

ESTETYKA SZTUKI NOWYCH MEDIÓW

Nazwa przedmiotu

Wydział Kompozycji, Teorii Muzyki i Reżyserii Dźwięku

Nazwa jednostki prowadzącej przedmiot



program studiów

Reżyseria Dźwięku

Kierunek

Sound Design

Specjalność

-

Specjalizacja

stacjonarne	drugiego stopnia	obowiązkowy	wykład	zbiorowe	zajęcia on-line
Forma studiów	Poziom studiów	Status przedmiotu	Forma przeprowadzenia zajęć	Tryb realizacji	

ROK I		ROK II	
sem . I	sem . II	sem . I	sem . II
☒	☒	☐	☐
ZO	ZO		
ECTS			
2	2		

*

Liczba godzin kontaktowych z pedagogiem

60

Liczba godzin indywidualnej pracy studenta

60

punkty ECTS

4

* Forma zaliczenia: **Z** – zaliczenie bez oceny | **ZO** – zaliczenie z oceną | **E** – egzamin

Koordinator przedmiotu	Kierownik Zakładu Reżyserii Dźwięku	
Prowadzący przedmiot	ad. dr Katarzyna Figat mgr Szymon Szul	k.figat@amfn.pl

Metody kształcenia		Metody weryfikacji efektów uczenia się	
1.	wykład problemowy	1.	kolokwium ustne
2.	wykład z prezentacją multimedialną wybranych zagadnień	2.	projekt, prezentacja
3.	praca z tekstem i dyskusja	3.	ustalenie oceny zaliczeniowej na podstawie ocen cząstkowych otrzymywanych w trakcie trwania semestru za określone działania / wytwory pracy studenta
4.	analiza przypadków	4.	

Podstawowe kryteria oceny**semestr I – II**

W każdym semestrze student jest zobowiązany do wypełnienia następujących kryteriów:

1. Obecność i aktywny udział w zajęciach.
2. Lektura i opracowanie we własnym zakresie literatury wskazanej do poszczególnych zajęć przez prowadzących. Udział w dyskusjach kontekstowych na podstawie literatury.
3. Przygotowanie krótkiej prezentacji dotyczącej sztuki nowych mediów w perspektywie historycznej według wytycznych prowadzących.
4. Przygotowanie krótkiej prezentacji wybranego sztuki nowych mediów w perspektywie strategii według Ryszarda W. Kluszczyńskiego.
5. Przygotowanie krótkiej prezentacji dotyczącej sztuki nowych mediów wykorzystującej sztuczną inteligencję.

W przypadku prezentacji oceniane są:

- samodzielność i staranność przygotowania,
- wartość merytoryczna: zgodność treści prezentacji z tematem, jasność i logika wywodu, spójność argumentacji, dobór źródeł (dokumentacji prac nowomediów)
- struktura prezentacji: układ treści, spójność, przejrzystość toku wywodu

Cele przedmiotu

Podstawowym celem przedmiotu jest analiza współczesnych zjawisk estetycznych w kontekście sztuki nowych mediów. Wykład jest skoncentrowany na zagadnieniach estetyki w sztuce nowych mediów, obejmując analizę form artystycznych powstających z wykorzystaniem technologii cyfrowych, interaktywnych i sieciowych. Studenci poznają główne nurty i teorie estetyczne dotyczące sztuki elektronicznej, multimedialnej i nowomediów, a także sztuki AI. Kurs łączy perspektywę historyczną, teoretyczną i analityczną, umożliwiając krytyczną refleksję nad wpływem technologii na współczesną kulturę artystyczną.

Wymagania wstępne

Znajomość języka angielskiego w stopniu pozwalającym na krytyczną lekturę tekstów (książek, artykułów) oraz rozumienie dokumentacji dzieł sztuki w języku angielskim.

Pożądaną jest podstawowa wiedza z zakresu historii kultury, estetyki oraz dźwięku / muzyki w multimedialnych.

