


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 | | 8.0.14984 | |
| Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot | | | |
| Zakład Filmu i Mediów | | | |
| Studia | | | |
| wydział | kierunek | poziom | pierwszego stopnia |
| Wydział Filologiczny | Wiedza o filmie i kulturze audiowizualnej | forma | stacjonarne |
| | | moduł | wszystkie |
| | | specjalnościowy | wszystkie |
| | | specjalizacja | wszystkie |
| Nazwisko osoby prowadzącej (osób prowadzących) | | | |
| dr Joanna Sarbiewska; dr Grażyna Świętochowska; 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 | | 15 godzin - uczestnictwo w zajęciach; | |
| Sposób realizacji zajęć | | 5 godzin - przygotowywanie się do zajęć / studiowanie literatury przedmiotu; | |
| zajęcia w sali dydaktycznej | | 5 godzin - przygotowanie się do kolokwium; | |
| Liczba godzin | | Razem: 25 godzin = 1 ECTS. | |
| Konwersatorium: 15 godz. | | | |
| Termin realizacji przedmiotu | | | |
| 2025/2026 zimowy | | | |
| Status przedmiotu | | Język wykładowy | |
| - fakultatywny (do wyboru) - obowiązkowy | | polski | |
| Metody dydaktyczne | | Forma i sposób zaliczenia oraz podstawowe kryteria oceny lub wymagania egzaminacyjne | |
| - Analiza tekstów z dyskusją - Dyskusja - Wykład konwersatoryjny - Wykład z prezentacją multimedialną | | Sposób zaliczenia | |
| | | Zaliczenie na ocenę | |
| | | Formy zaliczenia | |
| | | - zaliczenie ustne - ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru - kolokwium | |
| | | Podstawowe kryteria oceny | |
| | | Student otrzymuje zaliczenie na podstawie: • 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 | ocena wypowiedzi studenta | ocena kolokwium ustnego |
|-----------------------------|---------------------------|-------------------------|
| | Wiedza | |
| K_W01 | + | + |
| K_W02 | | + |
| K_W03 | + | |
| K_W05 | + | + |
| K_W06 | + | |
| K_W13 | | + |
| K_W14 | | + |
| | Umiejętności | |
| K_U01 | + | |
| K_U02 | + | |
| K_U05 | | + |
| K_U06 | | + |
| K_U11 | | + |
| K_U16 | + | |
| K_U18 | + | |
| K_U19 | + | |
| | Kompetencje | |
| K_K02 | + | + |

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. Gwoźdź, 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 multimedialna, 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 |
|--|---|
| <p>K_W01, K_W02, K_W03; K_W05; K_W13; K_W14</p> <p>K_U01; K_U02; K_U05; K_U06; K_U11; K_U16; K_U18; K_U19</p> <p>K_K02</p> | <p>K_W01, K_W02, K_W03; K_W05; K_W13; K_W14</p> <p>Student_ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ma uporządkowaną wiedzę ogólną z zakresu sztuki nowych mediów, zorientowaną na zastosowania praktyczne w działalności kulturalnej i artystycznej (K_W01); - ma zaawansowaną wiedzę na temat kontekstu historycznego i kulturowego istnienia sztuki nowych mediów oraz ich związków z innymi obszarami nauk i dziedzinami współczesnego życia (K_W02); - ma uporządkowaną wiedzę z zakresu historii i zasad funkcjonowania nowych mediów oraz historii kina (K_W03); - zna terminologię profesjonalną z zakresu nauk o sztuce i nauk o kulturze, ze szczególnym uwzględnieniem sztuki nowych mediów (K_W05); - ma zaawansowaną wiedzę o budowie i funkcjach instytucji medialnych oraz filmowych w zakresie sztuki nowych mediów (K_W06); - ma wiedzę o internautach i kulturze graczy (K_W13); - ma uporządkowaną wiedzę o metodach diagnozowania potrzeb i oceny jakości usług w obszarze internetu i mediów społecznościowych (K_W14). |
| | Umiejętności |
| | <p>K_U01; K_U02; K_U05; K_U06; K_U11; K_U16; K_U18; K_U19</p> <p>Student_ka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi wyszukiwać, analizować, oceniać, selekcjonować i użytkować informacje przy zastosowaniu nowoczesnych technologii oraz zgodnie ze wskazówkami opiekuna/wykładowcy (K_U01); - umie samodzielnie zdobywać wiedzę i rozwijać swoje umiejętności w zakresie sztuki nowych mediów, z uwzględnieniem działań praktycznych (K_U02); - rozwijając swoje umiejętności profesjonalne, korzysta z nowoczesnych technologii informacyjnych, multimedialnych i Internetu (K_U05); |

- potrafi wyszukiwać, analizować, krytycznie oceniać i selekcjonować informacje z wykorzystaniem źródeł mówionych i pisanych (K_U06);
- potrafi w sposób zgodny z zasadami obowiązującymi w naukach o sztuce i kulturze opracowywać wyniki indywidualnych bądź grupowych badań i dokonywać ich prezentacji (K_U11);
- posiada umiejętność merytorycznego uzasadnienia swoich tez interpretacyjnych oraz formułowania wniosków z wykorzystaniem poglądów innych autorów (K_U16);
- potrafi komunikować się ze specjalistami z zakresu filmoznawstwa z zastosowaniem specjalistycznej terminologii polskiej i obcej (K_U18);
- formułuje w piśmie tezy interpretacyjne oraz podstawowe problemy teoretyczne, wykorzystując właściwą terminologię i wiedzę z nauk o sztuce (K_U19).

Kompetencje społeczne (postawy)

K_K02

Student_ka:

- jest otwarty na nowe idee i gotów do przeformułowania swojego stanowiska (K_K02).

Kontakt

joanna.sarbiewska@ug.edu.pl