



KARTA OPISU PRZEDMIOTU - SYLABUS

Nazwa przedmiotu

Rzeźba/grafika cyfrowa 2 [S1Arch1>RZGC2]

Przedmiot

Kierunek studiów

Architektura

Rok/Semestr

2/4

Studia w zakresie (specjalność)

–

Profil studiów

ogólnoakademicki

Poziom studiów

pierwszego stopnia

Język oferowanego przedmiotu

polski

Forma studiów

stacjonarne

Wymagalność

obligatoryjny

Liczba godzin

Wykład

0

Laboratorium

0

Inne

0

Ćwiczenia

0

Projekty/seminaria

0

Liczba punktów ECTS

2,00

Koordynatorzy

dr hab. sztuki Tomasz Matuszewicz prof. PP
tomasz.matuszewicz@put.poznan.pl

prof. dr hab. Joanna Stefańska
joanna.stefanska@put.poznan.pl

Wykładowcy

Wymagania wstępne

- student ma usystematyzowaną, wiedzę z zakresu - Teorii i historii sztuki, architektury i urbanistyki - psychofizjologii i percepcji dzieła sztuki - student ma wiedzę do rozumienia znaczenia dzieła sztuki w przestrzeni publicznej oraz miejsca kształtującego dzieło przestrzenne - student posiada umiejętności do transpozycji relacji przestrzennych na formy rzeźbiarskie i modelowania 3D - student wykazuje umiejętność wnikliwej obserwacji i odtwarzania struktur przestrzennych- student potrafi zinterpretować zaobserwowana formę, układ form, jako własną wizję przestrzeni - student umie wykorzystywać i łączyć w pracach różne środki formalne i multimedialne. - student widzi konieczność odkrywania nowych technik i technologii cyfrowych. - student ma świadomość znaczenia typografii i ma chęć rozwijania technik projektowych i graficznych - student potrafi pozyskiwać informacje z literatury, baz danych oraz innych, właściwie dobranych źródeł, także w języku angielskim, potrafi agregować informacje, dokonywać ich syntezy i transpozycji, a także wyciągać wnioski oraz formułować z uzasadnieniem autonomiczne opinie - student rozumie potrzebę uczenia się przez całe życie, potrafi inspirować i organizować proces uczenia się innych osób, - potrafi współdziałać i pracować w grupie, przyjmując w niej różne role, - ma świadomość społecznej roli twórcy i projektanta.

Cel przedmiotu

1. Celem przedmiotu jest rozwijanie umiejętności kształtowania przestrzeni, przez poznanie podstawowych elementów składowych: materii i pustki. Jej komplementarność współtworzą elementy które są pochodnymi geometrycznych figur. Komponowanie struktur i form przestrzennych przy jednoczesnym rozpoznawaniu własnej autoekspresji najbardziej adekwatnych w wyrażaniu zagadnień formalnych, kodów kulturowych, analiz i interpretacji dzieł sztuki i architektury, struktur wewnętrznych i zewnętrznych. Rozwijanie poprzez poznawanie warsztatu nowych mediów studiowania i interpretacji rzeczywistości. Tworzenie w procesie percepcji i recepcji nowych wartości graficznych opartych na autorskim języku przestrzennej autoekspresji projektowej. Badanie zmiany właściwości struktur przestrzennych i tektoniki form (relacji materii, ażuru, pustki) przez zmianę powierzchni, kolor, grafikę lica, uszlachetnienie materiałowe kompozycją materiałowe.

2. Rozwijanie warsztatu: - rzeźbiarskiego, ceramicznego, graficznego w zakresie - stosowania narzędzi programowych i technik tworzenia obrazów cyfrowych w tym modelowanie 3D - skład i projektowanie typograficzne i opracowanie graficzne plansz w programach np. corel draw, adobe illustrator i inne 4. Poznawanie zagadnień związanych z percepcją i recepcją dzieła. 5. Tworzenia Przekazu graficznego i komunikatu wizualnego

Przedmiotowe efekty uczenia się

Wiedza:

Student zna:

B.W7. sposoby komunikowania idei projektów architektonicznych, urbanistycznych i planistycznych oraz ich opracowywania;

B.W8. rolę i zastosowanie grafiki, rysunku i malarstwa oraz technologii informacyjnych w procesie projektowania architektonicznego i urbanistycznego;

B.W9. zasady bezpieczeństwa i higieny pracy.

