

	Akademia Sztuki w Szczecinie	
	Wydział	Malarstwa
	kierunek:	Malarstwo
	specjalność:	malarstwo
	poziom:	Studia pierwszego stopnia
	forma:	stacjonarne
	profil:	ogólnoakademicki

## SYLABUS

### A. Informacje ogólne

nazwa przedmiotu		Techniki uzupełniające - podstawy filmu wideo i narracji transmedialnych		kod przedmiotu	M.Ma.I.E3	przynależność do modułu/bloku	Blok Kierunkowy
prowadzący		dr hab. Agata Michowska dr Anna Orlikowska				e-mail	agata.michowska@akademiasztuki.eu
rok	I	semestr	1-2			punkty ECTS	2 + 2
typ przedmiotu		do wyboru 1 spośród 11 pracowni kierunku grafika				język wykładowy	polski
liczba godzin		wykłady				suma	60
		ćwiczenia	30+30				
		warsztaty					
		E-learning					

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

Pozytywny wynik egzaminów wstępnych na kierunek: malarstwo.

### C. Informacje dotyczące celów przedmiotu

- C1 - przekazanie podstawowej wiedzy w zakresie narzędzi i tworzenia przekazów multimedialnych w kontekście historii (media tradycyjne) oraz współczesnej kultury audiowizualnej (media cyfrowe)
- C2 - nabycie podstaw wiedzy technologicznej w celu wykreowania przekazu multimedialnego o charakterze artystycznym bądź informacyjnym
- C3 - nabycie umiejętności korzystania z nowoczesnych technologii i ich praktycznego zastosowania
- C4 - przygotowanie do krytycznej oceny społecznego kontekstu działań multimedialnych

### D. Efekty uczenia się dla przedmiotu (EK) (opis osiągnięć studenta po ukończeniu przedmiotu)

Efekty kierunkowe

Efekty uczenia się dla kwalifikacji na poz. 6-8 Pol. Ramy Kwalifikacji wg. Rozporz. MNiSW

WIEDZA: absolwent zna i rozumie		
fachową terminologię z zakresu sztuk wizualnych	M1_W06	P6S_WG
wzajemne relacje zachodzące pomiędzy malarstwem, rzeźbą, rysunkiem, grafiką, fotografią, filmem	M1_W10	P6S_WG
UMIEJĘTNOŚCI: absolwent potrafi		
tworzyć i wypracować indywidualny język wypowiedzi artystycznej	M1_U01	P6S_UW
świadomie posługiwać się właściwą techniką i technologią w trakcie realizacji prac artystycznych	M1_U04	P6S_UW
współpracować z innymi osobami w ramach wspólnych prac i projektów, także o charakterze interdyscyplinarnym	M1_U06	P6S_UO
realizować własne koncepcje artystyczne w obszarze studiowanego kierunku za pomocą szerokiego zakresu umiejętności warsztatowych	M1_U07	P6S_UW
świadomie korzystać z techniki i technologii w celu osiągnięcia konkretnego efektu artystycznego	M1_U08	P6S_UW
stosować efektywne techniki ćwiczenia umiejętności warsztatowych, umożliwiające ciągły rozwój przez samodzielną pracę	M1_U09	P6S_UU
realizować własne działania artystyczne w oparciu o zróżnicowane stylistyczne koncepcje	M1_U10	P6S_UW

wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności		
interpretować znaczenie malarstwa i rysunku w kontekście fotografii, filmu oraz nowych technologii cyfrowych	M1_U11	P6S_UW
dostosować rodzaj stosowanej ekspresji artystycznej do niesionego przez dzieło komunikatu	M1_U12	P6S_UW
<b>KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do</b>		
uczenia się przez całe życie, wykazywania permanentnej aktywności twórczej dla podnoszenia jakości własnej pracy artystycznej i rozwijania swoich umiejętności zawodowych oraz do ciągłego uczestnictwa w życiu artystycznym	M1_K01	P6S_UU
samodzielnego podejmowania niezależnych prac, wykazując się umiejętnością zbierania, analizowania i interpretowania informacji, rozwijania idei i formułowania krytycznej argumentacji oraz wewnętrzną motywacją i umiejętnością organizacji pracy	M1_K02	P6S_KR
organizowania stanowiska pracy zgodnie z normami bezpieczeństwa i higieny	M1_K03	P6S_KR
adaptowania się do nowych, zmiennych okoliczności, które mogą występować podczas wykonywania pracy zawodowej lub twórczej	M1_K04	P6S_KK
do efektywnego wykorzystania wyobraźni, intuicji, twórczej postawy i samodzielnego myślenia w celu rozwiązywania problemów	M1_K05	P6S_KK
definiowania własnych sądów i przemyśleń na tematy społeczne, naukowe i etyczne oraz umie je umiejscowić w obrębie własnej pracy artystycznej	M1_K08	P6S_KK
prezentacji własnej działalności artystycznej w sposób świadomy i profesjonalny	M1_K11	P6S_KR
podjęcia refleksji na temat społecznych, naukowych i etycznych aspektów związanych z własną pracą i jej etosem	M1_K12	P6S_KR

<b>D1. Treści programowe</b>					
<b>wykład</b>			<b>ćwiczenia</b>		
typ	temat	ilość godz.	typ	temat	ilość godz.
			ćw s	<p>I ROK SEMESTR 1</p> <p>1. CIAŁO I JEGO OBRAZ <i>zakres opracowania:</i> Używając wybranego medium dokonaj przetransponowania własnego ciała w jego obraz - znak, który może zachowywać cechy ikony, symbolu lub indeksu.</p> <p>Pomiędzy ciałem a jego obrazem istnieje medium - wyznaczając przestrzeń dla szeroko rozumianej reprezentacji. Historia obrazów ciała sięga początków naszej kultury, a wraz z rozwojem różnorodnych mediów przechodzą one nieustanną transformację zarówno w warstwie wizualnej jak i semantycznej. Odkrycie fotografii, a w ślad za nią obrazu ruchomego stanowiło niezwykle znaczący przełom w obrazowaniu ciała - pozwoliło na doświadczenie jego obecności w całkowicie nowy sposób. Obraz przestał być tylko i wyłącznie symboliczną reprezentacją (posag, portret), lecz zyskał naturę widma, cienia, fantomu, odwołując się tym samym do głęboko zakodowanej w naszej świadomości magicznej natury obrazu. Pomiędzy ciałem realnym a jego odbiciem istnieje cały obszar znaczeń, które pozwalają nam odkrywać sens obrazu za każdym razem od nowa.</p> <p><i>cel ćwiczenia:</i> Analiza relacji pomiędzy</p>	15

			<p>ciałem a jego reprezentacją i poszukiwanie różnorodnych środków medialnych do ich wyrażenia, z uwzględnieniem tradycji malarskiej</p> <p>2. CIAŁO I PRZEDMIOT  <i>zakres opracowania:</i> Przestrzeń pomiędzy ciałem a jego otoczeniem wypełniają przedmioty. Są one niezbędne do przetrwania w wymiarze fizycznym jak i duchowym. W hierarchii przedmiotów szczególne znaczenie mają te, które określane mianem dzieł sztuki. Wykraczają one poza czysto pragmatyczne czy rytualne zastosowanie, wzbogacając człowieka o doznania estetyczne i duchowe.  <i>cel ćwiczenia:</i> analiza relacji pomiędzy ciałem a przedmiotami o różnorodnym przeznaczeniu w kontekście historii sztuki, antropologii, designu, ale też własnego codziennego doświadczenia oraz stworzenie pracy o charakterze multimedialnym, odpowiadającej na problem zawarty w temacie.</p> <p>SEMESTR 2</p>	15
		<p>ćw s</p>	<p>1.OBRAZ WYOBRAŻENIA (OD PROJEKCJI UMYSŁU PO PROJEKT UMYSŁU).  <i>Zakres opracowania:</i> Użyj wybranych przez siebie mediów (obrazu fotograficznego, filmu, słowa, dźwięku, itd.) do zobrazowania następujących wyobrażeń.  A. Turkusowy ptak wpadł do pokoju o żółtych ścianach.  B., Kiedy śpię, mów do mnie ciszej.  C. Mój pies tęskni.  D. O świcie rybacy wyruszają łodziami na połów ryb.  E. I w tym momencie światło oślepiło mnie.  F. Pani w różowym płaszczyku, niosąca siatkę z mandarynkami,  Potyka się na chodniku.  G. Ten nóż jest zbyt tępy, by przekroić nim cytrynę.  H. Kropla krwi ma smak soku z cytryny.  G. 1, 2, 3, 4, 5.....</p>	15
		<p>ćw s</p>	<p>2. ERROR  <i>zakres opracowania:</i> Wykorzystaj błąd, który jest "zaprogramowanym" elementem narzędzi opartych na technologiach cyfrowych, jako inspirację</p>	15

