



Kultura artystyczna w społeczeństwie współczesnym

Karta opisu przedmiotu

Informacje podstawowe

Kierunek studiów Kulturoznawstwo	Cykl dydaktyczny 2025/2026
Specjalność Nowe technologie w projektowaniu kultury	Kod przedmiotu HKLTTIS.II1.08053.25
Jednostka organizacyjna Wydział Humanistyczny	Języki wykładowe polski
Poziom kształcenia Studia magisterskie II stopnia	Obligatoryjność Obowiązkowy
Forma studiów Stacjonarne	Blok zajęciowy Przedmioty specjalnościowe
Profil studiów Ogólnoakademicki	Przedmiot powiązany z badaniami naukowymi Tak
Koordynator przedmiotu	Anna Maj
Prowadzący zajęcia	Anna Maj
Okres Semestr 1	Forma zaliczenia Egzamin
	Forma prowadzenia i godziny zajęć Wykład: 30
	Liczba punktów ECTS 4

Cele kształcenia dla przedmiotu

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.

Efekty uczenia się dla przedmiotu

Kod	Efekty w zakresie	Kierunkowe efekty uczenia się	Metody weryfikacji
Wiedzy - Student zna i rozumie:			
W1	Student zyskuje pogłębioną wiedzę na temat najważniejszych prądów sztuki współczesnej.	KLT2A_W02, KLT2A_W03, KLT2A_W06	Aktywność na zajęciach, Egzamin
W2	Student zyskuje pogłębioną wiedzę na temat metod badania i interpretacji współczesnych dzieł sztuki.	KLT2A_W02, KLT2A_W06	Aktywność na zajęciach, Egzamin
Umiejętności - Student potrafi:			
U1	Student potrafi interpretować współczesne zjawiska z obszaru sztuki.	KLT2A_U04	Aktywność na zajęciach, Egzamin
Kompetencji społecznych - Student jest gotów do:			
K1	Student kształtuje swoje kompetencje społeczne w obszarze otwartości na nowe idee i metody.	KLT2A_K02	Aktywność na zajęciach, Egzamin

Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Program zajęć umożliwia zapoznanie słuchaczy ze społeczno-kulturowymi uwarunkowaniami funkcjonowania sztuki współczesnej. Dyskusja na temat zjawisk z zakresu życia artystycznego przygotowuje uczestników zajęć do sprawnego realizowania przedsięwzięć podejmowanych w obszarze przemysłów kultury.

Nakład pracy studenta

Rodzaje zajęć studenta	Średnia liczba godzin* przeznaczonych na zrealizowane aktywności
Wykład	30
Przygotowanie do zajęć	30
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	35
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2
Dodatkowe godziny kontaktowe	5
Łączny nakład pracy studenta	Liczba godzin 102
Liczba godzin kontaktowych	Liczba godzin 30

* godzina (lekcyjna) oznacza 45 minut

Treści programowe

Lp.	Treści programowe	Efekty uczenia się dla przedmiotu	Formy prowadzenia zajęć
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. Przemysł 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	Wykład

Informacje rozszerzone

Metody i techniki kształcenia :

Wykład, Studium przypadku (ang. case study), Praca grupowa, Dyskusja, Kształcenie zdalne

Rodzaj zajęć	Metody zaliczenia	Warunki zaliczenia przedmiotu
Wykład	Aktywność na zajęciach, Egzamin	warunkami uzyskania zaliczenia są: aktywny udział w zajęciach oraz przystąpienie do egzaminu końcowego.

Warunki i sposób zaliczenia poszczególnych form zajęć, w tym zasady zaliczeń poprawkowych, a także warunki dopuszczenia do egzaminu

O ocenie końcowej decyduje ocena z egzaminu, jednak brana jest też pod uwagę aktywność na zajęciach. Zaliczenie poprawkowe obejmuje egzamin pisemny oraz odpowiedź ustną na wybrany przez studenta temat (na podstawie wybranej lektury z sylabusu).

Sposób obliczania oceny końcowej

Obecność i aktywność 40% Ocena z egzaminu 60%

Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach

Ustalane na indywidualnych konsultacjach, w oparciu o lektury.

Wymagania wstępne i dodatkowe

brak

Zasady udziału w poszczególnych zajęciach, ze wskazaniem, czy obecność studenta na zajęciach jest obowiązkowa

Studenci uczestniczą w zajęciach, słuchając wykładu, prowadząc dyskusje i wykonując zadania w grupach lub indywidualnie. Obecność obowiązkowa, dopuszczalne dwie nieobecności. Większą ilość należy zaliczyć na konsultacjach, zdając wybraną lekturę.

Literatura

Obowiązkowa

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.

Dodatkowa

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.

Badania i publikacje

Publikacje

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 & Techology (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.

Kierunkowe efekty uczenia się

Kod	Treść
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.