Umiejętności:

Student potrafi:

B.U1. integrować wiedzę z zakresu różnych obszarów nauki m.in. historii, historii architektury, historii sztuki i ochrony dóbr kultury podczas rozwiązywania zadań inżynierskich;

B.U2. dostrzegać znaczenie pozatechnicznych aspektów i skutków działalności projektowej architekta, w tym jej wpływu na środowisko kulturowe i przyrodnicze;

B.U3. posługiwać się właściwie dobranymi symulacjami komputerowymi, analizami i technologiami informacyjnymi, wspomagającymi projektowanie architektoniczne i urbanistyczne;

Kompetencje społeczne:

Student jest gotów do:

B.S1. formułowania opinii dotyczących osiągnięć architektury i urbanistyki, ich uwarunkowań oraz innych aspektów działalności architekta, a także przekazywania informacji i opinii;

B.S2. rzetelnej samooceny, formułowania konstruktywnej krytyki dotyczącej działań architektonicznych i urbanistycznych.

Metody weryfikacji efektów uczenia się i kryteria oceny

Efekty uczenia się przedstawione wyżej weryfikowane są w następujący sposób:

1. Ocena formująca:

bieżące przeglądy w trakcie zajęć / semestru sprawdzające zaangażowanie i stopień zaawansowania pracy studenta – wnioski, wspólne omówienie z grupą. Przyjęta skala ocen: 2,0; 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0/ punktacja

2. Ocena podsumowująca

Na ostatnich zajęciach końcowy przegląd wszystkich zrealizowanych w semestrze prac. Przyjęta skala ocen: 3,0; 3,5; 4,0; 4,5; 5,0

Uzyskanie oceny pozytywnej z modułu, zależne jest od osiągnięcia przez studenta wszystkich zapisanych w sylabusie efektów kształcenia

Treści programowe

OBSZAR TEMATYCZNY RZEŹBA 1.

Tworzenie form przestrzennych i kompozycji rzeźbiarskich wynikających z analizy dzieł architektonicznych i kontekstów urbanistycznych a następnie dedykowanie im swoich autorskich wypowiedzi stanowi istotny

twórczy wkład w proces kształtowania studentów architektury. Stanowi interaktywny proces w poznawaniu i świadomym posługiwaniem środkami i rozwiązaniami formalnymi-przestrzennymi.

1. A

Czytanie architektury, założeń przestrzennych jako komplementarnych komunikatów wizualnych. Tworzenie w procesie percepcji i recepcji nowych wartości graficznych opartych na autorskim języku przestrzennej autoekspresji projektowej.

1. B

Wzbogacanie indywidualnego warsztatu o umiejętność interpretacji i transformacji dziedzictwa kulturowego do tworzenia prac intensyfikujących odbiór bodźców z kontekstów architektoniczno-urbanistycznych ale także w założenia krajobrazowe.

1. C

Realizacja koncepcji rzeźbiarskich dedykowanych wybranym wnętrzom jako wyraz rozumienia i pogłębienia relacji architektura a użytkarna rzeźba/płaskorzeźba.

1.D

Rozeznawanie i tworzenie nowych wartości rzeźbiarskich poszukujących klasycznych/ponadczasowych nośników harmonii i piękna obecnych w architekturze i sztukach pięknych.

OBSZAR TEMATYCZNY RZEŻBA 2A

Rozwijanie umiejętności abstrakcyjnego i przestrzennego myślenia.

Rzeźba monumentalna, detal architektonicznych, prototypy form użytkowych / design: techniki stosowane w architekturze; rzeźba, płaskorzeźba, linoryt, prototypy form do multiplikacji ceramicznych, mozaika.

OBSZAR TEMATYCZNY PROJEKTOWANIE GRAFICZNE

Dialog technik graficznych z architekturą i otoczeniem. Realizacja multimedialnych impresji - obrazów cyfrowych lub wykonywanych technikami warsztatowymi, przetwarzających, interpretujących lub tworzących nową rzeczywistość z wykorzystaniem zadanych technik będących w koncepcyjnej synergii z semantyką pracy.

Tematyka zajęć

Rzeźba - PRZYKŁADOWE ZADANIA

Temat 1: Sześcian formą zewnętrzną i wewnętrzną. Opracowanie rzeźby wynikające z asymetrycznego podziału bryły. Wpisanie rzeźby w otoczenie.

