


KAPITAŁ LUDZKI
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez
 Unię Europejską w ramach
 Europejskiego Funduszu
 Społecznego

UNIA EUROPEJSKA
 EUROPEJSKI
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


Nazwa przedmiotu		Kod ECTS	
Sztuka nowych mediów		8.0.13010	
Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot			
Zakład Filmu i Mediów			
Studia			
wydział	kierunek	poziom	pierwszego stopnia
Wydział Filologiczny	Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej	forma	niestacjonarne (zaoczne)
		moduł	wszystkie
		specjalnościowy	wszystkie
		specjalizacja	wszystkie
Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)			
dr Joanna Sarbiewska; dr Grażyna Świętochowska; dr Piotr Kurpiewski; dr hab. Sebastian Konefał, profesor uczelni; dr Marta Tymińska			
Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin		Liczba punktów ECTS	
Formy zajęć		1	
Konwersatorium		10 godzin - uczestnictwo w zajęciach;	
Sposób realizacji zajęć		10 godzin - przygotowywanie się do zajęć /	
zajęcia on-line, zajęcia w sali dydaktycznej		studiowanie literatury przedmiotu;	
Liczba godzin		5 godzin - przygotowanie się do kolokwium;	
Konwersatorium: 10 godz.		Razem: 25 godzin = 1 ECTS.	
Termin realizacji przedmiotu			
2024/2025 zimowy			
Status przedmiotu		Język wykładowy	
obowiązkowy		polski	
Metody dydaktyczne		Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne	
<ul style="list-style-type: none"> - Analiza tekstów z dyskusją - Wykład konwersatoryjny - Wykład z prezentacją multimedialną 		Sposób zaliczenia	
		Zaliczenie na ocenę	
		Formy zaliczenia	
		<ul style="list-style-type: none"> - zaliczenie ustne - ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru - kolokwium 	
		Podstawowe kryteria oceny	
		Student otrzymuje zaliczenie na podstawie: <ul style="list-style-type: none"> • obecności na zajęciach i czynnego w nich udziału (20%), • systematycznego przygotowywania (w formie ustnej i pisemnej) zagadnień wskazanych przez prowadzącego (20%), • kolokwium zaliczeniowego (60%). 	
Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się			

zakładany efekt uczenia się	wypowiedź ustna	zadania kontrolne wskazane przez prowadzącego	kolokwium
Wiedza			
K_W01	+	+	+
K_W02	+	+	+
K_W03	+	+	+
K_W05	+	+	+
K_W06	+	+	+
K_W07	+	+	+
K_W13	+	+	+
Umiejętności			
K_U01	+	+	+
K_U02	+	+	+
K_U05	+	+	+
K_U06	+	+	+
K_U07	+	+	+
K_U11	+	+	+
K_U16	+	+	+
K_U18	+	+	+
K_U19	+	+	+
Kompetencje społeczne			
K_K01	+	+	+
K_K02	+	+	+
K_K05	+	+	+
K_K06	+	+	+

Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

A. Wymagania formalne

Brak

B. Wymagania wstępne

Brak

Cele kształcenia

Zapoznanie studentów z historią i teorią sztuki uprawianej za pomocą narzędzi cyfrowych oraz jej genezą i zakorzenieniem w formach i kierunkach sztuki tradycyjnej; najważniejszymi nurtami i tematyką sztuki nowych mediów; nowymi propozycjami metodologicznymi przydatnymi do badania sztuki nowych mediów; miejscem i funkcjami sztuki nowych mediów w kulturze współczesnej; relacjami między nowymi a starymi mediami w obszarze twórczości artystycznej, związkami między sztuką, nauką i technologią.

Treści programowe

Geneza, historyczny i problemowy przegląd sztuki nowych mediów – zagadnienie wstępne, główne przemiany w sztuce współczesnej, stanowiące po części genezę zjawisk w sztuce najnowszej - główne zjawiska, nurty i przełomowe dzieła (sztuka autotematyczna; sztuka krytyczna; sztuka performance i video-body-art; sztuka kontemplacji / medytacji); zagadnienia metodologiczne – jak badać sztukę nowych mediów, multimedia i sztuka interaktywna – podstawowe parametry opisu, sztuka wirtualna i net art, stare sztuki w nowych mediach – literatura, teatr, kino w przestrzeni nowych mediów; sztuka, nauka i technologia – interdyscyplinarność nowych mediów w kontekście 'trzeciej kultury'; transhumanizm i posthumanizm w sztuce nowych mediów.

Wykaz literatury

Na początku semestru prowadzący ustala zestaw lektur wymaganych do zaliczenia przedmiotu

A. Literatura wymagana do ostatecznego zaliczenia zajęć:

A.1. wykorzystywana podczas zajęć

- Jean-Luc Chalumeau, Historia sztuki współczesnej, Warszawa 2007.
- P. Zawojski, Obrazoświaty. Między sztuką a technologią, Kielce 2000, 51-63, 101-116.

- S. Dinkla, Płynność dzieła. Ku nowej formie dzieła sztuki, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36, s. 120-132.
- M. Hansen, New Philosophy for New Media, r. 6: Affective typology of new media art, Cambridge 2004, s. 197-231.
- N. Kaye, Multi-Media. Video – Installation – Performance, Routledge, 2007.
- R. Kluszczyński, Sztuka interaktywna, Warszawa 2010.
- M. Rush, New Media in Late 20th Century Art, Thames and Hudson, 2001.
- M. Ożóg, Krytyczny wymiar sztuki interaktywnej, [w:] Estetyka wirtualności, red. M. Ostrowicki, Kraków 2005, s. 195-210.
- O. Grau, Nowe obrazy z życia. Rzeczywistość wirtualna, sztuka genetyczna i transgeniczna, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36, s. 108-119.
- E. Wójtowicz, Net art, Kraków 2008.
- T. Elsaesser, Kino cyfrowe: nośnik, wydarzenie, czas, „Kwartalnik Filmowy” 2001, nr 35-36, s. 55-74.
- J. Sarbiewska, Kwantowe 'oko w ogniu'. W stronę apofatycznej techno-ontologii, w: Widzialność wyzwolona, pod red. A. Gwoździa, Instytut Sztuki PAN, Warszawa 2018.

