


**KAPITAŁ LUDZKI**  
 NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI

 Projekt współfinansowany przez  
 Unię Europejską w ramach  
 Europejskiego Funduszu  
 Społecznego

**UNIA EUROPEJSKA**  
 EUROPEJSKI  
 FUNDUSZ SPOŁECZNY


<b>Nazwa przedmiotu</b>		<b>Kod ECTS</b>	
Dziedzictwo kultury w epoce cyfryzacji		8.0.13152	
<b>Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot</b>			
Zakład Kulturoznawstwa			
<b>Studia</b>			
<b>wydział</b>	<b>kierunek</b>	<b>poziom</b>	<b>drugiego stopnia</b>
Wydział Filologiczny	Kulturoznawstwo	forma	stacjonarne
		moduł	Kultura audiowizualna
		specjalnościowy	
		specjalizacja	wszystkie
<b>Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących)</b>			
mgr Joanna Kaliszewska; dr Elżbieta Wysocka-Koerber			
<b>Formy zajęć, sposób ich realizacji i przypisana im liczba godzin</b>		<b>Liczba punktów ECTS</b>	
<b>Formy zajęć</b>		3	
Konwersatorium		30 godzin - uczestnictwo w zajęciach;	
<b>Sposób realizacji zajęć</b>		20 godzin - przygotowanie projektu i jego prezentacji;	
zajęcia w sali dydaktycznej		15 godzin - przygotowanie pracy pisemnej;	
<b>Liczba godzin</b>		10 godzin - studiowanie literatury przedmiotu i	
Konwersatorium: 30 godz.		wybranych prac z zakresu digitalizacji / restauracji	
		audiowizualnej.	
		Razem: 75 godzin = 3 ECTS.	
<b>Termin realizacji przedmiotu</b>			
2023/2024 letni			
<b>Status przedmiotu</b>		<b>Język wykładowy</b>	
fakultatywny (do wyboru)		polski	
<b>Metody dydaktyczne</b>		<b>Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne</b>	
- Analiza tekstów z dyskusją		<b>Sposób zaliczenia</b>	
- Metoda projektów (projekt badawczy, wdrożeniowy, praktyczny)		Zaliczenie na ocenę	
- Praca w grupach		<b>Formy zaliczenia</b>	
- Wykład z prezentacją multimedialną		- wykonanie pracy zaliczeniowej - projekt lub prezentacja	
		- praca pisemna	
		<b>Podstawowe kryteria oceny</b>	
		Student otrzymuje ocenę na podstawie:	
		• aktywnej obecności (30%)	
		• pracy pisemnej (40%)	
		• projektu i jego prezentacji (30%).	
<b>Sposób weryfikacji założonych efektów uczenia się</b>			

zakładany efekt uczenia się	czynny udział w zajęciach	praca pisemna	projekt zaliczeniowy	dyskusja (także wokół literatury przedmiotu)
Wiedza				
K_W05	x	x	x	x
K_W08	x	x	x	x
Umiejętności				
K_U05	x	x	x	x
K_U08		x	x	
Kompetencje społeczne				
K_K03	x	x	x	x
K_K04	x	x	x	x
K_K05	x	x	x	x

### Określenie przedmiotów wprowadzających wraz z wymogami wstępnymi

#### A. Wymagania formalne

Wybór specjalności.

#### B. Wymagania wstępne

Brak.

### Cele kształcenia

Podstawowym celem kształcenia jest zapoznanie studentów z genezą technologiczną sztuki mediów elektronicznych, analiza przeobrażeń estetyki analogowego obrazu i dźwięku w wyniku transformacji do formatów cyfrowych. Omówienie technologicznej genezy mediów audiowizualnych będzie podstawą do analizy estetycznej i praktycznej w zakresie ich dystrybucji. Studenci wprowadzeni zostaną do zagadnień ochrony i udostępniania w zakresie nowych strategii postępowania wobec kolekcji audiowizualnych. Dodatkowo studenci wyposażeni zostaną w narzędzia do korzystania ze zdigitalizowanych zbiorów kultury upowszechnionych w postaci cyfrowej.

### Treści programowe

Cz. 1. Relacja dzieła sztuki wobec jego materialności oraz pomiędzy aparatem technologicznym i wynikiem estetycznym.

Studium porównawcze obejmie obrazy i dźwięki powstałe analogowo, generowane cyfrowo, tj. filmy born Digital, jak i zdigitalizowane obrazy analogowe. Schyłek technologii audiowizualnej stanowi ostatni moment, aby zapoznać się odrębnymi systemami technologicznymi i materiałami, kiedy są one jeszcze w użyciu.

Badanie narzędzi oraz usług do produkcji i dystrybucji ruchomych obrazów będzie miało na celu uchwycenie zmiany wizualnej, sensorycznej i konceptualnej w wyniku szeroko pojmowanej transformacji technologicznej mediów audiowizualnych. Obserwacja zmiany dzieła audiowizualnego w wyniku przekształcenia z fizycznej postaci, opartej o podłoże i emulsję światłoczułą, do postaci numerycznej, będącej zakodowaną informacją o barwie i tonie. Będzie to wprowadzeniem do poznawania nowych sposobów wykorzystania obiektów medialnych oraz zjawiska konwergencji mediów. Zagadnienie to będzie analizowane z punktu widzenia twórcy, kuratora, instytucji i archiwisty/konserwatora dzieł sztuki troszczących się o zachowanie i upowszechnienie.

Praktycznym rezultatem jest przygotowanie warsztatu oceny jakości digitalizacji oraz trenowanie uważności w odnajdywaniu i rozumieniu różnic w obu domenach: analogowej i cyfrowej.

