



Artistic Culture in Contemporary Society

Course description sheet

Basic information

Field of study Cultural Studies	Didactic cycle 2026/2027
Major New Technologies in Culture Design	Course code HKLTTIS.II1.08053.26
Organisational unit Faculty of Humanities	Lecture languages Polish
Study level Second-cycle studies	Mandatoriness Obligatory
Form of study Full-time studies	Block Major Modules
Profile General academic	Course related to scientific research Yes
Course coordinator	Anna Maj
Lecturer	Anna Maj
Period Semester 1	Method of verification of the learning outcomes Exam
	Activities and hours Lectures: 30
	Number of ECTS credits 4

Goals

C1	Poznanie przez Studentów najważniejszych problemów współczesnego życia artystycznego, a więc zagadnień artystycznych, estetycznych oraz głównych nurtów sztuki współczesnej, zwłaszcza medialnej, interaktywnej, subwersywnej, VR oraz sztuki AI.
C2	Pogłębienie wiedzy na temat różnorodnych form obecności sztuki w przestrzeni społecznej, w tym projektów z zakresu art+science, festiwali sztuki mediów, a także wystaw i wydarzeń angażujących społecznie, takich jak hackatony, warsztaty medialne, koncerty multimedialne, festiwale światło i dźwięk, performanse hybrid art, projektowanie interaktywnych przestrzeni miejskich, a także projekty artystyczne o charakterze procesualnym, społecznym, aktywistycznym.

Course's learning outcomes

Code	Outcomes in terms of	Learning outcomes prescribed to a field of study	Methods of verification
Knowledge - Student knows and understands:			
W1	Student zyskuje pogłębioną wiedzę na temat najważniejszych prądów sztuki współczesnej.	KLT2A_W02, KLT2A_W03, KLT2A_W06	Activity during classes, Examination
W2	Student zyskuje pogłębioną wiedzę na temat metod badania i interpretacji współczesnych dzieł sztuki.	KLT2A_W02, KLT2A_W06	Activity during classes, Examination
Skills - Student can:			
U1	Student potrafi interpretować współczesne zjawiska z obszaru sztuki.	KLT2A_U04	Activity during classes, Examination
Social competences - Student is ready to:			
K1	Student kształtuje swoje kompetencje społeczne w obszarze otwartości na nowe idee i metody.	KLT2A_K02	Activity during classes, Examination

Student workload

Activity form	Average amount of hours* needed to complete each activity form
Lectures	30
Preparation for classes	30
Realization of independently performed tasks	35
Examination or final test/colloquium	2
Contact hours	5
Student workload	Hours 102
Workload involving teacher	Hours 30

* hour means 45 minutes

Program content

No.	Program content	Course's learning outcomes	Activities
1.	<p>Tematyka zajęć obejmuje:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wybrane nurty i tendencje w sztuce współczesnej w następujących obszarach: sztuki wizualne, kino, sztuki performatywne, muzyka, sztuki przestrzenne i architektura, dizajn, sztuka mediów, sztuka interaktywna, bio art, robotic art, hybrid art, performans i technoperformans, sztuka konceptualna, intermedia a multimedia, animacja, VR/AR/AI, QA, etc. 2. Obszary i gatunki w sztuce współczesnej, przekraczanie granic gatunków, kreatywność i innowacyjność. Inspiracje artystyczne. 3. Wybrane instytucje artystyczne i ich strategie komunikacyjne oraz konteksty kulturowe. 4. Praktyki i strategie artystyczne, strategie komunikacyjne. Formy dzieł. 5. Gatunki sztuki a instytucje tworzące agendę. Artysta jako promotor idei. 6. Tematy w sztuce współczesnej. Dehumanizacja. Cyborgizacja. Technicyzacja. Ekosystem. Posthumanizm. 7. Technologia i sztuka. Eksperyment i kreacja. Formowanie społeczeństwa przyszłości. Szokowanie vs. edukacja. 8. Trzecia kultura. Paradygmat Art+Science. 9. Futurelaby, medialaby, banki wiedzy. Dzieło jako artefakt vs. dzieło jako proces. 10. Społeczne znaczenie kultury artystycznej. Sztuka w dyskursie publicznym. Sztuka vs. rozrywka. Przemysły kultury. 11. Sytuacja artystyczna, estetyczna, komunikacyjna w sztuce współczesnej. Problem autorstwa, kopii i potwórzeń, remiks kultury i AI. 12. Robo creator. AI jako narzędzie i współtwórca. 13. Ciało w sztuce współczesnej. Człowiek-maszyna-inne organizmy-ekosystem. Sztuka i biotechnologie. 14. Duchowość w sztuce współczesnej. Sacrum vs. profanum. Poszukiwania nowej duchowości. 	W1, W2, U1, K1	Lectures

Extended information/Additional elements

Teaching methods and techniques :

E-learning, Discussion, Group work, Case study, Lecture

Activities	Methods of verification	Credit conditions
Lectures	Activity during classes, Examination	warunkami uzyskania zaliczenia są: aktywny udział w zajęciach oraz przystąpienie do egzaminu końcowego.

