

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Sztuk Wizualnych
	kierunek:	Grafika
	specjalność:	Grafika Interaktywna
	poziom:	I stopień
	forma:	Stacjonarna
	profil:	ogólnoakademicki

## SYLABUS

### A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Wybrana Pracownia Kierunkowa 2:Grafika Interaktywna 2 (Dźwięk)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GI.I.E9	przynależność do bloku	Blok Kierunkowy
prowadzący		dr hab. Tomasz Wendland			e-mail	<a href="mailto:tomasz.wendland@akademiasztuki.eu">tomasz.wendland@akademiasztuki.eu</a> ,
rok	2,3	semestr	3,4,5		punkty ECTS	6+6+10
typ przedmiotu		obieralny			język wykładowy	polski, angielski
liczba godzin		wykłady	10+10+10		suma	180
		ćwiczenia	50+50+50			
		warsztaty				
		E-learning				

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

### **Semestr 3**

Zaliczenie zajęć 1 roku studiów.

Umiejętność autoprezentacji swojego dotychczasowego wykształcenia oraz projektu przygotowanego w oparciu o własny warsztat środków artystycznych w szczególności graficznych. Umiejętność działania indywidualnie i w zespole. Umiejętność kreatywnej interpretacji tematu wiodącego zajęć i pogłębiania wiedzy i świadomości twórczej. Umiejętność budowania kreatywnej synergii pomiędzy Sztuką - Nauką i Technologią.

### **Semestr 4**

Zaliczenie 3 semestru.

Posiada zdolność do samodzielnej analizy i indywidualnej interpretacji tematu w oparciu o doświadczenie praktyczne w budowaniu dzieła, komunikacji metody koncepcyjne.

Posiada wiedzę na temat budowania kolejnych etapów realizacji intermedialnej i interaktywnej oraz umiejętność projektowania rozwoju jej poszczególnych elementów. Oznacza się wzrastającą samodzielnością i dojrzałością poruszając się w zakresie sztuki interaktywnej. Potrafi wyodrębnić swój indywidualny obszar twórczy i badawczy w ramach wspólnego tematu zajęć.

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

### **Semestr 5**

Student wykazuje się coraz większą odrębnością badawczą i twórczą, wnosi do wspólnych działań niekonwencjonalne metody, techniki, wnikliwe obserwacje, refleksje i propozycje poszukiwań artystycznych. Towarzyszy temu swoboda poruszania się w różnych mediach i łączenia różnych wątków naukowych, co prowadzi do budowania własnych tez wizualnych.

### **Semestr 6**

Student potrafi zamknąć swoje badania i realizacje multimedialne w spójny system mający charakter dzieła sztuki multimedialnej, lub całej prezentacji, której towarzyszy praca teoretyczna uzasadniająca drogę badań artystycznych i wynikającej z tego tezy multimedialnej.

## **C. Informacje dotyczące celów przedmiotu**

### **Semestr 3**

C1 - Rozszerzenie wiedzy i umiejętności z zakresu działań interaktywnych, w szczególności w relacji dźwięku i obrazu ruchomego, zarówno w wymiarze analogowym jak i cyfrowym.

C2 - Umiejętność projektowania interaktywnego w przestrzeni studyjnej jak i w przestrzeni publicznej, otwartej, w interakcji z innymi osobami będącymi odbiorcami dzieła, tak by ich obecność mogła stymulować interakcję między obrazem i dźwiękiem.

C3 - Umiejętność kreatywnego penetrowania obszaru sztuki, nauki i technologii.

C4 - Rozwijanie osobistych predyspozycji studenta, pracy w zespole i łączenia różnych indywidualnych kompetencji podczas realizacji dzieła i jego prezentacji.

### **Semestr 4**

C1 - Możliwość tworzenia projektów opartych na niekonwencjonalnym traktowaniu grafiki cyfrowej i analogowej wykraczającej poza tradycyjne rozumienie sztuki interaktywnej

### **Semestr 5**

C1 - Umiejętność stawiania sobie własnych zadań w ramach projektów zespołowych.

C2 - Umiejętność obserwacji, analizy i korzystania z badań i rozwoju innych studentów, konstruktywnej i twórczej pracy zespołowej nie będącej w konflikcie z rozwojem indywidualnym i kreowaniem własnej ścieżki rozwoju.

C3 - zdobywanie umiejętności technicznych, programowania i realizacji multimedialnych projektów sensorycznych.

C4 - zdobywanie wiedzy w sposób indywidualny, tworzenie własnych wątków badawczych.