Cz. 2. Zagadnienia ochrony, konserwacji, digitalizacji i rekonstrukcji obiektów audiowizualnych. Emulacja i symulacja analogowego obrazu cyfrowymi metodami.

Wprowadzona zostanie podstawowa identyfikacja i klasyfikacja formatów taśmy filmowych i taśmy wideo oraz ogólne zasady obchodzenia się z poszczególnymi formatami. Wprowadzenie do strategii ochrony obiektów audiowizualnych i długoterminowego przechowywania ze wskazaniem na różnice pomiędzy formatami analogowymi i cyfrowymi.

W toku części 2 wykładów omówiona zostanie relacja digitalizacji do konserwacji i ochrony obiektów sztuki. Przeanalizowana zostanie całość ścieżki technologicznej od wyboru źródeł do digitalizacji, konserwacji, digitalizacji i restauracji cyfrowej. By móc planować takie działania, należy w pełni rozumieć powiązania pomiędzy poszczególnymi procesami i użyte technologie, a także ich konsekwencje dla obiektu (jakość, wygląd i możliwości użycia scyfryzowanego obiektu).

Analizie poddana zostanie zmiana w dziele w wyniku starzenia się materiałów i transformacji otoczenia technologicznego, a od strony praktycznej – jaki wpływ ma wyświetlanie na różnych systemach i urządzeniach peryferyjnych na strategię wystawiennicze i koncepcje kuratorskie. Jakże są obecne możliwości technologiczne w zakresie digitalizacji i rekonstrukcji cyfrowej. Wprowadzony zostanie podział działań na zdigitalizowanym obiekcie archiwalnym na ogólnie przyjęte i obarczone kontrowersjami (w wyniku wywołanej zmiany na autentyczności obiektu).

Cz. 3. Katalogowanie i udostępnianie, repremiery i inne strategie „re-use” archiwalnych materiałów audiowizualnych

Omówione zostaną nowe możliwości i metody udostępniania i upowszechniania kultury dzięki zdigitalizowaniu zbiorów.

Dokumentacja i metody katalogowania obiektów audiowizualnych jako płaszczyzna komunikacyjna pomiędzy instytucją (lub kolekcjonerem), konserwatorem, kuratorem i artystą. Wpływ standardów w zakresie opisu obiektów (struktur metadanych) na interoperacyjność baz danych o zdigitalizowanych kolekcjach. Dobre praktyki w zakresie opisu, kryteriów katalogowania, zarządzanie wersjami i zmianą dzieła, indeksowanie

danych, uwzględniając indywidualne cechy obiektu wymykające się tradycyjnej klasyfikacji dzieł sztuki. Nowe strategie kuratorskie wobec sztuki audiowizualnej i performatywnej: remediacja (percepcji i interpretacji) dzieła audiowizualnego.

W dalszym toku cz. 3 omówione zostaną zmiany w technologii cyfrowej w produkcji filmowej i ich wpływ na sposoby dystrybucji ruchomych obrazów. Zapoznanie się ze współczesną literaturą przedmiotu i własne doświadczenia w kontakcie ze sztuką audiowizualną pomogą studentom w analizie nowych sposobów upowszechnia oraz zachowania widzów/użytkowników (pojęcia konwergencji, partycypacji, networkingu i interakcji). Badaniu poddane zostaną różne okoliczności obcowania z kulturą od zaciemnionej zali kinowej i ascetycznej przestrzeni galeryjnej po strony internetowe i smartphony. Przedmiotem debaty będą potencjalne korzyści i zagrożenia dla instytucji wynikłe z wyboru poszczególnych strategii udostępnienia i upowszechnienia.

### Wykaz literatury

#### Literatura obowiązkowa:

- Beniamin, W.: Dzieło sztuki w epoce możliwości jego technicznej reprodukcji. [w:] Estetyka i film, [red.]: A. Jackiewicz, Warszawa 1972.
- Fossati, G.: From grain to pixel, the archival life of film in transition. Amsterdam 2009 (wybrane rozdziały).
- Kluszczyński, R.W.: Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej. Warszawa 1999.
- Manovich, L.: Język nowych mediów, Warszawa 2006 / Manovich, L.: The Language of New Media Cambridge, MA: MIT Press, 2001.
- Noordegraaf, J., Saba, C., Maitre, B., Hediger, V. [red.]: Preserving and exhibiting media art. Amsterdam 2013. (wybrane rozdziały)
- Wysocka, E.: Wirtualne ciało sztuki. Ochrona i udostępnianie dzieł audiowizualnych. Warszawa 2013 (wybrane rozdziały).

### Kierunkowe efekty uczenia się

K\_W05, K\_W08  
K\_U05, K\_U08  
K\_K03, K\_K04, K\_K05

### Wiedza

Student:

- ma pogłębioną wiedzę na temat współczesnych sposobów ochrony i popularyzacji kultury audiowizualnej (K\_W05);
- ma szeroką wiedzę o funkcjonowaniu rynku kultury audiowizualnej, technologiach, metodach digitalizacji itd. (K\_W08).

### Umiejętności

Student:

- uwzględniając aktualną wiedzę, potrafi przeprowadzić ocenę dzieła sztuki audiowizualnej w aspekcie technologicznym, konserwatorskim itd. (K\_U05);
- przygotowuje projekty i wystąpienia związane z ochroną dziedzictwa kultury audiowizualnej (K\_U08).

### Kompetencje społeczne (postawy)

Student:

- dba o zachowanie standardów profesjonalizmu zawodowego (K\_K03);
- aktywnie popularyzuje dziedzictwo kultury audiowizualnej i dba o jego zachowanie (K\_K04, K\_K05).

### Kontakt

joannakaliszewska@gmail.com