

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

## SYLABUS

### A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Techniki uzupełniające - pracownia filmu wideo i narracji transmedialnych		kod przedmiotu	M.Ma.I.5	przynależność do modułu/bloku	Blok Kierunkowy
prowadzący		dr hab. Agata Michowska dr Anna Orlikowska				e-mail	agata.michowska@akademiasztuki.eu
rok	II	semestr	3-4-5			punkty ECTS	2+2+2
typ przedmiotu		do wyboru 1 spośród 19 pracowni kierunku grafika				język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady				suma	90
		ćwiczenia	30 + 30 + 30				
		warsztaty					
		E-learning					

### B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Pozytywne wyniki egzaminów na zakończenie I roku studiów

### C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 - przekazanie podstawowej wiedzy w zakresie narzędzi i tworzenia przekazów multimedialnych w kontekście historii (media tradycyjne) oraz współczesnej kultury audiowizualnej (media cyfrowe)
- C2 - nabycie podstaw wiedzy technologicznej w celu wykreowania przekazu multimedialnego o charakterze artystycznym bądź informacyjnym
- C3 - nabycie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii i ich praktycznego zastosowania
- C4 - przygotowanie do krytycznej oceny społecznego kontekstu działań multimedialnych

### 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		
fachową terminologię z zakresu sztuk wizualnych	M1_W06	P6S_WG
wzajemne relacje zachodzące pomiędzy malarstwem, rzeźbą, rysunkiem, grafiką, fotografią, filmem	M1_W10	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
tworzyć i wypracować indywidualny język wypowiedzi artystycznej	M1_U01	P6S_UW
świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	M1_U04	P6S_UW
współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym	M1_U06	P6S_UO
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	M1_U09	P6S_UW

przez samodzielną pracę		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
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do</b>		
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
podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem	M1_K12	P6S_KR

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
typ	temat	ilość godz.	typ	temat	ilość godz.
			ćwl	SEMESTR 3 1. KRAJ - OBRAZ <i>zakres opracowania:</i> Odwołując się do tradycji krajobrazu, jako jednego z wiodących wątków sztuki stwórz swoją własną interpretację w kontekście zmian zachodzących we współczesnym świecie. Odwoła się do takich pojęć jak: natura, kultura, krajobraz naturalny i kulturowy, spojrzenie, aura, wzniosłość, piękno, kadr, dystans, itp.	15
			ćwl	2. MAPPA MUNDI <i>zakres opracowania:</i> Pojęcie mapy służy jako metafora do opisanie rzeczywistości, która zostaje pochłonięta przez swój własny obraz. Słynna opowieść Borgesa o chińskich kartografach, posłużyła Baudrillardowi do zilustrowania teorii symulaków. Papa pojawia się również w tytule jednej z książek Michela Houellebecq, "Mapa i terytorium", której bohater czyni przedmiotem swojej sztuki mapy Michelin.  <i>cel ćwiczenia:</i> analiza pojęcia mapy w odniesieniu do różnorodnych dziedzin naszej rzeczywistości i stworzenie pracy multimedialnej, która odniesie się do problemu współistnienia świata realnego i jego wizualnego modelu.	15

