

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Sztuk Wizualnych
	kierunek:	Grafika
	specjalność:	Grafika Projektowa
	poziom:	studia II stopnia
	forma:	Stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia artystyczna lub kierunkowa: Grafika Interaktywna 2 (Dźwięk)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GP.II.B1	przynależność do bloku	Blok kursów obieralnych
prowadzący		dr hab. Tomasz Wendland			e-mail	innerspaces@videa.pl ,
rok	1,2	semestr	1,2,3		punkty ECTS	4+4+4
typ przedmiotu		obowiązkowy/ 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.

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 1

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 2

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

Semestr 3

C1 - rozwijanie umiejętności komunikacji oraz osobistych predyspozycji.

C2 - zdobycie narzędzi krytycznej analizy podejmowanego zagadnienia.

C3 - analiza problemowa zagadnień sztuki współczesnej.

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 wiedzę umożliwiającą na docieranie do niezbędnych informacji (książki, filmy, nagrania, Internet), ich analizowanie i interpretowanie we właściwy sposób	K7_W03	P7S_WG
Orientuje się w technologiach stosowanych w sztukach plastycznych, w szczególności grafiki, produkcji dźwięku, interaktywnych multimediiów i ma świadomość ich rozwoju	K7_W04	P7S_WG
Posiada podstawową wiedzę dotyczącą budowy własnego warsztatu i procesu twórczego	K7_W04	P7S_WG
Posiada wiedzę z zakresu mediów komunikacji społecznej	K7_W13	P7S_WG
Posiada umiejętność samooceny, jak też jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury	K7_W12	P7S_WG
Posiada znajomość aktualnych zjawisk i tendencji w sztuce	K7_W09	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Umie świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	K7_U01	P7S_UW
Umie podejmować samodzielne decyzje w zakresie projektowania i realizacji własnych utworów artystycznych	K7_U04	P7S_UW
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze multidyscyplinarnym	K7_U05	P7S_UO
Posiada szeroki zakres umiejętności warsztatowych umożliwiający realizację własnych koncepcji artystycznych	K7_U10	P7S_UW P7S_UU
Wykazuje zrozumienie wzajemnych relacji zachodzących pomiędzy rodzajem stosowanej ekspresji artystycznej a niesionym przez dzieło komunikatem	K7_U08	P7S_UW
Zna formy prezentacji publicznych w formie werbalnej - pisemne i ustnej , oraz wizualnej własnych dokonań	K7_U11	P7S_UK
Zna i stosuje efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	K7_U10	P7S_UW P7S_UU
Posiada doświadczenie w realizowaniu własnych działań artystycznych w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	K7_U07	P7S_UW
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		

Posiada umiejętność samooceny, jak też jest zdolny do budowania konstruktywnej krytyki w obrębie działań artystycznych oraz w obszarze szeroko pojmowanej kultury	K7_K102	P7S_KR P7S_UU P7S_KK
Twórczo dobiera źródła i informacje (książki, czasopisma, nagrania, internet), selekcjonuje materiały pod względem ich wiarygodności oraz kreatywnie dokonuje syntezy tychże informacji	K7_K03	P7S_KR
Jest zdolny do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	K7_K05	P7S_KR P7S_KK
Jest zdolny do definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	K7_K10	P7S_KR P7S_KK
Realizuje własne koncepcje i działania artystyczne oparte na zróżnicowanej stylistyce, wynikającej z wykorzystania wyobraźni, ekspresji i intuicji	K7_K05	P7S_KR P7S_KK
Potrafi twórczo włączać się w realizację projektów instytucji kultury (galerii, ośrodków kultury) w zakresie sztuk wizualnych i dźwiękowych	K7_K16	P7S_KO P7S_KR

D1. Treści programowe

wykład			ćwiczenia		
semestr1					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz

<p>Wk</p>	<p>1. Wprowadzenie w wiodący temat zajęć SYMULARIS w semestrze jesienno/zimowym i zakresu poszukiwań artystycznych pomiędzy Sztuką - Nauką - Technologią:</p> <p>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. 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>	<p>10</p>	<p>Ćws</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> <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. Sztuka interaktywna: (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, m.in. 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 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, dźwięku i obrazu.</p> <p>zakończenie semestru wspólną realizacją interaktywnej strony:</p> <p>https://symularis.alitah.me/</p>	<p>50</p>
-----------	--	-----------	--	-----------

semestr 2					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
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) (tuneł 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 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.	50
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 odkrywają 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	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 3					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz

<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> <p>Zajęcia inspirują do holistycznego poszukiwania relacji zarówno w wymiarze naukowym, artystycznym jak i synergii działania na pograniczu mediów.</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> <p>Prezentacja własnej koncepcji całościowego projektu artystycznego w kontekście udziału w wystawie zbiorowej.</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 zespołowegoKryteria 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
przygotowanie do zajęć	10+10+10
opracowanie materiału po zajęciach	20+20+20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	20+20+20
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10+10+10
suma godzin	120+120+120
liczba punktów ECTS	4+4+4



.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

12. 09.2020
Data sporządzenia sylabusu