				do kreacji twórczej. Dokonaj analizy najczęściej pojawiających się błędów i zakłóceń, wynikających z różnorodnych czynników: działania systemu, sprzętu, mechanicznych uszkodzeń, bądź też twojej własnej nieuwagi czy braku umiejętności. . Potraktuj błąd jako nieodłączną cechę rzeczywistości dygitalnej. <i>cel ćwiczenia:</i> Analiza błędu i wynikających z niego konsekwencji w kontekście mediów analogowych i cyfrowych; potraktowanie błędu jako nieodłącznej cechy rzeczywistości digitalnej; zrozumienie ukrytej natury narzędzi multimedialnych;	
<b>warsztaty</b>			<b>E-learning</b>		
typ		ilość godz.	typ		ilość godz.
Uwagi:					

### E1. Literatura obowiązkowa

1. Dieter Merch, *Teorie Mediów*, Warszawa 2010, s.237.;
- 2.Hans Belting, *Antropologia obrazu, szkice do nauki o obrazie*, Universitas, Kraków 2007, s.319
- 3.Gottfried Boehm, *O obrazach i widzeniu*, Universitas, Kraków, 2014, s.328

### E2. Literatura uzupełniająca

1. Lev Manovich: *Język nowych mediów*, Warszawa 2012, s.482.;
2. Marshall McLuhan, *Zrozumieć media* (wybrane fragmenty), Warszawa 1998. s.340;
3. A. Gwóźdź, *Technologie widzenia*, Kraków 2004, s.220.;
4. Ryszard Kluszczyński, *Sztuka Interaktywna*, Warszawa 2010, s.338.;
5. Edgar Morin, *Kino i wyobrażenia*, Warszawa 1975, s.292.;

## F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Warunkiem zaliczenia jest aktywność na zajęciach zaliczenie na ocenę: 1. projekt semestralny (50% oceny końcowej) 2. aktywność w semestrze (10% oceny końcowej) 3. postępy w procesie kształcenia (10%) 4. <i>jakość realizacji</i> na przeglądach na ocenę (10%) 5. autoprezentacja (20%)				Warunkiem zdania egzaminu jest zaprezentowanie prac będących dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. Składowe oceny na egzaminie: 1. jakość realizacji i ekspozycji prac 2. autoprezentacja		
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	30+30
przygotowanie do zajęć	10+ 10
opracowanie materiału po zajęciach	5 + 5

konsultacje/ egzamin/sprawdzian/przegląd/przesłuchanie	5 + 5
przygotowanie do egzaminu/przeglądu/przesłuchania	10 + 10
suma godzin	60 + 60
liczba punktów ECTS	2 + 2

.....  
*Podpis Autora treści sylabusu*

.....  
*Podpis Osób odpowiedzialnych dydaktycznie*

.....  
*Podpis Przewodniczącego Rady Programowej*

.....  
*Data sporządzenia sylabusu*