

	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 artystyczna1: Grafika Interaktywna 2 (Dźwięk)	kod przedmiotu (z planu studiów)	GW.II.B1	przynależność do bloku	Blok kursów obieralnych
prowadzący		dr hab. Tomasz Wendland			e-mail	<a href="mailto:innerspaces@videa.pl">innerspaces@videa.pl</a> ,
rok	1,2	semestr	1,2,3,4		punkty ECTS	4+4+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 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

Dysponuje pogłębioną wiedzą dotyczącą środków ekspresji i umiejętności warsztatowych pokrewnych dyscyplin artystycznych i projektowych	K7_W01	P7S_WG
Posiada zaawansowaną wiedzę dotyczącą realizacji prac projektowych oraz artystycznych w zakresie dotyczącym grafiki i szeroko pojętych sztuk wizualnych	K7_W02	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	P6S_WG
Posiada gruntowną wiedzę z zakresu sztuk wizualnych	K7_W05	P7S_WG
Dysponuje poszerzoną wiedzą z zakresu dyscyplin pokrewnych, pozwalającą na realizację zadań zespołowych (także o charakterze interdyscyplinarnym)	K7_W08	P7S_WG
<b>UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi</b>		
Posiada wysoko rozwiniętą osobowość artystyczną, umożliwiającą tworzenie i realizowanie własnych, oryginalnych koncepcji artystycznych w zakresie wybranej specjalności	K7_U01	P7S_UW
Dysponuje zaawansowanymi umiejętnościami pozwalającymi w sposób kreatywny i swobodny skonstruować własny, niezależny język wypowiedzi artystycznej	K7_U03	P7S_UW
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
Zna formy prezentacji publicznych w formie werbalnej - pisemnej i ustnej , oraz wizualnej własnych dokonań	K7_U09	P7S_UK

Posiada świadomość niezbędną do uzasadnienia własnych twórczych motywacji, otwartą na odmienne widzenie świata i subiektywne obrazowanie	K7_U08	P7S_UW P7S_UU
Jest przygotowany do współpracy z innymi osobami w ramach prac zespołowych, także o charakterze interdyscyplinarnym oraz do objęcia wiodącej roli w takich zespołach	K7_U07	P7S_UO
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do</b>		
Ma świadomość wagi nieustającego kształcenia się oraz potrafi ukierunkowywać innych w tym zakresie	K7_K01	P7S_UU P7S_KR
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_KK P7S_UU
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
Inicjuje działania artystyczne w zakresie szeroko pojętej kultury (podejmowanie projektów o charakterze interdyscyplinarnym lub też wymagającym współpracy z przedstawicielami innych dziedzin	K7_K07	P7S_KR P7S_KO
W sposób świadomy i odpowiedzialny przewodniczy różnorodnym działaniom zespołowym	K7_K07	P7S_KR P7S_KO
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><b>1. Wprowadzenie w wiodący temat zajęć SYMULARIS w semestrze jesienno/zimowym i zakresu poszukiwań artystycznych pomiędzy Sztuką - Nauką - Technologia:</b>          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><b>2. Prezentacja struktury studiów</b> 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><b>3. Każdym zajęciom towarzyszy wykład</b> 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><b>4. Wykłady dotyczą również budowania pomostów</b> 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 <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 interktywnej strony: <a href="https://symularis.glitch.me/">https://symularis.glitch.me/</a></p>	50
----	---	----	-----	---	----

semestr 2					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz
Wk	<b>Temat semestru - NEURO.</b> 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	<b>Przestrzenne formy audio-wizualne:</b> 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

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>		Ćws	<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>	
semestr 3					
typ	temat	liczb agod z	typ	temat	Liczb a godz



<p><b>Temat zajęć</b>  <b>ARCHE - Architektura Wszechświata</b>          Arché w języku greckim oznacza prazasadę, 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> <p>Zajęcia inspirować 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: 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"><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+60
przygotowanie do zajęć	10+10+10+10
opracowanie materiału po zajęciach	10+10+10+10
konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	20+20+20+20
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	20+20+20+20
suma godzin	120+120+120+120
liczba punktów ECTS	4+4+4+4



.....  
Podpis Autora treści sylabusu

Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie

.....  
Podpis Przewodniczącego Rady Programowej

12. 09.2020  
Data sporządzenia sylabusu