

RTU studiju kurss "Mediju mākslas un dizaina vēsture un attīstības tendences"**0L000 Liepājas akadēmija****Vispārējā informācija**

Kods	LA0489
Nosaukums	Mediju mākslas un dizaina vēsture un attīstības tendences
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācītspēks	Anna Priedola - Docents
Mācītspēks	Andrejs Šalms - Datorklases administrators
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Modulis sniedz ieskatu nozīmīgākajās mediju mākslas un dizaina attīstības tendencēs 20. un 21. gadsimtā Latvijā un pasaulē, kā arī mūsdienu aktuālākajās tendencēs.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Moduļa mērķis ir apgūt nozīmīgākās mediju mākslas un dizaina attīstības tendences 20. un 21. gadsimtā Moduļa uzdevumi: Apgūt dažādus ar mediju mākslu un to saistītos terminus, to nozīmi un attīstību; Apgūt mediju ietekmi uz procesiem kultūrā, dizainā, mākslā; Apgūt mediju mākslas vēsturi, nozīmīgākos mākslas darbus, notikumus un tendences 20. un 21. gs.; Apgūt nozīmīgākās tendences Latvijas mediju mākslas un dizaina attīstībā; Iegūt prasmes izmantot aktuālākās tehnoloģijas mākslas un dizaina jaunrades procesā.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Studenti apgūst mediju mākslas un dizaina tendenču vēsturisko attīstību, patstāvīgi analizējot avotus (mākslas/dizaina darbus un teorētisko literatūru), intervējot māksliniekus un dizainerus, kā arī apgūstot darbu ar vēsturiskām un/vai eksperimentālām mediju mākslas un dizaina tehnoloģijām, analizējot to darbības principus.

Literatūra	Obligātā/ Obligatory: 1. Deviņdesmitie. Rīga: LCCA, 2010. 565 lpp 2. Media Art Histories. London, England: MIT Press, 2010. 3. Shaken, E. Art and Electronic Media. London: Phaidon Press Limited, 2009 4. Manovich, L. The Language of New Media. Cambridge, London: MIT Press, 2001. 354 lpp 5. Šmits, R. Jauno mediju māksla. Rīga: RIXC, 2022 Papildu/ Additional: 1. Grau, O. Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge: MIT Press, 2003. 416 lpp 2. Sondergaard, M. Get Real: Real-Time + Art + Theory + Practice + History. W W Norton & Co Inc, 2005 3. A Brief History of Working With New Media Art. Cook, S. , Graham, B. , Gfader, V. , Lapp, A. . 2010 4. Grau, O. Imagery in the 21st Century. Cambridge: The MIT Press, 2011. 416 lpp 5. Guljaeva, V. From Interaction to Post-Participation: The Disappearing Role of Active Participant. Estonia: EKA Estonian Academy of Arts, 2018. 197 lpp 6. Jones, C. Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art. Cambridge: MIT Press, 2006. 258 lpp 7. Briede, K. Karostas Stāsti. Biedrība "Kultūras un informācijas centrs K@2", 2008. 197 lpp 8. Demakova, H. Nepamanīs. Latvijas laikmetīgā māksla un starptautiskais konteksts.. Rīga: 1/4 Satori, 2010. 368 lpp 9. Jana, R. , Tribe, M. New Media Art. Cologne: Taschen, 2009. 95 lpp 10. Kluitenberg, E. New Media Logbook. Amsterdam: 1999. 11. Lācis, M. Latvijas Dizains. Rīga: Liesma, 1984. 133 lpp 12. Latvijas Mākslas Akadēmijas Mākslas vēstures institūts. Māksla un politiskie konteksti. Rīga: Neptuns, 2006. 196 lpp 13. Manovičs, L. Jauno mediju valoda. 2001. 373 lpp 14. Šmite, R. Art as research Māksla kā pētniecība 15. Bolter, J. , Grusin, R. Remediation: Understanding New Media. Cambridge, London: MIT Press, 2000. 16. Branston, G. , Stafford, R. The Media Student's Book. London: Routledge, 2006. 576 lpp 17. Castells, M. The Rise of the Network Society: The Information Age: Economy, Society, and Culture Volume I. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2009. 597 lpp 18. ART AND WIRELESS COMMUNICATION. Frankfurt: 2004. 231 lpp 19. Bekefi, G. , Barrett, A. Electromagnetic Vibrations, Waves, and Radiation. Cambridge: MIT Press, 1977. 664 lpp 20. Dewey, J. Art as Experience. New York: The Penguin Group, 2005. 21. Dyson, F. Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture. Los Angeles: University of California Press, 2009. 246 lpp 22. Kac, E. Signs of Life: Bio Art and Beyond. Cambridge: MIT Press, 2009. 420 lpp 23. Weibel, P. , Jansen, G. Light Art from Artificial Light. ZKM Museum für Neue Kunst, 2006. 715 lpp 24. Taurens, J. Konceptuālisms Latvijā / Domāšanas priekšnosacījumi. Rīga: Neputns, 2014. 317 lpp Citi informācijas avoti/ Other sources of information: 1. http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet/ 2. www.manovich.net
Nepieciešamās priekšzināšanas	Bez priekšzināšanām