Temat 2: Projekt wnętrza interaktywnej instalacji na EXPO . Rozwijanie świadomości i umiejętności rzeźbiarskich, projektowych, w zakresie synergii z architekturą i urbanistyką .

Temat 3: Eco Shelter. Realizacja struktury przestrzennej - modelu biotektonicznego.

Temat 4: Analiza i transformacja dzieła sztuki jako kodu kulturowego.

Temat 5: Motyw botaniczny jako użytkarna struktura przestrzenna.

TECHNIKI REALIZACYJNE

- Modelowanie w glinie szamotowej. Analizy w formie szkiców i roboczych makiet.

- Konstruowanie makiet architektoniczno-rzeźbiarskich w technice dowolnej

- Realizowanie struktur przestrzennych i wizualizacji oraz

- Stosowanie programów graficznych i multimediiów.

- projektowanie plansz - komunikatów wizualnych: prezentacji realizacji rzeźbiarskich, modeli 3D

Technika: glina szamotowa, realizacja stelaży, struktur przestrzennych z drewna i innych, szkła, metalu, kamienia tworzyw sztucznych i projekcji multimedialnych

RZEŻBA 2A

PRZYKŁADOWE ZADANIA

Talerz ceramiczny - projekt i wykonanie prototypu gadżetu politechnicznego.

(na podstawie wybranej tematyki np. logotypy PP lub logotypy dziewięciu wydziałów PP)

Cel zadania:

Umiejętność przełożenia rysunku, grafiki na formę płaskorzeźby

Opis zadania:

Dostosowanie rysunkowego projektu do specyfiki techniki linorytu.

Dostosowanie projektu graficznego do wielkości szablonu.

Wykonanie projektu w glince ceramicznej.
Obróbka i wykończenie formy suchej.

Forma a funkcja – projekt i wykonanie pojemnika z wieczkiem.

Cel zadania:

Poszukiwanie formy do założonej funkcji projektowanego naczynia.

Opis zadania:

- inspiracje
- przeznaczenie
- poszukiwanie zależności między formą a funkcją
- poszukiwanie kształtu, skali, wielkości, proporcji oraz dostosowanie wieczka do otworu naczynia.

Płaskorzeźba – zaprojektowanie i wykonanie cyklu płaskorzeźb ceramicznych umiejscowionych i wpisanych w konkretną przestrzeń architektoniczną.

Cel zadania:

Wnikliwa analiza przestrzennej formy, umiejętność rysowania formy ze szczególnym uwzględnieniem proporcji i relacji przestrzennych. Umiejętność przeniesienia rysunku w trójwymiar.

Moduł ceramiczny – wykonanie ściennego modułu ceramicznego, który poprzez powielenie stworzy co najmniej trzy kombinacje przestrzennych struktur dedykowanych wcześniej wybranej przestrzeni architektonicznej.

Opis zadania:

-znaleźć odpowiednią przestrzeń w strukturze miasta/wnętrzu architektonicznym do zaproponowania okładziny ceramicznej

Mozaika – zaprojektować i wykonać mozaikę ceramiczną, będącą kontynuacją wcześniej wykonanych płaskorzeźb/modułów ceramicznych, adaptacja mozaiki do konkretnej przestrzeni architektonicznej.

Cel zadania:

Wnikliwa analiza przestrzennej formy, umiejętność przeniesienia formy przestrzennej w kolorystyczną kompozycję, ze szczególnym uwzględnieniem proporcji i relacji przestrzennych. Umiejętność transformacji płaskorzeźby w kolorystyczny trójwymiar.

OBSZAR TEMATYCZNY PROJEKTOWANIE GRAFICZNE

Dialog technik graficznych z architekturą i otoczeniem

PRZYKŁADOWE ZADANIE

1. A

Mapping. Projekt i realizacja kinetycznych struktur modelowanych 3D tworzącej warstwę dialogu z tektoniką wybranego budynku, pomnika, mostu
Opracowanie graficzne planszy

2. A

Usystematyzowanie komplementarnych elementów autorskiego projektu: szkice, ideogramy, modele, makiety, modele 3D w celu znalezienia najbardziej komunikatywnego sposobu przekazania treści projektowej samodefiniującej się kompozycji graficznej

3. A

Transgresje formalne sztuka-architektura a natura:

Interpretacja przestrzeni wielkomijskiej i zjawisk zachodzących w relacji człowiek-ulica, budynek, miasto.
Notatnik. Zapis relacji emocjonalnych i mentalnych zachodzących w kontekście środowiska przyrody, architektury industrialnej, historycznej.