Rules of participation in given classes, indicating whether student presence at the lecture is obligatory

Lectures: Studenci uczestniczą w zajęciach poznając kolejne treści nauczania zgodnie z sylabusem przedmiotu. Studenci winni na bieżąco zadawać pytania i wyjaśniać wątpliwości. Rejestracja audiowizualna wykładu wymaga zgody prowadzącego.

Literature

Obligatory

1. Balansowanie. Paradoxy, technologia, przyszłość. Red. M. Więckowska, P. Rudnicka, WUD Silesia, ASP Katowice, Katowice 2018.
2. Manovich Lev: Nauka ścisła o kulturze? Informatyka społeczna, humanistyka cyfrowa i analityka kulturowa. Przeł. K. Stanisz, J. Kucharska. W: Metody badania i odkrywania miasta oparte na danych. Red. K. Piekarski. Katowice 2015, s. 23-38.
3. John Maeda: Prawa prostoty, WAIP, Warszawa 2007.
4. W stronę Bauhausu. Marian Oslislo et al. Wyd. ASP Katowice, Katowice 2023.
5. Viktor Papanek: Dizajn dla realnego świata. Wyd. Recto Verso, Kraków 2012.
6. Kate Crawford: Atlas sztucznej inteligencji. Władza, pieniądze i środowisko naturalne. Przeł. Tadeusz Chawziuk, WUJ. Kraków 2024.
7. Anna Maj: O ewolucji robotów: mimesis w projektowaniu interakcji człowiek-maszyna (od starożytnych automatów do robo creatora). W: Wędrowki humanisty. Prace dedykowane Profesorowi Tadeuszowi Miczce. Red. Anna Maj i Ilona Copik przy współpracy Justyny Kucharskiej. Wyd. Śląsk, Katowice 2022, s. 397.
8. Kultura Współczesna” nr 3, 2013 (Anna Maj: Transgresje zmysłów w epoce augmentacji technologicznej. Design for all i assistive technologies. s. 131-140.
9. Kerckhove de Derrick: Inteligencja otwarta. Warszawa 2001.
10. Kluszczyński Ryszard: Film – wideo – multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej. Warszawa 1999.
11. MediaArtHistories. Ed. Oliver Grau, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts and London, England 2007.
12. Kluszczyński Ryszard: Sztuka interaktywna. Wyd. WAiP, Warszawa 2010.
13. Anna Maj: Śląska Szkoła Multimediów - między teorią a eksperymentem. Od sztuki video do sztuki AI. „Konteksty” 2/2025 (349), s. ISSN: 1230-6142 (Print), 2956-9214 (Online), s. 184-195, <https://doi.org/10.36744/k.3987>.
14. Derrick de Kerckhove: Sztuka w epoce kwantowej. „Konteksty” 2/2025 (349), s. ISSN: 1230-6142 (Print), 2956-9214 (Online), s. 173-183.
15. Piotr Zawojski: Kulturowe i filozoficzne konteksty ekspansji sztucznej inteligencji. „Konteksty” 2/2025 (349), s. ISSN: 1230-6142 (Print), 2956-9214 (Online), s. 209-216.
16. Katalogi Ars Electronica Festival i Ars Electronica Prix (online).
17. Accountability technologies. Tools for asking hard questions. (2013). Edited by Dietmar OFFENHUBER and Katja SCHECHTNER. Vienna: Ambra-Birkhäuser.
18. AI—The other I. Ars Electronica 2017. Festival for art, technology, and society, September 7–11, 2017. (2017). Edited by Hannes LEOPOLDSEDER, Christine SCHÖPF, and Gerfried STOCKER. Linz: Hatje Cantz; Ars Electronica.
19. Art and electronic media. (2009). Edited by Edward A. SHANKEN. London: Phaidon Press.
20. BASU, Paul, and Sharon MACDONALD. (2007). Introduction: Experiments in exhibition, ethnography, art, and science. In Exhibition experiments, edited by Sharon MACDONALD and Paul BASU, pp. 1-24. Malden, MA; Oxford, UK; Carlton, Australia: Blackwell Publishing.
21. BLACHER, Nicoletta, and Gerid Maria HAGER. (2009). A Museum is a Laboratory. In: The Network for Art, Technology and Society. The First 30 Years. Ars Electronica 1979-2009, edited by Hannes LEOPOLDSEDER, Christine SCHÖPF, and Gerfried STOCKER, pp. 363-365. Linz: Hatje Cantz Verlag.

Optional

1. Gombrich Ernst: Sztuka i złudzenie. Przeł. J. Zarański, Warszawa 1981.
2. Demby Łucja: Wrażenie realności. W: Słownik pojęć filmowych. T. 7, Wrocław 1994, s. 53-88.
3. Arnheim Rudolf: Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka. Przeł. J. Mach, Warszawa 1978.
4. Dodwell Peter C.: Podstawowe mechanizmy widzenia. [W:] Czucie i percepcja. Red. R. Gregory, A. Colman. Przeł. M. Siemiński. Wyd. Zysk i S-ka, Poznań 2002.
5. Benjamin Walter: Dzieło sztuki w dobie technicznej reprodukcji. W: Idem: Anioł historii. Przeł. H. Orłowski i inni, Poznań 1996.
6. Czartoryska Urszula: Przygody plastyczne fotografii. Gdańsk 2002.
7. Michałowska Marianna: Niepewność przedstawienia. Od kamery obskury do współczesnej fotografii. wyd. 2 Poznań 2017.

