

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

SYLABUS

A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Wybrana pracownia uzupełniająca 1: Grafika Interaktywna 2 (Dźwięk)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GW.II.D2	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+5
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

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, dotyczącą swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy, dotyczącej wybranej specjalności	K7_W03	P7S_WG
Dysponuje pogłębioną wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	K7_W01	P7S_WG
Posiada wiedzę, dotyczącą swobodnego korzystania z różnorodnych mediów oraz umiejętność samodzielnego poszerzania i rozwijania wiedzy, dotyczącej wybranej specjalności	K7_W03	P7S_WG
Posiada wiedzę z zakresu mediów komunikacji społecznej	K7_W13	P7S_WG
Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	K7_W08	P7S_WG
Posiada poszerzoną wiedzę dotyczącą historii i teorii sztuki i wynikających z niej linii rozwojowych z zakresu sztuk projektowych oraz sztuk pięknych	K7_W09	P7S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
Posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie i realizowanie własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w zakresie wybranej specjalności	K7_U01	P7S_UW
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami w posługiwaniu się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych i projektowych w zakresie wybranej specjalności	K7_U02	P7S_UW
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze multidyscyplinarnym	K7_U05	P7S_UO
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej	K7_U03	P7S_UW
Posiada świadomość niezbędną do uzasadnienia własnych twórczych motywacji, otwartą na odmienne widzenie świata i subiektywne obrazowanie	K7_U08	P7S_UW P7S_UU

Kontynuując i rozwijając umiejętności zdobyte na studiach I stopnia, poprzez indywidualną pracę, utrzymuje i poszerza swoje zdolności do tworzenia, realizowania i prezentowania własnych koncepcji artystycznych	K7_U06	P7S_UW P7S_UU
Posiada zaawansowane umiejętności obsługi programów i sprzętu/urządzeń do obróbki grafiki 2D/3D oraz do montażu obrazu i dźwięku	K7_U07	P7S_UW P7S_UU
Posiada świadomość niezbędną do uzasadnienia własnych twórczych motywacji, otwartą na odmienne widzenie świata i subiektywne obrazowanie	K7_U08	P7S_UW P7S_UU
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
Ma świadomość wagi nieustającego kształcenia się oraz potrafi ukierunkowywać innych w tym zakresie	K7_K01	P7S_KR P7S_UU
Jest w pełni kompetentnym i samodzielnym artystą, zdolnym do świadomego używania zdobytej wiedzy w obrębie specjalności oraz w ramach innych szeroko pojętych działań kulturotwórczych	K7_K02	P7S_KR P7S_UU P7S_KK
W warunkach ograniczonego dostępu do potrzebnych informacji, w ramach zdobytej wiedzy, wykazuje się kreatywnością i samodzielnością w działaniach na polu twórczym i zawodowym	K7_K03	P7S_KR
Świadomie umie zaplanować swoją ścieżkę kariery zawodowej na podstawie zdobytych na studiach umiejętności i wiedzy, wykorzystując również wiedzę zdobytą w procesie ustawicznego samokształcenia	K7_K04	P7S_KR P7S_KO P7S_UU
Posiada umiejętność krytycznej oceny własnych działań twórczych i artystycznych oraz umie poddać takiej ocenie inne przedsięwzięcia z zakresu kultury, sztuki i innych dziedzin działalności artystycznej	K7_K06	P7S_KK
Prezentuje skomplikowane i specjalistyczne zadania i projekty w przystępnej formie w sposób zrozumiały dla osób niemających doświadczenia w pracy nad projektami artystycznym	K7_K09	P7S_KO P7S_KR

D1. Treści programowe

wykład	ćwiczenia
--------	-----------

semestr 1					
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, równocześnieści, 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 odwoływanie 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 Mozy, 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 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>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 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 „skrótu” 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 przestrzeni 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

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.</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. Zadaniem studentów będzie kontynuacja działań multimedialnych. Zajęcia kończyć będą się realizacją wspólnej platformy VR pod nazwą NEURO.</p>		Ćws	<p>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.</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://neuro.glitch.me/</p>	
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 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
przygotowanie do zajęć	10+10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10+20
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	20+20+30
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	20+20+30
suma godzin	120+120+150
liczba punktów ECTS	4+4+5

.....
Podpis Autora treści sylabusu

.....
Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

12. 09.2020
Data sporządzenia sylabusu