

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	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2021/2022

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obieralny
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	15	1	-	-	Zaliczenie
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest nauczanie studenta budowania języka własnej wypowiedzi artystycznej, w oparciu o wiedzę współczesną i historyczną na temat działań artystycznych z użyciem mediów technicznej reprodukcji.

Wymagania wstępne

Wiedza z zakresu teorii działań performatywnych z użyciem mediów cyfrowej reprodukcji uzyskana w trakcie wykładów z mgr Wojciechem Kozłowskim.

Zakres tematyczny

Ćwiczenia prowadzone dwustopniowo:

- jako kontynuacja kursu dla kierunku Sztuki Wizualne, studia I stopnia,
- kurs otwierający dla nowych adeptów kierunku Sztuki Wizualne, studia II stopnia.

Działania performatywne - ćwiczenia z wykorzystaniem medium wideo do utrwalania działań performatywnych oraz do tworzenia za jego pomocą autorskich wypowiedzi. Performans klasyczny, teatr awangardowy, działania performatywne, choreograficzne, warsztatowe we współczesnej praktyce artystycznej. Ciało polityczne, intymność i polityzacja dzieła sztuki.

Bazą teoretyczną ćwiczeń jest zakres z wykładów prowadzonych przez mgr Wojciecha Kozłowskiego: "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."

Praktyczne wykorzystanie mediów cyfrowej reprodukcji, ich obróbka, montaż, animacja na podstawie ćwiczeń prowadzonych na studiach I i II stopnia.

Metody kształcenia

Ćwiczenia na bazie zadanych tematów, konsultacje indywidualne i w grupie. Prezentacje wykonanych prac. Budowanie świadomości tworzenia dzieła sztuki.

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
-------------	-----------------	--------------------	-------------

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
W zakresie wiedzy: Student dysponuje wiedzą związaną z zagadnieniem performatywności, multimedialności i wykorzystuje ją do realizacji prac artystycznych. 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, 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. Jest zdolny do pracy zespołowej w ramach wspólnych projektów i działań. Potrafi zaprezentować własną działalność artystyczną posługując się fachową terminologią z zakresu reprezentowanej dyscypliny.	• K-W01 • K-U02 • K-U14 • K-K04 • K-K10 • K-K11	• aktywność w trakcie zajęć • dyskusja • przygotowanie projektu • zaliczenie - ustne, opisowe, testowe i inne	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Aktywne uczestnictwo w zajęciach. Przygotowanie projektów na zadane tematy, wykonanie prac na ich podstawie oraz ich prezentacja. Uczestnictwo w przygotowaniu ekspozycji prac na wystawie końcoworocznej.

Literatura podstawowa

DOTYCZY CAŁEGO KURSU (DWA SEMESTRY)

1. Ryszard Kluszczyński, Tomasz Załuski, Wideo w sztukach wizualnych, Łódź, Lublin, 2018
2. Nicolas Mirzoeff, Jak zobaczyć świat, Warszawa/Kraków 2016

Literatura uzupełniająca

1. <http://ninateka.pl>
2. <https://artmuseum.pl/pl/filmoteka>
3. <http://obieg.u-jazdowski.pl/numery/performans-teraz>
4. <http://www.grotowski.net>
5. <http://www.cricoteka.pl/pl/>
6. PERFORMER, Warszawa 2009

Uwagi

Zmodyfikowane przez dr Aleksandra Kubiak (ostatnia modyfikacja: 19-04-2021 17:22)

Wygenerowano automatycznie z systemu SylabUZ