

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Malarstwa
	kierunek:	Malarstwo
	specjalność:	Malarstwo
	poziom:	Studia pierwszego stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Rysunek – wybrana pracownia	kod przedmiotu	M.Ma.I.E2	przynależność do bloku	Blok kierunkowy
prowadzący		dr Wojciech Dada, mgr Natalia Janus-Malewska			e-mail	wojciech.duda@akademiasztuki.eu
rok	I / II / III	semestr	1,2,3,4,5		punkty ECTS	7 + 7 + 7 + 7 + 7
typ przedmiotu		do wyboru jedna spośród czterech pracowni rysunku			język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady			suma	600
		ćwiczenia	120+120+120+120+120			
		warsztaty				
		E-learning				

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Pozytywny wynik egzaminów wstępnych na kierunek: malarstwo.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 - Przekazanie wiedzy dotyczącej realizacji prac rysunkowych związanych ze studiowanym kierunkiem studiów i specjalnością oraz wiedzy dotyczącej środków ekspresji i warsztatu, także w zakresie pokrewnych dyscyplin artystycznych.
- C2 – Identyfikowanie i formułowanie problemów, elementów, zagadnień, form będących podstawą samodzielnej wypowiedzi artystycznej.
- C3 – Nabycie samodzielności w tworzeniu i realizacji własnych koncepcji artystycznych oraz dysponowanie umiejętnościami niezbędnymi do ich wyrażania. Świadome posługiwanie się narzędziami warsztatu artystycznego w wybranych obszarach działalności plastycznej.
- C4 - Wykształcenie umiejętności samooceny, konstruktywnej krytyki w stosunku do działań własnych i innych osób wykazując refleksję na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą.

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)

	Efekty kierunkowe	Efekty uczenia się dla kwalifikacji na poz. 6-8 Pol. Ramy Kwalifikacji wg. Rozporz. MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
podstawy technik malarskich i rysunkowych	M1_W01	P6S_WG
podstawowe zagadnienia z zakresu odwzorowywania trójwymiarowej przestrzeni na płaszczyźnie	M1_W03	P6S_WG
podstawowe zagadnienia z zakresu technik i technologii stosowanych w malarstwie oraz	M1_W11	P6S_WG

rysunku oraz ma świadomość ich rozwoju		
podstawowe zagadnienia z zakresu warsztatu malarskiego i rysunkowego, nabyte poprzez poszukiwanie efektów wyrazowych specyficznych dla tych technik	M1_W12	P6S_WG
podstawowe zagadnienia z zakresu światła, koloru, materii, przestrzeni i ich korelacji z obrazem w malarstwie i rysunku	M1_W13	P6S_WG
relację między teorią a praktyką w odniesieniu do malarstwa i rysunku oraz posiada ogólną wiedzę na temat związku między teoretycznymi i praktycznymi aspektami własnego rozwoju artystycznego	M1_W16	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
tworzyć i wypracować indywidualny język wypowiedzi artystycznej	M1_U01	P6S_UW
świadomie posługiwać się narzędziami szeroko pojętego warsztatu malarskiego i rysunkowego	M1_U02	P6S_UW
obsługiwać podstawowe programy graficzne oraz programy do montażu obrazu i dźwięku, których potrafi używać także do projektowania prac malarskich i rysunkowych	M1_U03	P6S_UW
świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	M1_U04	P6S_UW
podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych prac malarskich i rysunkowych	M1_U05	P6S_UW
realizować własne koncepcje artystyczne w obszarze studiowanego kierunku za pomocą szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych	M1_U07	P6S_UW
świadomie korzystać z techniki i technologii w celu osiągnięcia konkretnego efektu artystycznego	M1_U08	P6S_UW
stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	M1_U09	P6S_UW P6S_UU
realizować własne działania artystyczne w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	M1_U10	P6S_UW
interpretować znaczenie malarstwa i rysunku w kontekście fotografii, filmu oraz nowych technologii cyfrowych	M1_U11	P6S_UW
dostosować rodzaj stosowanej ekspresji artystycznej do niesionego przez dzieło komunikatu	M1_U12	P6S_UW
obserwować świat ożywiony i nieożywiony jako inspirację do zadań twórczych	M1_U13	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
uczenia się przez całe życie, wykazywania permanentnej aktywności twórczej dla podnoszenia jakości własnej pracy artystycznej i rozwijania swoich umiejętności zawodowych oraz do ciągłego uczestnictwa w życiu artystycznym	M1_K01	P6S_UU
samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	M1_K02	P6S_KR
organizowania stanowiska pracy zgodnie z normami bezpieczeństwa i higieny	M1_K03	P6S_KR
adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	M1_K04	P6S_KK
do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	M1_K05	P6S_KK
definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	M1_K08	P6S_KK
prezentacji własnej działalności artystycznej w sposób świadomy i profesjonalny	M1_K11	P6S_KR

