

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 1 kierunku grafika: Grafika Interaktywna 2 (Dźwięk)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GW.I.C.4	przynależność do bloku	Blok artystyczny
prowadzący		dr hab. Tomasz Wendland/			e-mail	innerspaces@videa.pl ,
rok	2,3	semestr	3,4,5,6		punkty ECTS	3+3+4+4
typ przedmiotu		obowiązkowy/ obieralny			język wykładowy	polski, angielski
liczba godzin		wykłady	10+10+10+10		suma	240
		ćwiczenia	50+50+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)

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_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych	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 umożliwiający 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
Posiada zdolność obserwowania świata ożywionego i nieożywionego jako inspiracji do zadań twórczych	K6_U09	P6S_UW
Zna i stosuje efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	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_UU P6S_KR
Samodzielnie podejmuje niezależne prace, wykazując się umiejętnościami zbierania, analizy i w świadomego interpretowania potrzebnych informacji	K6_K02	P6S_UU P6S_KR
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_KR P6S_KK
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_KK P6S_KR

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>Różnorodność postaw i odwoływania się do lokalnego zaplecza.</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 percepcję 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	Temat semestru - NEURO. 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 „skrótów” lub pomostu czasoprzestrzennego (wormhole) (tunel Einsteina-Rosena), prowadzącego poza horyzont zdarzeń do rzeczywistości równoległych.	10	Ćws	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.	50
----	---	----	-----	--	----

semestr 4

typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
Wk	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.	10	Ćws	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. 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 wideo 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 wideo, praca z mikserem wideo, programami VJ-skimi – Resolume i Modul8, elementy mappingu wideo i wielowarstwowa synchronizacja muzyki i dźwięku. zakończenie semestru wspólną realizacją interaktywnej strony: https://neuro.glitch.me/	50

semestr 5

typ	temat	liczba godzin	typ	temat	Liczba godzin
-----	-------	---------------	-----	-------	---------------

	<p>Temat zajęć ARCHE - Architektura Wszechświata Arché w języku greckim oznacza prazasadę, praprzyczynę, prasubstancję. Jeśli budulcem wszechświata jest informacja (Logos), z której powstała materia, to pojęcie Architektura Informacji jest archetypem i podobnie jak fraktalne dynamiczną strukturą jego rozwoju. Architektura informacji łączy nasz Wszechświat i jego środowisko (inne Wszechświaty), w jedną całość. Pierwszym z dwóch możliwych łączników architektury wszechświata jest tzw. tunel czasoprzestrzenny prowadzący ku innym rzeczywistościom równoległym, drugim zaś ciemna materia która jest wszędzie.</p>	10	Ćws	<p>W odniesieniu do tematu zajęć, w tym poszukiwania przestrzennych i czasowych relacji swojego środowiska w skali mikro i makro zadanie polega na tworzeniu własnych, przestrzennych form audio-wizualnych: 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 form intermedialnych. Prezentacja prac w środowisku VR na wystawie.</p>	50
semestr 6					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	liczb agod z

	<p>Zajęcia inspirować do holistycznego poszukiwania relacji zarówno w wymiarze naukowym, artystycznym jak i synergii działania na pograniczu mediów. temat - HORYZONT ZDARZEŃ - kreatywne sięganie poza horyzont zdarzeń za pomocą sztuki, stwarzającej fakty wizualne, obrazy, których w ich istocie nie można zinterpretować, choć są one obecnością fizycznie i zmysłowo. Mimo własnego autorstwa, artysta staje wobec fenomenu swojej pracy, która objawiającej się jako teza wizualna. Różne interpretacje dzieła są nieistotne, powierzchowne i kontekstualne wobec zasadniczego pytania o to co w nim niepojmowalne. To czego nie rozumiem również jest i jest wiedzą, zbiorem, tajemnicą rzeczy niepojmowalnych. To, że czegoś nie rozumiem, nie oznacza, że tego nie ma. Obrazy wyprzedzają współczesny im kontekst. Z czasem nabierają nowych sensów widziane z nowej perspektywy zdarzeń. Nauka i technologia „rozumieją” obraz po czasie. Horyzont zdarzeń oddziela obserwatora od zdarzeń. W nauce horyzont zdarzeń to nieprzekraczalna granica percepcji, gdy to co badane oddala się od nas szybciej niż światło. Być może wszechświat rozszerza się szybciej niż z prędkością światła, stając się coraz bardziej niedostępnym. Z perspektywy rewolucji kwantowo informacyjnej, wszystko jest informacją rozumianą jako pramateria, z której wyłonił się nasza możliwość obserwacji zdarzeń. W tym kontekście pragniemy, by sztuka wraz z nauką i technologią, była równorzędnym narzędziem badania rzeczywistości.</p>	10	Ćws	<p>Prezentacja własnej koncepcji całościowego projektu artystycznego w kontekście udziału w wystawie zbiorowej i dyplomu licencjackiego. Rewizja własnej drogi artystyczno- badawczej, Ocena zrealizowanych dotychczas projektów i propozycja tematu rocznego, który kończy się licencjatem.</p> <p>Temat inspirować do samodzielnego postawienia sobie tezy i jego realizacji. Student mając świadomość swoich umiejętności, dotychczasowych realizacji i trendów w sztuce współczesnej. Jego zadaniem jest sformułowanie tezy projektu, który sięga poza te granice. Student otwiera projekt, precyzuje jego zakres, formy realizacji, zbiera materiał badawczy, w tym również teoretyczny pod opieką profesora i asystenta. I ostatecznie realizuje tezę pracy licencjackiej.</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:
Officina
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+60+60
przygotowanie do zajęć	5+5+10+10
opracowanie materiału po zajęciach	5+5+10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	10+10+20+20
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10+20_20
suma godzin	90+90+120+120
liczba punktów ECTS	3+3+4+4

Podpis Autora treści sylabusu

Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

12. 09.2020
Data sporządzenia sylabusu