Treści programowe**semestr I – II**

1. Sztuka masowa? Sztuka a konsekwencje przyspieszenia rozwoju cywilizacyjnego.
2. Czym są nowe media? Cechy nowych mediów. Podstawowe pojęcia nowych mediów (wprowadzenie).
3. Sztuka nowych mediów: definicje, podstawowe pojęcia.
4. Sztuka nowych mediów: perspektywa historyczna.
5. Przemiany statusu dzieła sztuki i doświadczenia odbiorczego w perspektywie nowych mediów.
6. Sztuka zaangażowana a sztuka angażująca.
7. Strategie sztuki nowych mediów według Ryszarda W. Kluszczyńskiego.

8. Przestrzeń w kontekście sztuki nowych mediów. Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR). Media lokacyjne. Narracje lokacyjne jako szczególny przypadek nowomediów (case studies).
9. Film / kino w kontekście nowych mediów: wprowadzenie.
10. Film / kino w kontekście nowych mediów: zmiany w systemie produkcji i dystrybucji filmowej w kontekście nowych mediów.
11. Film / kino w kontekście nowych mediów: opowiadanie transmedialne i kultura konwergencji mediów.
12. Film / kino w kontekście nowych mediów: film / kino interaktywne.
13. Film / kino w kontekście nowych mediów: kino transgresyjne, video art, sztuka wideo.
14. Sztuczna inteligencja: wprowadzenie, podstawowe pojęcia.
15. Sztuczna inteligencja w sztuce nowych mediów. Sztuka AI?

Kategorie efektów	EFEKT UCZENIA SIĘ		Kod efektu
Wiedza	1	Posiada szczegółową wiedzę z zakresu kierunków rozwojowych projektów multimedialnych w Polsce i na świecie, jak również potrafi odnieść je do innych dziedzin sztuki.	P7_SD_W01
	2	Posiada wiedzę z zakresu cyberkultury oraz zna koncepcje estetyczne w środowisku nowych mediów.	P7_SD_W09
Umiejętności	1	Potrafi wyróżnić i zinterpretować wartości artystyczne dzieła multimedialnego oraz ocenić je według kryteriów poprawności warsztatowej.	P7_SD_U04
Kompetencje społeczne	1	Rozumie potrzebę ustawicznego kształcenia się z racji szybkiej ewolucji technologii realizacji form audytywnych i audiowizualnych.	P7_SD_K01
	2	Potrafi dostrzec zagrożenia wynikające z ewentualnego naruszenia praw autorskich lub pokrewnych i komunikować się w tym zakresie z innymi współtwórcami oraz zaproponować sposób rozwiązania problemu.	P7_SD_K04

Literatura podstawowa

Boden M. A., *Sztuczna inteligencja* (seria: Krótkie wprowadzenie), tłum. Tomasz Sieczkowski, Oxford University Press / Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego, Łódź 2020 (wybrane fragmenty).

Burszta W., *Sequel. Dalsze przygody kultury w globalnym świecie*, wyd. Muza S.A, Warszawa 2005.

Franckiewicz I., *Kolor, dźwięk i rytm. Relacja obrazu i dźwięku w sztukach medialnych*, Wydawnictwo Neriton, Warszawa 2010.

Jenkins H., *Kultura konwergencji. Zderzenie nowych i starych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2007.

Kluszczyński R., *Sztuka interaktywna: od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010.

Kluszczyński R., *Między autonomią a hybrydycznością. Wprowadzenie do sztuki nowych mediów*, "Kwartalnik Filmowy" nr 82 / 2013, s. 156-166.

Kluszczyński R., *Paradygmat sztuk nowych mediów*, "Kwartalnik Filmowy" nr 85 / 2014, s. 194-205.

Lister M. i in., *Nowe media. Wprowadzenie*, tłum. A. Sadza, M. Lorek, K. Sawicka, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2009.

