

	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 działań audiowizualnych i performatywnych		kod przedmiotu	M.Ma.I.E3	przynależność do modułu/bloku	Blok Kierunkowy
prowadzący		prof. dr hab. Kamil Kuskowski mgr Dariusz Fodczuk				e-mail	kamil.kuskowski@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 na temat technik rejestracji i edycji obrazu oraz dźwięku
 C2 – Wykształcenie umiejętności rozwiązywania podstawowych problemów koncepcyjnych i formalnych, w zakresie działań audiowizualnych
 C3 – Wykształcenie podstawowych umiejętności właściwego stosowania środków artystycznych dla uzyskania oczekiwanej jakości pracy.

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_UW P6S_UU
realizować własne działania artystyczne w oparciu o zróżnicowane stylistycznie koncepcje wynikające ze swobodnego i niezależnego wykorzystywania wyobraźni, intuicji i emocjonalności	M1_U10	P6S_UW
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
KOMPETENCJE SPOŁECZNE: absolwent jest gotów do		
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

D1. Treści programowe					
wykład			ćwiczenia		
Semestr 1					
typ	temat	Liczba godz	typ	temat	Liczba godz
wk	Relacje pomiędzy obrazem a dźwiękiem. Wykorzystanie braku kompatybilności warstwy wizualnej i dźwiękowej w pracach wybranych polskich artystów wideo.	1	ćwp	„Słyszę czego nie widzę lub Widzę czego nie słyszę” Wykonać krótki film maksymalnie 2 minutowy – pierwszoplanowym elementem tej realizacji powinno być skonstrastowanie warstwy wizualnej i dźwiękowej.	14

wk	Relacja obrazu i dźwięku. Wpływ narratora, muzyki, dźwięku na sposób opowiadania historii w filmie.	1	ćwp	„Dekonstrukcja przedmiotu” 1. Dekonstrukcja przedmiotu wybrać dowolny przedmiot codziennego użytku i poprzez działania dekonstrukcyjne nadać mu nową formę oraz nową funkcjonalność niezwiązaną z jego pierwotnym przeznaczeniem (obiekt). Częścią realizacji zadania jest wykonanie fotografii studyjnej wykonanego obiektu. 2. Dekonstrukcja przedmiotu poprzez światło Zrealizować 2 min. film w czerni i bieli z użyciem jak największej ilości rodzajów oświetlenia, każde ujęcie powinno zostać nakręcone przy wyraźnej zmianie światła. 3. Dekonstrukcja przedmiotu poprzez działanie performatywne. Zrealizować krótki film wideo z przedmiotem w jego oryginalnej formie (przed dekonstrukcją) nadającym mu funkcje będącą w sprzeczności z jego przeznaczeniem.	14
----	---	---	-----	---	----

Semestr 2

wk	Wprowadzenie w tematykę sztuki procesualnej, body art, enviroment itp	1	ćwp	„Dziennik/Pamiętnik” Praca w dowolnym medium. Cykliczna obserwacja i rejestracja wybranych fragmentów rzeczywistości w czasie nie krótszym niż 7 dni i nie dłuższym niż 30 dni	12
wk	Realizacja filmu muzycznego, podstawowa problematyka dynamicznego montażu oraz animacji. Rytm obrazu w kontekście rytmu muzycznego.	2	ćwp	„Teledysk” Badanie relacji pomiędzy obrazem i dźwiękiem. Do zaproponowanych utworów wykonać wideoklip. Praca dla grup dwuosobowych	15

warsztaty

E-learning

typ		Liczba godz	typ		Liczba godz

Uwagi:

D2. Powiązanie z badaniami naukowymi/artystycznymi

Temat zadania badawczego/nazwa projektu:

Sposób zapewnienia udziału studentów w prowadzonych badaniach:

E1. Literatura obowiązkowa

1. Bruce Block „Opowiadanie obrazem. Tworzenie struktury wizualnej w filmie, tv i mediach cyfrowych”, Wydawnictwo Wojciech Marzec, 2010, ISBN: 978-83-927215-1-2
2. Joseph Berger „Sposoby widzenia” Wydawnictwo Rebis

E2. Literatura uzupełniająca

1. Zygmunt Dus „Podstawy montazu filmowego”, Wydawnictwo Kamera, 2000, ISBN 8391686000
2. Jerzy Płazewski „Język filmu”, Książka i Wiedza, Warszawa 2008, ISBN 9788305135108
3. Dawid Lewis Yewdall „Dźwięk w filmie. Teoria i praktyka”, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Marzec 2011, ISBN: 978-83-927215-5-0

F. Forma i warunki zaliczenia przedmiotu

Warunki zaliczenia				Warunki egzaminu		
Warunkiem zaliczenia semestru jest aktywnosc na zajeciach. 1 projekt semestralny (50% oceny koncowej), 2 aktywnosc w semestrze (30% oceny koncowej), 3 postepy w procesie ksztalcenia				Warunkiem zdania egzaminu jest zaprezentowanie prac bedacych dorobkiem danego semestru/roku studiów oraz ich pozytywna ocena. Składowe na oceny na egzaminie: 1 jakosc realizacji i ekspozycji prac 2 autoprezentacja		
Inne:						
ocena celujaca	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