A.2. studiowana samodzielnie przez studenta:

- Literary Art in Digital Performance. Case Studies in New Media Art and Criticism, ed. by F. J. Ricardo, Continuum, 2009.
- M. Causey, Theatre and Performance in Digital Culture. From simulation to embeddedness, Routledge 2006.
- P. Crowther, Ontology and Aesthetics of Digital Art, JAAC 2008, nr 2, s.161-171.
- O. Grau, Virtual Art. From Illusion to Immersion, MIT Press, 2003.
- Digital Art History. A Subject In Transition, ed. by A. Bentkowska-Kafel, T. Cashen and H. Gardiner, Bristol i Portland 2005.
- History of Art in the Digital Age: Problems and Possibilities (William Vaughan) i Animating Art History: Digital Ways of Studying Colour in Abstract Art (Mary Pearce).
- B. Viola, Reasons for Knocking at an Empty House: Writings 1973 – 1994, London 1995.

B. Literatura uzupełniająca:

- J. Brockman, Powstaje trzecia kultura, [w:] John Brockman (red.), Trzecia kultura. Nauka u progu trzeciego tysiąclecia, Warszawa 1996.
- R. Braidotti, Po człowieku, Warszawa 2018.
- R. Kurzweil, Nadchodzi osobliwość: kiedy człowiek przekroczy granice biologii, Warszawa 2013.
- M. Foucault, Nadzorować i karać, Warszawa 1993; i tenże, Narodziny biopolityki, Warszawa 2011.
- J. Baudrillard, Świat wideo i podmiot fraktalny, w: Po kinie?..., red. A. Gwóźdź, Kraków 1994.
- M. Jankowska, Wideo, wideo instalacja, wideo performance, Warszawa 2004.
- R. Kluszczyński, Społeczeństwo informacyjne. Cyberkultura. Sztuka multimediów, Kraków 2002.
- P. Zawojski, Cyberkultura, Katowice 2018.
- A. Kępińska, Sztuka w kulturze płynności, Poznań 2003.
- G. Dziamski, Sztuka po końcu sztuki: sztuka początku XXI wieku, Poznań 2009.
- A. Zeidler-Janiszewska, Perspektywy performatywizmu, "Teksty Drugie" 2007, nr 5.
- M. Heim, The Metaphysics of Virtual Reality, New York - Oxford 1993.

Kierunkowe efekty uczenia się	Wiedza
K_W01; K_W02; K_W03; K_W05; K_W06; K_W07; K_W13 K_U01; K_U02; K_U05; K_U06; K_U07; K_U11; K_U16; K_U18; K_U19 K_K01; K_K02; K_K05; K_K06	<div data-bbox="694 1288 1541 1612"> <p>Wiedza</p> <p>K_W01; K_W02; K_W03; K_W05; K_W06; K_W07; K_W13</p> <p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> • definiuje pojęcia i orientacje metodologiczne związane z badaniem cyberkultury i sztuki nowych mediów (K_W01; K_W02; K_W03; K_W05); • opisuje genezę cyberkultury w kontekście kultury współczesnej (K_W05); • wskazuje różnice w statucie funkcjonowania sztuki w mediach tradycyjnych i nowych mediach (K_W01; K_W06; K_W07); • opisuje kierunki w sztuce nowych mediów (K_W03); • wymienia funkcje społeczne sztuki powstałej za pomocą nowych mediów i definiuje jej odbiorców (K_W02; K_W13); </div> <div data-bbox="694 1612 1541 2123"> <p>Umiejętności</p> <p>K_U01; K_U02; K_U05; K_U06; K_U07; K_U11; K_U16; K_U18; K_U19</p> <p>Student:</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie szuka informacji o sztuce nowych mediów i cyberkulturze oraz o ewolucji tych zjawisk, posługując się różnymi źródłami (publicystyka, opracowania, Internet, archiwalia) (K_U01); • samodzielnie korzysta z publikacji z cyberkultury i sztuki nowych mediów (K_U02; K_U06); • analizuje krytycznie zastosowanie wybranych metodologii pod kątem ich kompatybilności z przedmiotem badań (K_U06); • ujmuje krytycznie najważniejsze kierunki sztuki tradycyjnej i nowych mediów (K_U02; K_U06; K_U19); • dokonuje interpretacji najważniejszych dzieł sztuki nowych mediów (K_U05; K_U19); • bada i interpretuje formy aktywności artystycznej w przestrzeni nowych mediów </div>

(K_U05; K_U19);

- poddaje krytyce potoczne dyskursy na temat cyberkultury i sztuki współczesnej z perspektywy posiadanej wiedzy specjalistycznej (K_U07; K_U11; K_U16);
- współpracuje ze specjalistami z zakresu medioznawstwa (K_U18).

Kompetencje społeczne (postawy)

K_K01; K_K02; K_K05; K_K06

Student:

- jest otwarty na nowe zjawiska i teorie wyjaśniające te zjawiska (K_K01);
- ma zdolność do otwartej, krytycznej dyskusji i pracy w grupie (K_K02; K_K05);
- chętnie podejmuje się samodzielnych badań nad funkcjonowaniem współczesnych mediów (K_K06).

Kontakt

joanna.sarbiewska@ug.edu.pl