

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Sztuk Wizualnych
	kierunek:	Grafika
	specjalność:	Grafika Artystyczna
	poziom:	I stopnia
	forma:	Stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia 2 kierunku Grafika: Grafika Interaktywna 2 (Dźwięk)		kod przedmiotu (z planu studiów)	GW.I.C.5	przynależność do bloku	Blok artystyczny
prowadzący		dr hab. Tomasz Wendland				e-mail	innerspaces@videa.pl ,
rok	2	semestr	3,4			punkty ECTS	3+3
typ przedmiotu		obowiązkowy/ obieralny				język wykładowy	polski, angielski
liczba godzin		wykłady	10+10			suma	120
		ćwiczenia	50+50				
		warsztaty					
		E-learning					

B. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i kompetencji

Semestr 3

Zaliczenie zajęć 1 roku studiów.

Potrafi dokonać autoprezentacji projektu przygotowanego w oparciu o współczesny warsztat graficzny.

Semestr 4

Zaliczenie 3 semestru .

Posiada zdolność do samodzielnej analizy tematu w oparciu o metody koncepcyjne.

Posiada kompletną wiedzę na temat kolejnych etapów budowania realizacji interdyscyplinarnej i interaktywnej oraz umiejętność projektowania jej poszczególnych elementów.

Oznacza się samodzielnością i dojrzałością poruszając się w dziedzinie szeroko pojętej sztuki interaktywnej.

Potrafi dokonać autoprezentacji projektu przygotowanego w oparciu o współczesny warsztat graficzny.

C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

Semestr 3

C1 - Rozszerzenie wiedzy i umiejętności z zakresu działań interaktywnych. Poszerzone o rozbudowaną część badawczą polegającą na głębokiej analizie problemu projektowego.

C2 - Umiejętność projektowania interaktywnego w oparciu o tematykę związaną z najbliższym otoczeniem studenta i stworzeniu dzięki temu możliwie realnego problemu interakcji między obrazem i dźwiękiem

C3 - Możliwość tworzenia projektów opartych na niekonwencjonalnym traktowaniu grafiki cyfrowej i interaktywnej oraz na oryginalnych sposobach ich użycia.

C4 - Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta i jego zdolności autoprezentacji.

Semestr 4

C1 - Dyplom licencjacki, na który składa się rozbudowany i kompleksowy projekt z zakresu sztuki interaktywnej z wykorzystaniem

C2 - Opcjonalnie dyplom licencjacki składający się na rozbudowany projekt oparty o projektowanie interaktywnej reklamy w sposób autorski i niekonwencjonalny.

C3 - Gotowość do podjęcia samodzielnej pracy zawodowej jako profesjonalny projektant interaktywnych systemów multimedialnych, grafiki interaktywnej, twórca dzieł audio-wizualnych

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK)

(opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)

D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)	Efekty kierunkowe	efekty uczenia się dla kwalifikacji na poziomach 6-8 Polskiej Ramy Kwalifikacji wg. Rozporządzenia MNiSW
WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu twórczego	K6_W03	P6S_KR

Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	K6_W02	P6S_WG
Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	K6_W01	P6S_WG
Posiada wiedzę z zakresu mediów komunikacji społecznej	K6_W13	P6S_WG
Orientuje się w tradycyjnych i współczesnych technologiach stosowanych w sztukach wizualnych oraz ma świadomość ich rozwoju	K6_W11	P6S_WG
Posiada znajomość aktualnych zjawisk i tendencji w sztuce	K6_W09	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	K6_U02	P6S_UW
Umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych utworów artystycznych	K6_U04	P6S_UW
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze multidyscyplinarnym	K6_U05	P6S_UO
Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiające realizację własnych koncepcji artystycznych	K6_U06	P6S_UW P6S_UU
Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych i projektowych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K6_U07	P6S_UW
Zna formy prezentacji publicznych w formie werbalnej - pisemne i ustnej , oraz wizualnej własnych dokonań	K6_U11	P6S_UK
Posiada zdolność obserwowania świata ożywionego i nieożywionego jako inspiracji do zadań twórczych	K6_U10	P6S_UW P6S_UU
Posiada umiejętność przygotowania typowych prac pisemnych i wystąpień ustnych dotyczących szczegółowych zagadnień związanych z różnymi dziedzinami twórczości artystycznej, z wykorzystaniem podstawowych ujęć teoretycznych i różnorodnych źródeł	K6_U11	P6S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Rozumie potrzebę i zna możliwości ciągłego dokształcania się, podnoszenia kompetencji zawodowych, osobistych i społecznych	K6_K01	P6S_KR P6S_UU

Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizy i w świadomego interpretowania potrzebnych informacji	K6_K02	P6S_KR P6S_UU
Właściwie dobiera źródła i informacje z nich pochodzące (książki, czasopisma, nagrania, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz dokonuje syntezy tychże informacji we właściwy sposób	K6_K06	P6S_KR P6S_KK
Sposób zorganizowany podchodzi do rozwiązywania problemów dotyczących szeroko pojętych prac projektowych, jak również własnych działań artystycznych	K6_K06	P6S_KR P6S_KK
Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	K6_K08	P6S_KR P6S_KK
Realizuje własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	K6_K05	P6S_KK P6S_KR
Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	K6_K1	P6S_KR P6S_KK

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr 3					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz

Wk	<p>1. Wprowadzenie w wiodący temat zajęć SYMULARIS w semestrze jesienno/zimowym i zakresu poszukiwań artystycznych pomiędzy Sztuką - Nauką - Technologią: Omówienie nowego pojęcia Symularis, które opisuje planetę rządzącą się prawami sztuki: symulacji, równoległości, równoczesności, nie wykluczaniu się pojęć, udawaniu, naśladowaniu, działaniu poza prawami nam znanymi. odniesienie do pojęcia symulaków - Jeana Baudrillarda, czy cyfrowych przedmiotów - Woody Vasulka, obrazów nomadycznych i postobrazów - Ryszarda Kluszczyńskiego.</p> <p>2. Prezentacja struktury studiów polegających na działaniu indywidualnie i równocześnie w zespołach międzynarodowych on-line, a potem realizacja wspólnych projektów w rzeczywistości VR, AR, a następnie podczas wspólnych projektów w Polsce i za granicą.</p> <p>3. Każdym zajęciom towarzyszy wykład będący pomostem pomiędzy sztuką, nauką i technologią oraz prezentacje prac artystów których działania analogowe i cyfrowe odnoszą się do zjawisk natury, i rzeczywistości VR. np, Fishli & Weiss, Stelarc, Ryota Kuwakubo, Ruichi Ikeda, David Mozny, Carla Chan, Shinji Ohmaki, Andreas Guskos, Harro Schmidt, David Rodriguez Gimeo itd.</p> <p>4. Wykłady dotyczą również budowania pomostów pomiędzy nauką i sztuką w obszarach takich jak szybkość dźwięku i światła jako nośników informacji, odległości, czasu, wydarzeń równoległych, ciemniej materii, granic poznania, rewolucji kwantowo informacyjnej.</p>	10	Ćws	<p>Zajęcia rozpoczynają się od prezentacji projektów jakie studenci zrobili do tej pory. Omawiany jest potencjał pracy Naprzemienna obserwacja i weryfikacja doświadczeń sensorycznych, powtarzalnych stereotypów opartych na wąskim zakresie percepcji poprzez tylko siedem zmysłów rozszerzonych poprzez nową technologię. Działanie poza zmysłami. Realizacja obiektów niedostępnych zmysłowo, nieuzasadnionych wiedzą, dzieł nie mogących znaleźć żadnej weryfikacji na podstawie współczesnej wiedzy, lub możliwości skategoryzowania sensorycznego.</p> <p>Ćwiczenia z łączenia technik cyfrowych i analogowych.</p> <p>1. Kontynuacja rozwijania umiejętności obsługi programów do realizacji dźwięku m.in. Audacity i Ableton Live, Programowanie dźwięku interaktywnego w środowisku MAX/MSP.</p> <p>2. Realizacja obrazu 3 D, animacji, teksturowania, Resolume, SketchUp. Montaż i postprodukcja dźwięku w wideo i grafice 2 i 3d w programie Adobe Premiere i Adobe Audition oraz Unity 3d i Unreal Engine</p> <p>3. Praca z interaktywną grafiką i motion graphics: analogowe techniki przetworzenia obrazu, i modulacji obrazu przez dźwięk, feedback wideo, praca z mikserem wideo, programami VJ-skimi – Resolume i Modul8, elementy mappingu wideo i wielowarstwowa synchronizacja muzyki i dźwięku.</p> <p>zakończenie semestru wspólną realizacją interaktywnej strony: https://symularis.glitch.me/</p>	50
----	--	----	-----	--	----