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		
Dysponuje podstawową wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	K6_W01	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych	K6_W02	P6S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu i procesu twórczego	K6_W03	P6S_WG
Posiada wiedzę z zakresu mediów komunikacji społecznej	K6_W13	P6S_WG
Posiada ogólną wiedzę dotyczącą socjologicznych aspektów sztuki	K6_W12	P6S_WG
Posiada znajomość aktualnych zjawisk i tendencji w sztuce, grafice i dizajnie	K6_W09	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Dysponuje manualnymi i technologicznymi umiejętnościami potrzebnymi do tworzenia i realizowania własnych koncepcji artystycznych	K6_U01	P6S_UW
Umie świadomie posługiwać się narzędziami manualnego warsztatu artystycznego i projektowego	K6_U02	P6S_UW
Posiada umiejętność obsługi podstawowych programów, sprzętów/urządzeń do obróbki grafiki 2D i 3D oraz do montażu obrazu i dźwięku	K6_U03	P6S_UW
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze multidyscyplinarnym	K6_U05	P6S_UO
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze multidyscyplinarnym	K6_U05	P6S_UW P6S_UU

Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji artystycznej niesionym przez dzieło komunikatem	K6_U08	P6S_UW P6S_UU
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 doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K6_U07	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
Posiada umiejętność samooceny, jak też jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury	K6_K10	P6S_KR P6S_KK
Twórczo dobiera źródła i informacje (książki, czasopisma, nagrania, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz kreatywnie dokonuje indywidualnej syntezy informacji	K6_K03	P6S_KR
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 definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społecznej, naukowej i etycznej, umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	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
Umie włączyć się twórczo w realizację zadań instytucji kultury (np. galeria czy centrum kultury) w zakresie sztuk wizualnych	K6_K16	P6S_KO 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 <b>SYMULARIS</b> 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 &amp; 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> <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 tyko 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>	10	Ćws	<p>Każdy semestr ma temat wiodący, który jest podstawą do nauki praktycznej jego realizacji za pomocą coraz bardziej zaawansowanych technik realizacji obrazu i dźwięku w formie analogowej i cyfrowej oraz interaktywnej. Działania indywidualne i grupowe prowadzą do wymiany inspiracji, kompetencji i umiejętności działania w zespole. Realizacja wspólnych projektów ze studentami zagranicznymi online i podczas wspólnych warsztatów ma prowadzić do wspólnych projektów realizowanych w Polsce i za granicą.</p> <p>Ćwiczenia z Projektowania dźwięku i obrazu jako odrębnego świata kierującego się własnymi prawami, odrębnymi niż rzeczywistość z poza sztuki. worzenie dźwięku i muzyki do form wizualnych i interaktywnych (animacja, film, gry wideo, aplikacje) w oparciu o syntezę addytywną i subtraktywną, sampling oraz foley sound, field recording, circuit bending i hardware hacking (min. warsztat budowy mikrofonów piezoelektrycznych i hydrofonów), tworzenie interaktywnego środowiska dźwiękowego, <a href="http://m.in">m.in.</a> za pomocą oprogramowania MAX/MSP oraz Ableton Live. Elementy produkcji dźwiękowej, miks, mastering materiału dźwiękowego. Tworzenie materiału dźwiękowego na podstawie sonifikacji i audiofikacji.</p> <p>1. Kontynuacja rozwijania umiejętności z 1 roku studiów: obsługi programów do realizacji dźwięku <a href="http://m.in">m.in.</a>, 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, dźwięku i obrazu.</p> <p>zakończenie semestru wspólną realizacją interaktywnej strony: <a href="https://symularis.glitch.me/">https://symularis.glitch.me/</a></p>	50
----	---	----	-----	--	----

#### semestr 4

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

Wk	<p><b>Temat semestru - NEURO.</b></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 „skrótów” lub pomostu czasoprzestrzennego (wormhole) (tunel Einsteina-Rosena), prowadzącego poza horyzont zdarzeń do rzeczywistości równoległych.</p> <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.</p> <p>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.</p> <p>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> <p>1. Kontynuacja rozwijania umiejętności ze szczególną umiejętności łączenia różnych programów w sieci, przenikające się lub równoległe. Obsługa programów do realizacji dźwięku <a href="https://m.in">m.in</a>, 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: <a href="https://neuro.glitch.me/">https://neuro.glitch.me/</a></p>	50
semestr 5					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz

	<p>Temat zajęć  <b>ARCHE - Architektura Wszechświata</b>          Arché w języku greckim oznacza przasadę, przaprzyczynę, 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
--	---	----	-----	--	----

## 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"><li>- terminowe oddanie projektów 50%</li><li>- uczestnictwo w częściowych przeglądach 20%</li><li>- aktywność w semestrze 15%</li><li>- jakość wykonania zrealizowanych projektów 20%</li></ul>				<p>realizacja swojego projektu indywidualnego lub zespołowego</p> <p>Kryteria podstawowe:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- przedstawianie projektów w trakcie realizacji</li><li>- terminowe zrealizowanie projektów</li><li>- jakość realizacji zadań</li><li>- aktywność na zajęciach</li><li>- postępy</li></ul> <p>ocena celująca:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- realizacja tematów dodatkowych</li><li>- wysoki poziom oddanych prac</li></ul>		
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
przygotowanie do zajęć	10+10+40
opracowanie materiału po zajęciach	10+10+50
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	40+40+50
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	60+60+100
suma godzin	180+180+300
liczba punktów ECTS	6+6+10



.....  
Podpis Autora treści sylabusu

Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

12. 09.2020  
Data sporządzenia sylabusu