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienē studijas		Nepilna laika neklātienē studijas	
	Kontakts stundas	Patstāv. darbs	Kontakts stundas	Patstāv. darbs
Rietumu mediju mākslas un dizaina vēsture no 20.gs. līdz mūsdienām. Analogo un digitālo mediju salīdzinājums.	12	32	0	0
Latvijas mediju mākslas un dizaina vēsture. no 20.gs. līdz mūsdienām.	12	6	0	0
Seminārs – Latvijas mediju mākslas un dizaina mantojums šodien. Intervija ar mediju mākslinieku vai dizaineru. Studentu prezentācijas.	4	8	0	0
Jaunāko tehnoloģiju un 2. līmeņa automatizācijas procesu (mašīnmācīšanās u.c.) lietojums mākslā un dizainā. Piemēru analīze un studentu patstāvīgais darbs.	32	26	0	0
Mediju mākslas vai dizaina projekta interpretācija. Eseja un prezentācija.	4	32	0	0
Kopā:	64	104	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
--------------------------------	------------------------------

- Izprot nozīmīgākās mediju mākslas attīstības tendences no 20. gs. sākuma līdz mūsdienām Latvijā un ārzemēs. - Izprot mediju mākslas institūciju lomu mediju mākslas virziena attīstībā. - Prot kritiski analizēt mediju mākslas attīstības tendences kontekstā ar tehnoloģiju attīstību un procesiem sabiedrībā. - Spēj atpazīt mediju mākslas žanrus un raksturot to specifiku. - Spēj kritiski analizēt mākslas darbus, formulēt un pamatot savas pārdomas un analīzi. - Prot patstāvīgi meklēt un apgūt mūsdienu mediju mākslas un dizaina aktuālākās tendences un tehnikas.	Vērtēšanas metodes: Aktīva līdzdalība lekcijās, semināros un diskusijās. Patstāvīgo uzdevumu prezentācijas un analīze. Eksāmena darbs (eseja). Vērtēšanas kritēriji: Spēja laikus iesniegt darbus, ievērojot kvalitātes un akadēmiskās prasības. Radoša un kritiska pieeja mākslas vai dizaina projektiem. Argumentēta un vizuāli pamatota ideju prezentācija. Spēja sadarboties komandā un aktīvi piedalīties diskusijās, daloties pieredzē un atbalstot citu studentu darbu analīzi. Prasme sasaistīt teorētiskās zināšanas ar praktisko darbu un tehnoloģisko risinājumu izvēli.
---	---

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Kolāža "Analog-digital"	30
Intervija ar mākslinieku/dizaineri	10
Radoša jaunāko tendenču interpretācija	30
Eseja – mediju mākslas darba vai dizaina projekta interpretācija	30
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	32.0	32.0	0.0		*	