

Sylabus przedmiotu

Kod przedmiotu:	A-M17-II-4
Przedmiot:	Intermedia
Kierunek:	Malarstwo, jednolite magisterskie [10 sem], stacjonarny, ogólnoakademicki, rozpoczęty w: 2016
Tytuł lub szczegółowa nazwa przedmiotu:	INTERMEDIA
Rok/Semestr:	II/4
Liczba godzin:	30,0
Nauczyciel:	Kuśmirowski Robert, dr hab. prof. UMCS
Forma zajęć:	laboratorium
Rodzaj zaliczenia:	zaliczenie na ocenę
Punkty ECTS:	2,0
Godzinowe ekwiwalenty punktów ECTS (łącznie liczba godzin w semestrze):	0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie konsultacji 30,0 Godziny kontaktowe z prowadzącym zajęcia realizowane w formie zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zajęć dydaktycznych 0 Przygotowanie się studenta do zaliczeń i/lub egzaminów 0 Studiowanie przez studenta literatury przedmiotu
Wstępne wymagania:	Student powinien posiadać wstępne zapoznanie dotyczące sprawnego łączenia poznanych technik z innymi dziedzinami nauk, powinien także być zapoznany z najnowszymi dokonaniem współczesnych artystów wizualnych, artystów kształtujących przestrzeń publiczną, oraz artystów wykonujących prace site-specific i budowy instalacji artystycznych. Wymagane są wstępne koncepcje indywidualnych projektów rysunkowych, oraz klasycznego rysunku architektonicznego, podstawowa orientacja w programach komputerowych dotyczących pracy przy użyciu materiałów wizualizujących tj wizualizacja w programach komputerowych, obróbka fotograficzna, szkicowanie na tabletach...
Metody dydaktyczne:	• autoekspresja twórcza • ćwiczenia laboratoryjne • dyskusja dydaktyczna • ekspozycja • konsultacje • korekta prac • z użyciem komputera
Zakres tematów:	OPEN CITY / Realizacja projektów publicznych, dedykowanych dla miasta LUBLIN Kompleksowa realizacja projektów adresowanych przestrzeni publicznej w Lublinie, od przedstawianych werbalnie pomysłów, szkicowania ich, realizacji plansz projektowych i makiet, po wprowadzenie ich w tkanę miasta. Realizacje powinny być adresowane do mieszkańców Lublina, znających miasto, którzy zauważają takie artystyczne interwencje czy świadome zaburzenia urbanistyczne. Składane pomysły powinny mieć charakter projektowy z zachowaniem pełnych procedur wnioskowania i przedstawiania swoich pomysłów aż po ich realizację w wybranym miejscu. DO tego celu współpracujemy już z wydarzeniami lubelskimi które również wyłonią reprezentację do udziału w takich wydarzeniach jak "Open City", Noc Kultury", czy "Land Art Festiwal" Zadanie wielopłaszczyznowe w przestrzeni publicznej, polegające na wyborze ciekawego placu, budynku, zespołu obiektów w okolicach miejsc ciekawych lub swojego zamieszkania i wprowadzenia własnych pomysłów na zmianę funkcji otoczenia z realizacją własnego projektu. Pierwszym etapem, niezbędnym do zrozumienia wybranego miejsca jest praca z historią miejsca i pozyskiwanie wszystkich możliwych archiwów z punktów muzealnych, instytucji archiwalnych i wywiadów środowiskowych. Drugą czynnością jest złożenie pomysłu na wybrane miejsce i przystąpienie do ustalania potrzeb materiałowych i zebrania odpowiednich pism administracyjnych w celu uzyskania zgody na realizację projektu Ostatnim etapem jest przystąpienie do realizacji zadania w kilku wariantach. Realizacja docelowa w miejscu wybranym, praca z makietą architektoniczną i dodatkową planszą wizualizującą obecność naszego pomysłu w przestrzeni wybranego miejsca. Całość ma przypominać złożenie projektu dla miasta lub ważnych instytucji kulturalnych i być na najwyższym poziomie realizacyjnym oraz merytorycznym.
Forma oceniania:	• ćwiczenia praktyczne/laboratoryjne • dokumentacja realizacji projektu • obecność na zajęciach • ocena ciągła (bieżące przygotowanie do zajęć i aktywność) • praca semestralna • projekt • przegląd prac • realizacja projektu • wystawa • zaliczenie praktyczne
Warunki zaliczenia:	Zaliczenie odbywa się na podstawie przeglądu prac.

Literatura:	1. Filip Springer, Zaczyn. O Zofii i Oskarze Hansenach, wydawnictwo MSN Warszawa 2. Strzemiński W., <i>Teoria widzenia</i> , Kraków 1974. 3. R.W. Kluszczyński, Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimedialnych, Kraków 2001 (wydanie 2: 2002). 4. J. Baudrillard, Symulacja i symulakry, Warszawa 2005. 5. Benjamin W., Twórca jako wytwórca. Poznań 1975. 6. Benjamin W., Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji, (przeł. K. Krzemień), red. A. Hellman ?Estetyka i film?, WAF, Warszawa 1972. 7. Le Corbusier, Vers une architecture (W stronę architektury), Wydawnictwo Centrum Architektury, 2012 8. Jan Gehl, Cities for People (Miasta dla ludzi), wydawnictwo RAM 2014	
Dodatkowe informacje:	podawane na zajęciach	
Modułowe efekty kształcenia:	01W 02W 03W 04U 05U 08K	Student, który zaliczył moduł, ma podstawową wiedzę o sztuce intermedialnej rozpoznaje składniki medialne tworzące artefakty intermedialne ma podstawową wiedzę z zakresu sztuki awangardowej i aktualnej potrafi nabytą wiedzę teoretyczną wykorzystać w praktyce artystycznej potrafi realizować prace artystyczne korzystając z różnych dyscyplin sztuki opracowuje własne, niezależne koncepcje artystyczne
Metody weryfikacji efektów kształcenia:	na ocenę	