			<p>SEMESTR 4</p> <p>1. RE - PREZENTACJA</p> <p>ćwl <i>zakres opracowania:</i> Odnieś pojęcie RE-PREZENTACJI do znanych Tobie artefaktów - obrazów, rzeźb, fotografii, filmów, muzyki, tekstów, bądź istniejących zapisów o charakterze pozaartystycznym. Przy użyciu narzędzi multimedialnych poddaj je reinterpretacji i transformacji, aby zyskały swoje kolejne wcielenie – RE - PREZENTACJĘ. <i>cel ćwiczenia:</i> zapoznanie się ze współczesną praktyką artystyczną polegającą na zawłaszczaniu i przetwarzaniu ( appropriation art) istniejących dzieł oraz idei.</p>	15
			<p>2. PRZESTRZEŃ SŁOWA</p> <p>Ćwl <i>zakres opracowania:</i> Wykreuj przekaz o charakterze multimedialnym, który będzie oparty na słowie (przekaz ustny, przekaz pisemny, przekaz multimedialny). Odnieś się zarówno do warstwy znaczeniowej (treść) jak i wizualnej oraz audialnej. <i>cel ćwiczenia:</i> analiza relacji pomiędzy mediów języka a medium obrazowym i zbudowanie na jej podstawie własnej koncepcji pracy.</p>	15
			<p>SEMESTR 5</p> <p>1. REALNE - NIE - REALNE</p> <p>Ćwl <i>zakres opracowania:</i> Dokonaj własnej interpretacji gry słownej REALNE - NIE - REALNE w kontekście różnorodnych przekazów multimedialnych o charakterze kreacyjnym (sztuka, film), reklamowym lub informacyjnym. Zaproponuj swoje własne rozwiązanie problemu, odnosząc się z jednej strony do natury samego medium, z drugiej zaś do czysto psychologicznych uwarunkowań odbioru przekazu multimedialnego. <i>cel ćwiczenia:</i> analiza natury mediów zacierających granicę pomiędzy realnością i iluzją; rzeczywistością a jej symulacją;</p>	15
			<p>2. PROTEST</p> <p>ćwl <i>zakres opracowania:</i> Protest jest naturalną formą wyrażania swojej odrębnej opinii, niezgodnej z własnymi poglądami bądź też z ogólnie przyjętą</p>	15

				<p>normą. Jest nieodłącznym elementem życia na różnych jego etapach zarówno prywatnego ja i społecznego, przyjmując różnorodne formy i stopień nasilenia, odzwierciedlając stan niezadowolenia bądź buntu wobec określonej sytuacji.</p> <p><i>cel ćwiczenia:</i> analiza pojęcia buntu w odniesieniu do różnorodnych obszarów rzeczywistości jak i sztuki oraz zaproponowanie własnej odpowiedzi przy użyciu dowolnych środków multimedialnych.</p>	
<b>warsztaty</b>			<b>E-learning</b>		
typ		ilość godz.	typ		ilość godz.
Uwagi:					

### E1. Literatura obowiązkowa

1. Dieter Merch, *Teorie Mediów*, Warszawa 2010, s.237.;
2. Hans Belting, *Antropologia obrazu, szkice do nauki o obrazie*, Universitas, Kraków 2007, s.319
3. Gottfried Boehm, *O obrazach i widzeniu*, Universitas, Kraków, 2014, s.328

### E2. Literatura uzupełniająca

1. Lev Manovich: *Język nowych mediów*, Warszawa 2012, s.482.;
2. Marshall McLuhan, *Zrozumieć media (wybrane fragmenty)*, Warszawa 1998. s.340;
3. A. Gwóźdź, *Technologie widzenia*, Kraków 2004, s.220.;
4. Ryszard Kluszczyński, *Sztuka Interaktywna*, Warszawa 2010, s.338.;
5. Edgar Morin, *Kino i wyobraźnia*, Warszawa 1975, s.292.;

### F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Warunkiem zaliczenia jest aktywność na zajęciach zaliczenie na ocenę: 1. projekt semestralny (50% oceny końcowej) 2. aktywność w semestrze (10% oceny końcowej) 3. postępy w procesie kształcenia (10%) 4. <i>jakość realizacji</i> na przeglądach na ocenę (10%) 5. autoprezentacja (20%)				Warunkiem zdania egzaminu jest zaprezentowanie prac będących dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. Składowe oceny na egzaminie: 1. jakość realizacji i ekspozycji prac 2. autoprezentacja		
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	30 + 30 + 30

przygotowanie do zajęć	5 + 5 + 5 + 5
opracowanie materiału po zajęciach	10 + 10 + 10 + 10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10 + 10 + 10 + 10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	5 + 5 + 5 + 5
suma godzin	60 + 60 + 60
liczba punktów ECTS	2 + 2 + 2

.....  
*Podpis Autora treści sylabusu*

.....  
*Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie*

.....  
*Podpis Przewodniczącego Rady Programowej*

.....  
*Data sporządzenia sylabusu*