semestr 4

typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
Wk	<p>Temat semestru - NEURO.</p> <p>1. Wątpliwość co do współczesnej wiedzy o wszechświecie, prezentacja metod poruszania się poza schematami za pomocą sztuki, tworzenie rzeczywistości zmysłowej i intelektualnej będącej szczeliną do innych wymiarów, osobliwość topologiczna czasoprzestrzeni mogąca być rodzajem „skrótu” lub pomostu czasoprzestrzennego (wormhole) (tunel Einsteina-Rosena), prowadzącego poza horyzont zdarzeń do rzeczywistości równoległych.</p>		Ćws	<p>Przestrzenne formy audio-wizualne: praca w oparciu o formę site-specific, tworzenie artystycznych interwencji w przestrzeni miejskiej i realizacja autorskich, analogowych interfejsów audio-wizualnych odwołujących się do zjawisk sztuki awangardowej: ready-made, sound sculpture, sztuki performance oraz progresywnych formam intermedialnych.</p>	

semestr4					
typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
Wk	<p>Po semestralnym przeglądzie praca, tematem przewodnim będzie Neuro. To zadanie ma na celu analizę podobieństw systemu nerwowego ciała i mózgu - biologicznej sieci neuronowej do sieci neuronowej systemów komputerowych, umiejętności przetwarzaniu danych. Trzecia perspektywa budowy wszechświata jako systemu wielu zależności, a w szczególności splątanie kwantowe, ma prowadzić do holistycznej perspektywy widzenia równoległych warstw powiązań neuronowych i ich wzajemnego oddziaływania. W tym kontekście obraz, muzyka i inne doświadczenia sensoryczne odkrywać mają nieprzewidziane relacje. Sztuka mając dostęp do tak szerokiej gamy środków kreacji może generować zjawiska i doznania wykraczające poza naszą wyobraźnię. Zadaniem studentów będzie kontynuacja działań multimedialnych. Zajęcia kończyć będą się realizacją wspólnej platformy VR pod nazwą NEURO.</p>	10	Ćws	<p>Przestrzenne formy audio-wizualne: praca w oparciu o formę site-specific, tworzenie artystycznych interwencji w przestrzeń miejską i realizacja autorskich, analogowych interfejsów audio-wizualnych odwołujących się do zjawisk sztuki awangardowej: ready-made, sound sculpture, sztuki performance oraz progresywnych formam intermedialnych.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kontynuacja rozwijania umiejętności ze szczególną umiejętności łączenia różnych programów w sieci, przenikające się lub równoległe. Obsługa programów do realizacji dźwięku m.in, Audacity i Ableton Live, Programowanie dźwięku interaktywnego w środowisku MAX/MSP. 2. Realizacja obrazu 3 D, animacji, teksturowania, Resolume, SketchUp. Montaż i postprodukcja dźwięku w video i grafice 2 i 3d w programie Adobe Premiere i Adobe Audition oraz Unity 3d i Unreal Engine 3. Praca z interaktywną grafiką i motion graphics: analogowe techniki przetworzenia obrazu, i modulacji obrazu przez dźwięk, feedback video, praca z mikserem video, programami VJ-skimi – Resolume i Modul8, elementy mappingu video i wielowarstwowa synchronizacja muzyki i dźwięku. <p>zakończenie semestru wspólną realizacją interaktywnej strony: https://neuro.glitch.me/</p>	50

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu: Symularis

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

Studenci w pierwszym semestrze pracują indywidualnie i poznają się ze studentami z partnerskich uczelni w Polsce i na świecie, W drugim semestrze pracują w zespołach międzyuczelnianych, a następnie realizują wspólny projekt składający się z wielu podprojektów podczas warsztatów zaplanowanych w Polsce i za granicą. Projekt ten wchodzi w skład programu dużego międzynarodowego przedsięwzięcia w Polsce i na świecie.

