

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	Malarstwo
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	drugiego stopnia z tyt. magistra
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2022/2023

Informacje o przedmiocie	
Semestr	2
Liczba punktów ECTS do zdobycia	2
Typ przedmiotu	obieralny
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	- dr Aleksandra Kubiak - 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
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę
Wykład	15	1	-	-	Zaliczenie

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest nauczenie 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 Malarstwo, studia I stopnia,
 - kurs otwierający dla nowych adeptów kierunku Malarstwo, 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
Umie tworzyć koncepcje i zgodne z nimi realizacje plastyczne posiadające cechy oryginalnych utworów. Jest gotów do tworzenia niezależnych działań artystycznych nawiązujących do aktualnych zdarzeń i zjawisk z otaczającej rzeczywistości. Potrafi przeprowadzić krytyczną analizę własnych prac oraz sformułować ocenę wartościującą	- K_W01 - K_U02 - K_U05 - K_U14 - K_K04	- aktywność w trakcie zajęć - dyskusja - przygotowanie projektu	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

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: 21-10-2022 14:02)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