

ΠΕΡΙΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

1. ΓΕΝΙΚΑ

ΣΧΟΛΗ	ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ		
ΤΜΗΜΑ	ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ		
ΕΠΙΠΕΔΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	Προπτυχιακό		
ΚΩΔΙΚΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	THE603	ΕΞΑΜΗΝΟ ΣΠΟΥΔΩΝ	6 ^ο
ΤΙΤΛΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Ιστορία της Ψηφιακής Τέχνης		
ΑΥΤΟΤΕΛΕΙΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΕΣ ΩΡΕΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΜΟΝΑΔΕΣ	
Διαλέξη	3	5	
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Γενικού Υποβάθρου - Θεμελίωσης		
ΤΥΠΟΣ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	Υποχρεωτικό		
ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ	(THE400)		
ΓΛΩΣΣΑ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ και ΕΞΕΤΑΣΕΩΝ	Ελληνικά		
ΤΟ ΜΑΘΗΜΑ ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ ΣΕ ΦΟΙΤΗΤΕΣ ERASMUS	ΝΑΙ (στην Αγγλική)		
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΣΕΛΙΔΑ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ (URL)	https://avarts.ionio.gr/gr/studies/undergraduate/courses-descriptions/the603/		
ΣΕΛΙΔΑ E CLASS	https://opencourses.ionio.gr/courses/DAVA334/		

2. ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Μαθησιακά Αποτελέσματα
- μελέτη και εις βάθος κατανόηση βασικών εννοιών και θεωρητικών προσεγγίσεων που αφορούν στην καλλιτεχνική εργασία και παραγωγή - κατανόηση και ανάπτυξη κριτική αντίληψης της σχέσης υλικών, τεχνικών και μέσων, πρακτικών και μεθόδων με το χρονικό και πολιτισμικό συγκείμενο - αξιοποίηση των γνώσεων για την δημιουργία ή διαμόρφωση καλλιτεχνικών έργων, εκθέσεων και εκδηλώσεων και την θεωρητική πλαισίωση αυτών
Γενικές Ικανότητες
<ul style="list-style-type: none"> • Αναζήτηση, ανάλυση και σύνθεση δεδομένων και πληροφοριών, με τη χρήση και των απαραίτητων τεχνολογιών • Αυτόνομη εργασία • Ομαδική εργασία • Σχεδιασμός και διαχείριση έργων • Προαγωγή της ελεύθερης, δημιουργικής και επαγωγικής σκέψης

3. ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ

Το μάθημα θα ξεκινήσει με αναφορές σε γραφιστικά έργα κι έργα κινούμενης εικόνας σε ηλεκτρονικό υπολογιστή από τη δεκαετία του 1950 καθώς και με παραδείγματα από την τέχνη των συστημάτων, την κινητική τέχνη και την mail art των δεκαετιών του 1960 και του 1970. Ιδιαίτερη αναφορά θα γίνει στη βίντεο-τέχνη και το πέρασμα από τα αναλογικά στο ψηφιακό πριν το τέλος του 20ου αιώνα. Αντίστοιχα, θα μελετηθεί η ανάδυση της τέχνης του διαδικτύου και η συνέχιση και μετεξέλιξη της στην περίοδο των κοινωνικών μέσων και μετέπειτα των εφαρμογών και πλατφορμών. Θα εξεταστούν, επίσης, οι εικονικοί κόσμοι και τα ψηφιακά παιχνίδια και η αξιοποίηση αυτών από καλλιτέχνες καθώς και έργα εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας. Ο κώδικας, οι αλγόριθμοι, τα μεγάλα δεδομένα και η τεχνητή νοημοσύνη θα καταλάβουν σημαντικό μέρος της ύλης του μαθήματος δίνοντας έμφαση στη χρήση τους για τη διαμόρφωση καλλιτεχνικών έργων. Σε όλες τις θεματικές ενότητες, προσοχή θα δοθεί στο ρόλο των μέσων και τεχνολογιών στην καθημερινότητα, την κουλτούρα και την αισθητική κάθε περιόδου καθώς και στον τρόπο που οι καλλιτέχνες τοποθετούνται απέναντι στις εξελίξεις και τις αλλαγές αυτές μέσα από το έργο τους.

Εβδομάδα #1

Εισαγωγή και παρουσίαση των θεματικών του μαθήματος: Ορισμοί, βασικές έννοιες και σταθμοί που αφορούν στη σχέση ψηφιακών μέσων, τέχνης και ψηφιακής κουλτούρας.

Εβδομάδα #2

Προκείμενα της ψηφιακής τέχνης: Γραφικά υπολογιστή, τέχνη των συστημάτων, κινητική τέχνη, τέχνη εγκαταστάσεων, mail art κ.α.

Εβδομάδα #3

Βίντεο τέχνη: Από το αναλογικό στο ψηφιακό. Από την χειροκίνητη αναλογική κάμερα στην οθόνη του κινητού τηλεφώνου.

