itd. ter oblačila in varnostne elemente, kot so očala ali rokavice.

Materiali

Računalniški programi nam bodo pomagali dvigniti raven načrtov v smislu geometrijske natančnosti ter razjasnitve numeričnih in matematičnih vidikov. Še posebej koristni so brezplačni programi za 3D modeliranje, ki so na voljo na internetu, kot sta Sketchapp ali Tinkercad. Ne smemo pozabiti na bolj običajna mizarska ali dekoraterska orodja za rezanje, barvanje, brušenje, spajanje itd. ter oblačila in varnostne elemente, kot so očala ali rokavice.

Človeški viri

Nič od naštetega ni uporabno brez možnosti domišljije. Največji vir, ki ga imamo, sta naša ustvarjalnost in osebni trud. Naša gonilna sila pa bo želja po izražanju občutkov z umetnostjo, pri čemer ne smemo pozabiti, da moramo za dosego ambicioznejših umetniških ciljev z večjim vizualnim učinkom in družbeno odmevnostjo združiti moči in delati kot ekipa, si deliti delo in izkušnje pri ustvarjanju ter premagovati skupne težave.

E F E M E R N I U M E T N I Š K I I Z R A Z I

Za zaključek tega vodnika bomo vključili seznam različnih efemernih umetniških izrazov. Te vrste izrazov so le del vsega, saj po vsem svetu vsak dan nastajajo novi načini izražanja in vrste efemerne umetnosti.

Seznam efemernih umetniških izrazov

Escultura efímera, arquitectura efímera, pintura efímera, música en vivo, teatro en vivo, danza en vivo, mandalas, land art, ice art, graffiti, antotipia, clorotipia, gastronomía, jardinería, espectáculos de agua, espectáculos de luz, pirotecnia, magia, aerostación, peluquería, moda, maquillaje, tatuajes (con tintas no permanentes), piercing, perfumería, action art, collage, assemblage, happening, ambientación, performance, instalación, action painting, flash move, body art, eventos teatrales, pintura gestual, poesía en vivo, comedia y monólogos en vivo, lirismo, beat art, funk art, peleas de gallos, música impro, teatro, pintura, danza, circo, espectáculos multimedia y audiovisuales, espectáculos láser, arte cinético, arte povera, arte sonoro, videoarte, performance art, arte interactivo, project art, idea art, minimalismo (aplicado a diferentes artes), arte nocturno, espectáculos de neón, shadow art, origami. ..