4. A

Własne interpretacje i przetworzenia wizerunków architektonicznych wykonywanych tradycyjnymi technikami grafiki warsztatowej: serigrafia, sucha igła itp.

Metody dydaktyczne

1. Laboratorium/ obserwacja/analiza/interpretacja/seria powtórzeń/ analiza natury, artefaktów/ cykl prac rzeźbiarskich na podstawie studiów z natury, analizy formalnej wybranych dzieł architektonicznych,

plastycznych, muzycznych, literackich i filmowych poprzedzających realizację koncepcji projektowych i artystycznych.

Literatura

Podstawowa:

RZEŻBA

1. Kotula, Piotr krakowski, Rzeźba współczesna, Wydawnictwa Artystyczne i filmowe, 1985,
2. Nouveau dictionnaire de la sculpture moderne, fernand hazan editeur, 1970,
3. Aleksander Wallis, Socjologia i Kształtowanie przestrzeni, PIW 1971
4. Die StraBe der Skulpturen, Vom Biidhauersymposion St.Wendel zur StraBe des Friends in Europa, Rena Karaoulis, Institut fur aktuel Kunst im Saarland, Saarbrucken 2005
5. Roczniki Rzeźby Polskiej, CRP, Orońsko.
6. URBAN LANDCAPE DESIGN, teNeuses, 2008
7. M. Burry & J. Burry, PROTOTYPING FOR ARCHITECTS, Thames&Hudson, London 2016

CYFROWE PROJEKTOWANIE GRAFICZNE

1. B. Bergstrom, Komunikacja Wizualna, PWN, Warszawa 2009
2. D. McCandless, Informacja jest Piekna, PWN, Warszawa 2017
3. K. Ciesla, Inscap, podstawowa obsługa programu, przewodnik po grafice wektorowej, Helion, Gliwice 2013
4. D.Dabner, S. Stewart, E. Zempo, Szkoła Projektowania Graficznego, Arkady, Warszawa 2016
5. J. Krenz, Ideogramy Architektury, między znakiem a znaczeniem, Pelplin 2010
6. Q.Newark, Design i Grafika Dzisiaj, ABE Dom Wydawniczy, Warszawa 2006
8. E-skrypt dla przedmiotu „RZEŻBA/PROJEKTOWANIE CYFROWE II-4”.

Uzupełniająca:

1. Literatura uzupełniająca:

RZEŻBA

2. Orońsko, kwartalnik rzeźby, wydawca: CRP w Orońsku.
3. A. Bańka, Społeczna Psychologia Środowiska, Wydawnictwo Naukowe Scholar, 2002
4. T. Matuszewicz, Tomasz Matuszewicz, Wydawnictwo Centrum Rzeźby Polskiej, 2010
5. T. Matuszewicz, SEN TEN CJE, Wydawnictwo Wydziału Architektury, 2012
6. A.Duncan, ART. DECO SCULPTURE, Thames&Hudson, London 2016
7. N. Spiller, ARCHITECTURAE AND SURREALISM, Thames&Hudson, London 2016
8. D. Meyhofer, Magic METAL, BRAUN, Berlin 2008

CYFROWE PROJEKTOWANIE GRAFICZNE

1. G. Rose, Interpretacja Materiałów Wizualnych, PWN, Warszawa 2015
2. A. Frutiger, Człowiek i Jego Znaki, Wydawnictwo Optima, Warszawa 2005
3. G. Ambrose, P. Harris, Layout, Zasady, Kompozycja, Zastosowanie, PWN, Warszawa 2008

Bilans nakładu pracy przeciętnego studenta

	Godzin	ECTS
Łączny nakład pracy	50	2,00
Zajęcia wymagające bezpośredniego kontaktu z nauczycielem	30	1,00
Praca własna studenta (studia literaturowe, przygotowanie do zajęć laboratoryjnych/ćwiczeń, przygotowanie do kolokwium/egzaminu, wykonanie projektu)	20	1,00