

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu zajęć: Animacja w kulturze wizualnej

Rok akademicki: 2019/2020 Kod: HKLT-2-306-KW-s Punkty ECTS: 2

Wydział: Humanistyczny

Kierunek: Kulturoznawstwo Specjalność: Komunikacja wizualna i projektowanie graficzne

Poziom studiów: Studia II stopnia Forma studiów: Stacjonarne

Język wykładowy: Polski Profil: Ogólnoakademicki (A) Semestr: 3

Strona www: <http://www.wh.agh.edu.pl/main/pl/programy-zajec-i-sylabusy>

Prowadzący moduł: dr Zmudziński Bogusław (bz@etiudaandanima.com)

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Rozważanie poświęcone animacji w kontekście współczesnych praktyk komunikowania wizualnego.

Opis efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Powiązania z KEU	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć
Wiedza: zna i rozumie			
M_W001	Zna właściwe dla nauk humanistycznych i społecznych teorie i koncepcje zmian zachodzących we współczesnej kulturze zwłaszcza w sferze audiowizualności w odniesieniu do animacji.	KLT2A_W22, KLT2A_W12	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Udział w dyskusji
M_W002	Ma wiedzę na temat roli i znaczenia technologii internetowych i audiowizualnych w odniesieniu roli i miejsca animacji we współczesnej kulturze.	KLT2A_W21	Aktywność na zajęciach, Projekt, Udział w dyskusji
Umiejętności: potrafi			
M_U001	Potrafi samodzielnie dokonać krytycznej analizy artefaktów kultury audiowizualnej zwłaszcza animacji w kontekście odpowiednich teorii i koncepcji humanistycznych i społecznych wykorzystując właściwą dla nich terminologię.	KLT2A_U05	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji

M_U002	Potrafi zrealizować samodzielnie projekt audiowizualny z zakresu animacji, posługując się technikami komputerowymi i odpowiednimi narzędziami.	KLT2A_U22	Projekt, Wykonanie ćwiczeń
M_U003	Rozumie i potrafi scharakteryzować przemiany zachodzące we współczesnym społeczeństwie i kulturze pod wpływem nowoczesnej technologii, zwłaszcza w odniesieniu do roli i znaczenia animacji w dzisiejszym świecie.	KLT2A_U23	Aktywność na zajęciach, Kolokwium, Udział w dyskusji
Kompetencje społeczne: jest gotów do			
M_K001	Samodzielnie rozwiązuje zadania teoretyczne i praktyczne związane z krytyczną analizą współczesnej kultury w odniesieniu do roli i znaczenia animacji współcześnie.	KLT2A_K04	Kolokwium, Projekt, Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie ćwiczeń
M_K002	Ma świadomość znaczenia animacji we współczesnej kulturze.	KLT2A_K07	Aktywność na zajęciach, Udział w dyskusji, Wykonanie projektu

Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć

Suma	Forma zajęć dydaktycznych										
	Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
30	0	0	0	15	15	0	0	0	0	0	0

Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Forma zajęć dydaktycznych										
		Wykład	Ćwiczenia audytoryjne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
Wiedza: zna i rozumie												
M_W001	Zna właściwe dla nauk humanistycznych i społecznych teorie i koncepcje zmian zachodzących we współczesnej kulturze zwłaszcza w sferze audiowizualności w odniesieniu do animacji.	-	-	-	+	+	-	-	-	-	-	-

M_W002	Ma wiedzę na temat roli i znaczenia technologii internetowych i audiowizualnych w odniesieniu roli i miejsca animacji we współczesnej kulturze.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-
Umiejętności: potrafi												
M_U001	Potrafi samodzielnie dokonać krytycznej analizy artefaktów kultury audiowizualnej zwłaszcza animacji w kontekście odpowiednich teorii i koncepcji humanistycznych i społecznych wykorzystując właściwą dla nich terminologię.	-	-	-	+	+	-	-	-	-	-	-
M_U002	Potrafi zrealizować samodzielnie projekt audiowizualny z zakresu animacji, posługując się technikami komputerowymi i odpowiednimi narzędziami.	-	-	-	+	+	-	-	-	-	-	-
M_U003	Rozumie i potrafi scharakteryzować przemiany zachodzące we współczesnym społeczeństwie i kulturze pod wpływem nowoczesnej technologii, zwłaszcza w odniesieniu do roli i znaczenia animacji w dzisiejszym świecie.	-	-	-	+	+	-	-	-	-	-	-
Kompetencje społeczne: jest gotów do												
M_K001	Samodzielnie rozwiązuje zadania teoretyczne i praktyczne związane z krytyczną analizą współczesnej kultury w odniesieniu do roli i znaczenia animacji współcześnie.	-	-	-	+	+	-	-	-	-	-	-
M_K002	Ma świadomość znaczenia animacji we współczesnej kulturze.	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-	-

Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	30 godz
Przygotowanie do zajęć	5 godz
przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	5 godz
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	6 godz
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2 godz
Dodatkowe godziny kontaktowe	2 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	50 godz
Punkty ECTS za moduł	2 ECTS

Pozostałe informacje

Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć (szczegółowy program wykładów i pozostałych zajęć)

Konwersatorium

Animacja w kulturze wizualnej

Realizacja modułu Animacja stawia przed uczestnikami kursu cele propedeutyczne w obszarze wiedzy z dziedziny historii i teorii filmu animowanego oraz praktycznej znajomości podstawowych technik realizacji filmu animowanego.