E1. Literatura obowiązkowa

Ryszard Kluszczyński- Konceptualizm i sztuka interaktywna : analiza polskich przykładów
 Ryszard Kluszczyński - Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu WaiP
 Warszawa 2010
 Arnheim Rudolf, Sztuka i percepcja wzrokowa, psychologia twórczego oka - 2020, wydawnictwo: Oficyna
 Roman Bromboszcz - ŚRODOWISKO, SZTUKA, DŹWIĘK Relacje dźwięku do sztuki ekologicznej
 Ernst Hans Josef Gombrich - Sztuka i złudzenie. O psychologii przedstawienia obrazowego Tricia Austin -
 Richard Doust, Projektowanie dla nowych mediów, PWN
 Wassily Kandinsky - Punkt i linia a płaszczyzna
 Umberto Eco • Lector in fabula. Współdziałanie w interpretacji tekstów narracyjnych
 Zielinski S., Archeologia mediów, przeł. Krystyna Krzemieniowa, Warszawa 2010
 McLuhan M., Zrozumieć media, w: Marshall McLuhan. Wybór tekstów, red. Eric McLuhan, Frank
 Zingrone, przeł. ewa Różalska, Jacek M. Stokłosa, Poznań 2001
 Friedberg A., Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu, przeł. Agnieszka Rejniak-Majewska i Michał
 Pabiś-Orzeszyna, Warszawa 2012
 Schafer Raymon Murray, Muzyka Środowiska, w: Res Facta nr 9, przeł. D. Gwizdalanka, Warszawa
 1982, s. 303.
 Schafer Raymon Murray, The New Soundscape, Londyn-Wiedeń, 1971.
 Schafer Raymon Murray, The Tuning of the World, Nowy York 1977
 Licht Alan, Sound Art. Beyond music, between categories, New York 2007
 Luty Jerzy, John Cage. Filozofia muzycznego przypadku, Wrocław 2011

E2. Literatura uzupełniająca

The Spiritual in art : abstract painting 1890-1985 - [Maurice Tuchman](#); [Judi Freeman](#); [Carel Blotkamp](#); [Los Angeles County Museum of Art](#).

LaBelle Brandon, Background Noise: Perspectives on Sound Art, Londyn, 2006
 LaBelle Brandon, Acoustic Territories: Sound Culture and Everyday Life, Londyn, 2010
 Voegelin Salome, Listening to Noise and Silence: Towards a Philosophy of Sound Art, Londyn, 2010
 Kahn Douglas, Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts, Cambridge, 2001
 Goodman Steve, Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear, Cambridge, 2012
 Scott Kelby, Fotografia cyfrowa, edycja zdjęć
 Gilian Rose Interpretacja materiałów wizualnych PWN warszawa 2015
 Audiovisuology Compendium: See This Sound - An Interdisciplinary Survey of Audiovisual Culture, red.
 Dieter Daniels, Sarah Naumann, Kolonia 2010.

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
<ul style="list-style-type: none">- terminowe oddanie projektów 50%- uczestnictwo w częściowych przeglądach 20%- aktywność w semestrze 15%- jakość wykonania zrealizowanych projektów 20%				<p>realizacja swojego projektu indywidualnego lub zespołowego</p> <p>Kryteria podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none">- przedstawianie projektów w trakcie realizacji- terminowe zrealizowanie projektów- jakość realizacji zadań- aktywność na zajęciach- postępy <p>ocena celująca:</p> <ul style="list-style-type: none">- realizacja tematów dodatkowych- wysoki poziom oddanych prac		
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	60+60
przygotowanie do zajęć	5+5
opracowanie materiału po zajęciach	5+5
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+10
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10
suma godzin	90+90
liczba punktów ECTS	3+3



.....
Podpis Autora treści sylabusa

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

12. 09.2020
Data sporządzenia sylabusa