Scientific research and publications

Publications

1. Anna Maj: Media w podróży. Seria: Medioznawstwo. Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2008 [2010], ss.

320, ISBN: 978-83-61137-09-2.

2. W przestrzeniach kultury. *Studia interdyscyplinarne*. Red. B. Gontarz, M. Kempna-Pieniążek, A. Maj. Seria: Media i Kultura (1), Wydawnictwo UŚ, Katowice 2020, ss. 294, ISSN 2719-9789, DOI: <https://doi.org/10.31261/PN.4017>, ISBN 978-83-226-4008-1 (wersja drukowana), ISBN 978-83-226-4009-8 (wersja elektroniczna).
3. Kody McLuhana. Topografia nowych mediów. Red. A. Maj, M. Derda-Nowakowski, z udziałem Derricka de Kerckhove. Seria: Medioznawstwo. Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009, ss. 304, ISBN: 978-83-61137-12-2.
4. Anna Maj: Śląska Szkoła Multimediów - między teorią a eksperymentem. Od sztuki video do sztuki AI. „Konteksty” 2/2025 (349), s. ISSN: 1230-6142 (Print), 2956-9214 (Online), s. 184-195, <https://doi.org/10.36744/k.3987>.
5. Anna Maj: Czechoslovak Experiments in Media Art: Lessons From Central Europe History of Culture & Technology (Visual/Computer/Video Art & Political Transformations). „Transformacje” 4 (123) 2024, pp. 29-39, ISSN: 1230-0292, e-ISSN 2719-7158, 30 December 2024, Article No. 20241230092458811.
6. Anna Maj: Światło w czarnej dziurze. Historia sztuki multimediów na Śląsku (nie tylko) po 1989 roku. W: Sztuka i dizajn w województwie śląskim po 1989 roku. Red. Irma Kozina, Marian Oslislo. Wyd. Śląsk, Katowice 2023, s. 468-514.
7. Anna Maj: Forgotten Pioneers of Media Art: Laboratory of Presentation Techniques. „Leonardo” 2024, Vol. 57, No. 4 (August 2024), Special Issue: 'Exploring Narratives: Pioneers of Media Art History Beyond Boundaries', pp. 456-461, (MIT Press). DOI: https://doi.org/10.1162/leon_a_02550.
8. Anna Maj: Pioneers and experimenters: the winding paths of the Computer & Video Art in Central Europe in the times of political transformations. „Transformations” No. 4 (119) 2023, s. 654-665, ISSN: 1230-0292, e-ISSN 2719-7158.
9. Anna Maj: Media art in the Face of Political, Identity and Technological Transformation. Redefining Upper Silesia by Means of Video and Digital Media. „TRANSFORMACJE” 2 (117) 2023, pp. 35-60, ISSN: 1230-0292, e-ISSN 2719-7158.
10. Anna Maj: Artistic and Communication Strategies of Creating Playful Experiences in New Media Arts. In: Fang, Xiaowen (eds): HCI in Games. HCII 2022. Lecture Notes in Computer Science, vol 13334. Springer, Cham, p. 256-268. https://doi.org/10.1007/978-3-031-05637-6_16.
11. Anna Maj: Powłoka, ciało i kod jako przedmiot hackingu. Nowe oblicza wyobraźni i kreatywności w dobie ubicomp. „Transformacje. Pismo Interdyscyplinarne” nr 1-2 (104-105) 2020, ISSN 1230-0292, s. 188-205.

Learning outcomes prescribed to a field of study

Code	Content
KLT2A_K02	W sposób pogłębiony interpretuje nowe idee i wykazuje się przedsiębiorczym myśleniem i działaniem.
KLT2A_U04	W sposób wszechstronny rozpoznaje, interpretuje i przeprowadza krytyczną analizę dzieła literackiego, filmowego, plastycznego, muzycznego i teatralnego z zastosowaniem odpowiednich metod i narzędzi, w celu określenia ich znaczeń dzieła, jego oddziaływania społecznego oraz miejsca w procesie historyczno-kulturowym.
KLT2A_W02	Ma pogłębioną wiedzę o tym, jakie miejsce wśród nauk humanistycznych, społecznych i nauk o sztuce zajmuje kulturoznawstwo oraz potrafi scharakteryzować jego przedmiotową i metodologiczną specyfikę.
KLT2A_W03	Zna zaawansowaną terminologię używaną w kulturoznawstwie jako dyscyplinie naukowej.
KLT2A_W06	Zna i rozumie zaawansowane metody analizy i interpretacji zjawisk kulturowych.