Pierwsza teoretyczna część stawia zadanie umiejscowienia filmu animowanego w dziejach kina popularnego i artystycznego od pionierskich prób J. Stuarta Blacktona, Winsora McCaya, Emile'a Cohla oraz Władysława Starewicza, przez zawrotne osiągnięcia wielkich producentów amerykańskich (bracia Fleischer, Walt Disney), aż po powojenny triumf konkurujących z amerykańską kinematografią europejskich szkół narodowych: szkoły zagrzebskiej (Borivoj Dovniković Bordo, Nadeljko Dragić, Dušan Vukotić), polskiej (Jan Lenica, Walerian Borowczyk), czeskiej (Jiří Trnka) itd. Szczególny nacisk zostanie położony na animację autorską II poł. XX wieku, której idee kontynuowane są przez kolejne pokolenia artystów działających współcześnie oraz perspektywy wykorzystania osiągnięć kina autorskiego dla potrzeb animacji użytkowej.

1. Historia animacji a historia filmu
2. Co można animować, czyli o technikach filmu animowanego inaczej
3. Animacja jako sztuka plastyczna (wobec tradycji innych sztuk – muzyki i literatury)
4. Animacja przedmiotowa przeciwko martwej naturze
5. Z dziejów animacji autorskiej
6. Polska Szkoła Animacji
7. Dokąd zmierza animacja?

Ćwiczenia projektowe

Warsztat animacji

Zajęcia w części drugiej warsztatowej poświęcone zostaną prezentacji podstawowych technik filmu animowanego: animacji rysunkowej, przedmiotowej (w tym lalkowej), animacji materiałów plastycznych (zwłaszcza plastelina) oraz sypkich, piksytacji oraz animacji wycinankowej, a także najbardziej dynamicznie w ostatnich latach rozwijającej się animacji 3D. Kurs warsztatów animacji obejmować będzie trzy bloki zajęć praktycznych, odbywających się w dniach 22 – 27 listopada 2016 r., czyli w terminie 23. edycji Międzynarodowego Festiwalu Filmowego „Etiuda&Anima”. Zajęcia poprowadzi jeden z pedagogów obecnych na festiwalu. Uczestnicy będą mogli zapoznać się ze sposobami wykorzystania podstawowych technik realizacji filmów animowanych, z kolejnymi etapami ich powstawania zarówno w technikach klasycznych (od pomysłu, przez scenariusz, storyboard, fazę zdjęciową, montaż, udźwiękowienie, aż po finalny efekt), jak i komputerowych.

Metody i techniki kształcenia:

Konwersatorium: Treści prezentowane na wykładzie są przekazywane w formie prezentacji multimedialnej w połączeniu z klasycznym wykładem tablicowym wzbogaconymi o pokazy odnoszące się do prezentowanych zagadnień.

Ćwiczenia projektowe: Studenci wykonują zadany projekt samodzielnie, bez większej ingerencji prowadzącego. Ma to wykształcić poczucie odpowiedzialności za pracę w grupie oraz odpowiedzialności

za podejmowane decyzje.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu:

Do zaliczenia kursu może przystąpić student, który regularnie uczestniczył w zajęciach. Dopuszczalne są dwie nieusprawiedliwione nieobecności. W przypadku niezaliczenia kursu w pierwszym terminie, student przystępuje do zaliczenia poprawkowego na takich samych zasadach, jakie obowiązywały w terminie pierwszym.

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa:

Konwersatorium:

- Obecność obowiązkowa: Tak

- Zasady udziału w zajęciach: Studenci uczestniczą w zajęciach poznając kolejne treści nauczania zgodnie z sylabusem przedmiotu. Studenci winni na bieżąco zadawać pytania i wyjaśniać wątpliwości

Ćwiczenia projektowe:

- Obecność obowiązkowa: Tak

- Zasady udziału w zajęciach: Studenci wykonują prace praktyczne mające na celu uzyskanie kompetencji zakładanych przez sylabus. Ocenie podlega sposób wykonania projektu oraz efekt końcowy.

Sposób obliczania oceny końcowej

Ocena końcowa stanowi sumaryczną ocenę kolokwium 50% oraz ocena projektu wykonanego pod kierunkiem prowadzącego 50%.

