

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	Grafika
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia z tyt. licencjata
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

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

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 nauczanie 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. Rozumie związki łączące formę i treść utworu plastycznego. Ma podstawową wiedzę o powiązaniach historii sztuki z innymi dyscyplinami humanistycznymi i społecznymi. W zakresie umiejętności: 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. Student potrafi dobierać i stosować plastyczne środki wyrazu odpowiednie do realizowanych tematów i ćwiczeń. Świadomie posługuje się różnymi technikami i technologiami, potrafi je łączyć ze sobą. Jest otwarty na eksperyment i próby tworzenia nowych form obrazowania. W zakresie kompetencji: Potrafi zaprezentować własną działalność artystyczną posługując się fachową terminologią z zakresu reprezentowanej dyscypliny.	K_W02 K_W04 K_W14 K_U01 K_U04 K_U05 K_U06 K_K13	- aktywność w trakcie zajęć - obserwacja i ocena aktywności na zajęciach - projekt - zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Praca pisemna. Pokaz prac własnych.

Literatura podstawowa

- Ryszard Kluszczyński, Film, wideo, multimedia, Kraków 2002.
- Walter Benjamin, Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej, w: Twórca jako wytwórca, Poznań 1975
- Marvin Carlson, Performans, Warszawa 2015
- Jacek Wachowski, Performans, Gdańsk 2011

5. red. Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka, Nam June Paik, Wrocław 2011
6. Agnieszka Kubicka-Dzieduszycka, Widok 1, Wrocław 2010 6.
7. Historia instalacji wideo. red. Viola Krajewska, Piotr Krajewski, Wrocław 2018
8. J. Bourne i D. Burstein, Wrzuć film. Web Video od pomysłu po realizację, Gliwice 2010

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. Ryszard Kluszczyński, Społeczeństwo informacyjne..., Kraków 2002

Uwagi

Zmodyfikowane przez mgr Wojciech Kozłowski (ostatnia modyfikacja: 09-04-2020 13:23)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