- Manovich L., *Język nowych mediów*, tłum. P. Cypryński, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2006.
- Mościcki P., „Zaangażowanie i autonomia teatru” [w:] tegoż, *Polityka teatru. Eseje o sztuce angażującej*, Wydawnictwo Krytyki Politycznej, Warszawa 2008.
- Przegalińska A., Oksanowicz P., *Sztuczna inteligencja: nieludzka, arcyludzka*, Wydawnictwo Znak, Kraków 2020 (wybrane fragmenty).
- Przybyszewska A., *Wokół literackich narracji lokacyjnych (kilka wstępnych rozpoznań)*, „Sztuka Edycji. Studia Tekstologiczne i Edytorskie” 22, 2022
- Read Max, *What A.I. art spiral images tell us about A.I. (and art)*, <https://maxread.substack.com/p/what-ai-art-spiral-images-tell-us?>
- Quaranta D., *Beyond New Media*, wyd. LINK Editions, Brescia 2013 (wybrane fragmenty).
- Waldowska M., „Netflix i jego wpływ na tradycyjne kanały dystrybucji filmowej” [w:] *Dystrybucja filmowa. Od kina do streamingu*, red. S. Rogowski i A. Wróblewska, Wydawnictwo Naukowe Semper, Warszawa 2020, s. 167-186.
- Zawojski P. (red.), *Klasyczne dzieła sztuki nowych mediów*, Katowice: Instytucja Kultury Katowice – Miasto Ogrodów, 2015.

Literatura uzupełniająca

The 21st Century Media (R)evolution: Emergent Communication Practices albo *Digital Disruption and Media Transformation: How Technological Innovation Shapes the Future of Communication*

Friedberg A., *Wirtualne okno. Od Albertiego do Microsoftu*, Oficyna Naukowa, Warszawa 2013 (rozdziały Ekrany podzielone, ekrany zwielokrotnione; Kino rozszerzone; Polimorficzna, wielosceniczna poliwizja: EXPO '67; Numero deux (reż. Jean-Luc Godard, 1976)).

Kluszczyński R., *Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*, Wydawnictwo Instytut Kultury, Warszawa 1999.

Kluszczyński R., *U początków historii filmu interaktywnego* (Jeffrey Shaw – Luc Courchesne – Grahame Weinbren), „Postscriptum polonistyczne” nr 2 (14) / 2014.

„Kultura Współczesna” 4/2024 – AI w kulturze. Historie, narracje, praktyki

Lehmann H.-T., „Epilog” w: Idem, *Teatr postdramatyczny*, tłum. Dorota Sajewska, Małgorzata Sugiera, Księgarnia Akademicka, Kraków 2004.

Marcus G., *The potential GenAI copyright infringement plot thickens*, <https://garymarcus.substack.com/p/the-potential-genai-copyright-infringement>

Pabiś-Orzeszyna M., *Character Engagement: The Modulatory Role of Cultural Capital in Copresence Across Cinematic VR Modalities* [w:] *Machine Intelligence and Digital Interaction*, red. C. Biele, J. Kacprzyk, W. Kopeć i in., Springer Nature Switzerland, Warszawa 2023.

Ronduda Ł., *Strategie subwersywne w sztukach medialnych. Realizacje found footage i video scratch Józefa Robakowskiego*, <https://video.wrocenter.pl/tekst/m2m/strategie-subwersywne-w-sztukach-medialnych-realizacje-found-footage-i-video-scratch-jozefa-robakowskiego/>

Du Sautoy M., *Kod kreatywności. Sztuka i innowacja w epoce sztucznej inteligencji*, Copernicus Center Press, Kraków 2020.

Wanat O., *Nadzorować, by władać. Amerykański system kategorii wiekowych*, „Ekrany” nr 53 / 2020.

Wójtowicz E., *Sztuka postmedialna*, Wydawnictwo Naukowe Katedra, Gdańsk, 2015.

Biblioteki wirtualne i zasoby on-line (opcjonalnie)

czcionka Poppins, rozmiar 9, używać punktów (jeśli potrzeba)

Data modyfikacji	29.08.2025	Autor modyfikacji	dr Katarzyna Figat
Czego dotyczy modyfikacja	Modyfikacja sylabusu w związku ze zmianą prowadzących oraz korelacją treści z przedmiotem „Seminarium nowych mediów”.		