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach:

Student, który opuści więcej znaczną liczbę spotkań ustala z osobą prowadzącą zajęcia zakres i formę wyrównania zaległości.

Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności modułów

Zalecany jest udział uczestników zajęć w projekcjach filmów animowanych w trakcie Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Etiuda&Anima oraz w Ogólnopolskiego Festiwalu Autorskich Filmów Animowanych OFAFA w Krakowie.-

Zalecana literatura i pomoce naukowe

Literatura:

Katalogi Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Etiuda i Etiuda&Anima 1994 - 2012, Bogusław Zmudziński i inni (red.)

Marcin Giżycki, Nie tylko Disney. Rzecz o filmie animowanym, Warszawa 2000

Polski film animowany, Marcin Giżycki, Bogusław Zmudziński (red.), Warszawa 2008

Paweł Sitkiewicz, Małe wielkie kino. Film animowany od narodzin do końca okresu klasycznego, Gdańsk 2009

Joanna Spalińska - Mazur, Obraz - czas - myśl. O widzeniu w animacji filmowej, Opole 2007

Sztuka animacji. Od ołówka do piksela. Historia filmu animowanego, Jerry Beck (red.), Warszawa 2006

Paul Wells, Animacja, Warszawa 2009

Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu

Rainer Werner Fassbinder, Peter C. Seel i Bogusław Zmudziński (red.), Wydawnictwo "Secesja", Kraków 1993

Wim Wenders, Peter C. Seel i Bogusław Zmudziński (red.), Wydawnictwo "Secesja", Kraków 1993

Ingmar Bergman, Jan Balbierz i Bogusław Zmudziński (red.), ACK „Rotunda”, Kraków 1993

Werner Herzog, Peter C. Seel i Bogusław Zmudziński (red.), Wydawnictwo "Secesja", Kraków 1994

Bo Widerberg, Jan Balbierz i Bogusław Zmudziński (red.), ACK „Rotunda”, Kraków 1995

Roman Polański, Bogusław Zmudziński (red.), Instytut Francuski w Krakowie, Kraków 1995
Niemiecki ekspresjonizm filmowy, Peter C. Seel i Bogusław Zmudziński (red.), ACK „Rotunda”, Kraków 1995
Andriej Tarkowski, Bogusław Zmudziński (red.), ACK „Rotunda”, Kraków 1996
Siergiej Paradżanow, Lesław Czapliński, Bogusław Zmudziński (red.), Stowarzyszenie „Rotunda”, Kraków 1998
Michelangelo Antonioni, Bogusław Zmudziński (red.), Wydawnictwo „Rabid”, Kraków 2004
Autorzy kina polskiego, t. II i III, Grażyna Stachówna i Bogusław Zmudziński (red.), Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, Kraków 2007
Polski film animowany, Marcin Giżycki i Bogusław Zmudziński (red.), Polskie Wydawnictwo Audiowizualne, Warszawa 2008
Jan Švankmajer. We władzy przedmiotów, czyli pułapki człowieczeństwa, (w:) Autorzy kina europejskiego, Grażyna Stachówna, Joanna Wojnicka (red.), Kraków 2003
Animacja przedmiotowa Jana Švankmajera wobec tradycji przedstawień martwej natury, (w:) „Estetyka i krytyka” 2004 – 2005, nr 7/8
Panorama twórczości filmowej Jana Švankmajera, (w:) „Studia Humanistyczne AGH” 2007, T. 5
Z badań nad problematyką tworzywa filmowego – osobliwe kolekcje w animacji przedmiotowej, (w:) Materia sztuki, pod red. Michała Ostrowickiego, Kraków 2010
Weissmann i Truman Burbank – zniewoleni przez wytwory protagoniści filmów Jana Švankmajera i Petera Weira, (w:) „Kwartalnik filmowy” 2011, nr 74
Giuseppe Arcimboldi, Jan Švankmajer i inni. Od gabinetów sztuki i osobliwości do kolekcji filmów jako zbioru dzieł osobliwych, (w:) „Kwartalnik filmowy” 2013, nr 83 – 84.

Informacje dodatkowe

Konwersatorium prowadzi dr Bogusław Zmudziński, założyciel i dyrektor artystyczny Międzynarodowego Festiwalu Filmowego Etiuda&Anima, inicjator (wspólnie z prof. Jerzym Kucią), organizator i pedagog Międzynarodowych Warsztatów Filmu Animowanego (założonych w 1996 r.) w Krakowie. Autor licznych publikacji poświęconych artystycznej animacji, ekspert Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej, selekcjoner festiwalowy, kurator licznych projektów filmowych, ostatnio poświęconych przede wszystkim animacji, w tym pięcioletniego promocyjnego projektu Polish School of Animation, zrealizowanego w ponad trzydziestu krajach.