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
typ	temat	liczba godz	typ	temat	liczba godz
			ćws	Program pracowni tworzony jest w oparciu o propozycje prowadzących i o indywidualne programy rysunkowe tworzone przez studentów. Obejmuje doskonalenie umiejętności warsztatowych, rozwijanie umiejętności samodzielnej wypowiedzi artystycznej poprzez pobudzanie wieloaspektowej wrażliwości intelektualnej i poznawczej,	600

			<p>rozwijanie indywidualnej świadomości twórczej i odpowiedniego doboru formy wypowiedzi artystycznej.</p> <p>Realizacja celów odbywa się poprzez konsultacje, korekty zadanych tematów, ćwiczenia, warsztaty, projekty i prace terenowe – plenery, efemeryczne działania w przestrzeni miejskiej/publicznej i inne zajęcia praktyczne oparte o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wobec wyłonionych zagadnień.</p> <p>Studenci pierwszego roku realizują program w oparciu o kontakt z naturą (studium martwej natury, studium modelu, studium aktu, praca w plenerze, portret, etc.) Studenci drugiego roku kontynuują i rozwijają nabyte umiejętności w oparciu o szeroko rozumiane studium obserwacji i kreacji. Studenci trzeciego roku realizują program w oparciu o propozycje prowadzących oraz własne koncepcje, zagadnienia i tematy rysunkowe.</p> <p>Ćwiczenia:</p> <p>Gest - szybkie notacje rysunkowe. Ćwiczenie swobody posługiwania się dowolnymi narzędziami rysunkowymi. Rozwijanie i doskonalenie technik warsztatu rysunkowego</p> <p>Martwa natura – obserwacja i konstruowanie płaszczyzn, form, brył, materii, etc. z uwzględnieniem kompozycji, waloru, barwy, perspektywy, etc. Interpretacja doświadczenia wizualnego środkami właściwymi rysunkowi jako technice artystycznej.</p> <p>Studium modelu – studium rysunkowe postaci w statycznych i dynamicznych układach w aranżacjach przestrzennych. Studium detalu anatomicznego.</p> <p>W procesie – śledzenie / obserwowanie / świadoma analiza / zapis własnych procesów twórczych jako źródła inspiracji; prowadzenie dziennika / notatnika / szkicownika / albumu w dowolnym formacie, gromadzenie w nim</p>	
--	--	--	---	--

			<p><u>swoich</u> rysunków, szkiców, kolaży, prac, notatek, przemyśleń, etc., wykorzystując różne formy artystycznej ekspresji. Artykułowanie indywidualnego, podmiotowego stanowiska.</p> <p>Przykłady propozycji do realizacji: <i>Od sensu do sensualności</i> – eksplorowanie interakcji znaczeń; realizacja tematu w dowolnej technice, konsultacje etapów pracy nad projektem, prezentacja prac w formie przeglądu. Istnieje pełna dowolność doboru środków artystycznego wyrazu.</p> <p><i>Iluzja czasu, iluzja miejsca</i> – komentarz artystyczny dot. bieżących zjawisk / wydarzeń / miejsc / debat publicznych, etc.; efemeryczne działania w przestrzeni miejskiej/publicznej. Istnieje pełna dowolność doboru środków artystycznego wyrazu.</p> <p><i>Obraz przemiany, przemiana obrazów</i> – analizowanie zróżnicowanych wizji otaczającej rzeczywistości i obrazu świata; realizacja tematu w dowolnej technice, konsultacje etapów pracy nad projektem, prezentacja prac w formie przeglądu. Istnieje pełna dowolność doboru środków artystycznego wyrazu.</p> <p><i>Nie miejsce</i> - śledzenie i analiza procesów określania miejsca / nie miejsca, wieloznacznych i wielowarstwowych pojęć (fizycznych / abstrakcyjnych); realizacja tematu w dowolnej technice, konsultacje etapów pracy nad projektem, prezentacja prac w formie przeglądu. Istnieje pełna dowolność doboru środków artystycznego wyrazu.</p>	
warsztaty			E-learning	
typ		liczba godz	typ	liczba godz
Uwagi:				

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:
 Geny z charakterem. Kod kropli krwi.

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:
Powiązanie tematu badania z programem kształcenia. Realizacja zadań problemowych przez studentów opartych o kierunek poszukiwań twórczych inspirowanych badaniami zależności pomiędzy czynnikami genetycznymi, a zachowaniem oraz etycznymi aspektami wykorzystania informacji genetycznej.

