

Działania performatywne i multimedialne - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Działania performatywne i multimedialne
Kod przedmiotu	03.4-WA-SWP-DPiM-S18
Wydział	Wydział Artystyczny
Kierunek	Sztuki wizualne
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2019/2020

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	- mgr Wojciech Kozłowski - dr Aleksandra Kubiak

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Wykład	30	2	-	-	Zaliczenie
Ćwiczenia	15	1	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest nauczenie studenta historii działań artystycznych z użyciem mediów technicznej reprodukcji oraz umiejętności ich zastosowania we własnej praktyce artystycznej.

Wymagania wstępne

Brak.

Zakres tematyczny

Historia kina awangardowego; historia mediów reprodukowania technicznego; wideo jako przełom w sztukach wizualnych; rola Internetu we współczesnej sztuce; kamera wideo, aparat fotograficzny, telefon komórkowy jako narzędzia artysty; montaż w filmie; dźwięk jako nośnik sensu, przydatne programy komputerowe w praktyce własnej; performance jako medium sztuki.

Metody kształcenia

Wykłady i prezentacje wizualne, praca własna w trakcie ćwiczeń, konwersatorium.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
W zakresie wiedzy: Student dysponuje wiedzą związaną z zagadnieniem intermedialności i wykorzystuje ją do realizacji prac artystycznych. Ma podstawową wiedzę o powiązaniach historii sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi. W zakresie umiejętności: student potrafi dobierać i stosować plastyczne środki wyrazu odpowiednie do realizowanych tematów i ćwiczeń. Rozumie związki łączące formę i treść utworu plastycznego. Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami, potrafi je łączyć ze sobą. W zakresie kompetencji: student potrafi tworzyć koncepcje i realizować niezależne działania artystyczne nawiązujące do aktualnych zdarzeń i zjawisk z otaczającej rzeczywistości w oparciu o wewnętrzną motywację i umiejętność organizacji pracy. Potrafi zaprezentować własną działalność artystyczną posługując się fachową terminologią z zakresu reprezentowanej dyscypliny.	- W02 - W06 - U02 - U06 - K02 - K09	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - projekt - zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	- Wykład - Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Egzamin z wiedzy ogólnej z zakresu mediów reprodukowania technicznego w sztuce.

Pokaz prac własnych.

Literatura podstawowa

1. Ryszard Kluszczyński, Film, wideo, multimedia, Kraków 2002.
2. Wideo w sztukach wizualnych, red. Ryszard W. Kluszczyński i Tomasz Załuski, Łódź/Lublin 2018
3. Nicolas Mirzoeff, Jak zobaczyć świat, Warszawa/Kraków 2016
4. Walter Benjamin, Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej, w: Twórca jako wytwórca, Poznań 1975
5. red. Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka, Nam June Paik, Wrocław 2011
6. Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka, Widok 1, Wrocław 2010 6.
7. J. Bourne i D. Burstein, Wrzuć film. Web Video od pomysłu po realizację, Gliwice 2010
8. Ewa Wójtowicz, Sztuka w kulturze postmedialnej, Gdańsk 2016

Literatura uzupełniająca

1. Lev Manovich, Język nowych mediów, Warszawa 2006
2. Marta Kosińska, Ciało filmu, Poznań 2012
3. Ukryta dekada, Polska sztuka wideo 1985-1995, Wrocław
4. Andrzej Pitrus, Zanurzony. O sztuce Billa Violi, Kraków 2015

Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr Wojciech Kozłowski (ostatnia modyfikacja: 14-06-2019 00:20)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