E1. Literatura obowiązkowa

1. Punkt i linia a płaszczyzna. Przyczynek do analizy elementów malarskich. Wasyl Kandyński - przeł. Stanisław Fijałkowski, PIW 1986
2. Teoria widzenia. Władysław Strzemiński, Muzeum Sztuki w Łodzi 2016
3. Techniki rysunku, Karel Teissig, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1982.
4. Przedstawianie i znaczenie. Próba analizy semiologicznej rysunku. Janusz Lalewicz, słowo/obraz, Gdańsk 1995
5. Wiedza tajemna, David Hockney, tłum. J. Holzman, Krakow, 2006
6. Epoka błękitu. Jerzy Ludwiński, Otwarta Pracownia, Kraków 2009
7. Refleksja konceptualna w sztuce polskiej. Doświadczenia dyskursu: 1965-1975. Red. Paweł Polit, Piotr Woźniakiewicz, CSW Zamek Ujazdowski 2000

E2. Literatura uzupełniająca

1. Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów. Ryszard Kluszczyński, RABID 2001
2. Widzieć, myśleć, być. Technologie mediów. Red. Andrzej Gwóźdź, Universitas 2001
3. Obrazy na wolności – studia z historii sztuk medialnych w Polsce. Ryszard Kluszczyński, Instytut Kultury 1998
4. Demontaż atrakcji: o estetyce audiowizualności. Maria Gołębiowska, Słowo/Obraz/Terytoria 2003
5. Język nowych mediów. Lev Manovich, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne 2006
6. Estetyki filozoficzne XX wieku. Krystyna Wikoszewska, Universitas 2000
7. Piękno w sieci. Estetyka a nowe media. Red. Krystyna Wikoszewska, Universitas 1999
8. Pejzaże audiowizualne. Red. Andrzej Gwóźdź, Universitas 1997
9. Sztuka w epoce postartystycznej i inne teksty. Jerzy Ludwiński, wybór i opracowanie: Jarosław Kozłowski, ASP w Poznaniu/BWA we Wrocławiu, 2009
10. Doświadczenia audiowizualne. O mediach w kulturze współczesnej. Maryla Hopfinger, Wyd. Sic! 2003
11. Technopol. Triumf techniki nad kulturą. Neil. Postman, PIW 1995
12. Klasyczne dzieła nowych mediów. Piotr Zawojski, Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów 2015
13. Czasopisma: Piktogram, Czas Kultury, Magazyn Sztuki, Szum, Exit, Arteon, Artreview, Artforum, Frieze, Contemporary Lynx Magazine.
14. Edycje internetowe czasopism: Czas kultury, Dwutygodnik, Szum, Artforum, Flashart, Frieze Magazine, E-flux.com, Arteon, we-make-money-not-art.com, O.pl Polski Portal Kultury.
Blogi: culture.pl, czaskultury.pl, dwutygodnik.com, sienkiewiczkarol.org, art.blox.pl, strasznasztuka.blox.pl, blogontour.blogspot.com, artbazaar.blogspot.com.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia	Warunki egzaminu
Zaliczenia i oceny są sumą przeglądów zrealizowanych tematów i drogi ich realizacji, wypowiedzi słowne lub teksty dotyczące przedstawionych realizacji, forma ich prezentacji, przebieg studiowania w pracowni, indywidualny rozwój i twórcza postawa.	Oceniany jest poziom wiedzy studenta i umiejętność wykorzystania jej przy realizacji zadań problemowych. W przygotowaniu projektu niezbędne jest wykazanie się umiejętnością swobodnego posługiwania się środkami ekspresji należącymi do języka rysunku, jak i właściwy dobór środków przy realizacji tematów. Oceniana jest oryginalność koncepcji, umiejętność niezależnego podejmowania decyzji, twórcze podejście do stawianych problemów plastycznych i umiejętność wykorzystywania eksperymentów technologicznych. Niezbędna jest umiejętność poszerzania własnych kompetencji warsztatowych, a w szczególności

operowanie współczesnymi narzędziami i materiałami kreacji artystycznej. W procesie koncepcji student zdobywa, analizuje i interpretuje informacje na tematy związane z konkretnym zadaniem problemowym.						
Inne:						
ocena celująca	ocena bardzo dobra	ocena dobra plus	ocena dobra	ocena dostateczna plus	ocena dostateczna	ocena niedostateczna

G. Nakład pracy studenta

Forma aktywności	średnia liczba godzin
godziny kontaktowe z nauczycielem	120+120+120+120+120
przygotowanie do zajęć	30 + 30 + 30 + 30 + 30
opracowanie materiału po zajęciach	30 + 30 + 30 + 30 + 30
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	15 + 15 + 15 + 15 + 15
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	15 + 15 + 15 + 15 + 15
suma godzin	210 + 210 + 210 + 210 + 210
liczba punktów ECTS	7 + 7 + 7 + 7 + 7

.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

.....
Data sporządzenia sylabusa