Εβδομάδα #4

Το διαδίκτυο και η διαδικτυακή τέχνη I: net art & software art, μια νέα γενιά καλλιτεχνών - προγραμματιστών

Εβδομάδα #5

Το διαδίκτυο και η διαδικτυακή τέχνη II: τέχνη & κοινωνικά μέσα, πλατφόρμες και εφαρμογές. Κριτικές προσεγγίσεις στην ψηφιακή κουλτούρα της εποχής

Εβδομάδα #6

Τέχνη, ψηφιακά μέσα και ακτιβισμός: hacktivism, tactical media και η κριτική στο ρόλο των κυριάρχων μέσων στη διαμόρφωση της κοινής γνώμης

Εβδομάδα #7

Ψηφιακά μέσα και παιχνίδι: game art, LARP, εικονικοί κόσμοι. Συμμετοχικότητα, μεταμφίεση και μεταστροφή μέσω της τέχνης

Εβδομάδα #8

Εικονική και επαυξημένη πραγματικότητα και τέχνη: Οι υποσχέσεις και προκλήσεις των εμπυθιστικών περιβαλλόντων.

Εβδομάδα #9

Μεγάλα δεδομένα, δεδομενοποίηση και τέχνη: Καλλιτεχνικές πρακτικές έναντι της εμπορευματοποίησης επιτήρησης χρηστών.

Εβδομάδα #10

Αλγόριθμοι, Τεχνητή Νοημοσύνη και αλγοριθμικά παραγόμενη τέχνη: Ζητήματα πρωτότυπης δημιουργίας, αυθεντικότητας και πνευματικής ιδιοκτησίας.

Εβδομάδα #11

Ο σκοτεινός ιστός, η τεχνολογία του Blockchain, τα κρυπτονομίσματα και η τέχνη: Η περιπλοκότητα ενός νέου κόσμου για την αγορά της τέχνης.

Εβδομάδα #12

Διευρυμένα μέσα και μετα-ψηφιακή τέχνη: Η ψηφιακή τέχνη ως αναπόσπαστο μέρος της σύγχρονης τέχνης.

Εβδομάδα #13

Ανακεφαλαίωση περιεχομένου μαθήματος

4. ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ και ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΜΕΘΟΔΟΙ - ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

ΤΡΟΠΟΣ ΠΑΡΑΔΟΣΗΣ	Στην τάξη	
ΧΡΗΣΗ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΩΝ	<ul style="list-style-type: none"> - Παροχή πολυμεσικού υλικού στο πλαίσιο του μαθημάτων - Αξιοποίηση της ηλεκτρονικής πλατφόρμας e-class. - Χρήση εφαρμογών, πλατφορμών και περιβαλλόντων διαμορφωμένων από καλλιτέχνες 	
ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	Δραστηριότητα	Φόρτος Εξαμήνου
	Διαλέξεις	39
	Μελέτη και Ανάλυση	26
	Βιβλιογραφίας	

	Εξάσκηση και Προετοιμασία Σύνολο Μαθήματος (ECTS: 5)	26 91
ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΦΟΙΤΗΤΩΝ	Το μάθημα θα διαμορφωθεί μέσα από μία σειρά διαλέξεων με συζητήσεις και ασκήσεις, ατομικές ή ομαδικές για την καλύτερη κατανόηση του περιεχομένου του μαθήματος. Η αξιολόγηση θα βασιστεί σε εξετάσεις ή ατομικές εργασίες για τις οποίες θα ληφθεί υπόψη η μελέτη σχετικής βιβλιογραφίας, η κατανόηση βασικών εννοιών, η ανάλυση και κριτική προσέγγιση του εκάστοτε θέματος και η εξαγωγή ουσιωδών συμπερασμάτων.	

5. ΣΥΝΙΣΤΩΜΕΝΗ-ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Anna Bentkowska-Kafel, Trish Cashen and Hazel Gardiner (eds), Digital Art History: A Subject in Transition, Computers and the History of Art, Vol I, Intellect: Bristol/ Portland, 2005
- Paul Crowther, Digital Art, Artistic Creation, The birth of a medium, Routledge: New York/ London, 2019
- Mary Flanagan, Critical Play, Cambridge/London: MIT Press, 2009
- Rachel Greene, Internet Art. Thames & Hudson: Λονδίνο, 2004.
- Melissa Gronlund, Contemporary Art and Digital Culture, Routledge: New York/ London, 2016
- Domenico Quaranta, Beyond New Media Art, Lulu, 2013
- Lev Manovich, The Language of New Media. The MIT Press: Cambridge Mass., 2001.
- Christiane Paul (ed), Digital Art. Thames & Hudson, 2003.
- Christiane Paul, A Companion to Digital Art. Willey Blackwell: Sussex, 2016.
- Michael Rush, Video Art. Thames & Hudson: London, 2007.
- Michael Rush, New Media in Art. Thames & Hudson: London, 2005.
- Frank Popper, From Technological to Virtual Art. The MIT Press: London, 2007.
- Rita Raley, Tactical Media, Minesota Press, 2009
- Edward A. Sunken, Systems. MIT Press, 2015
- Julian Stallabrass. Internet Art. The online clash of culture and commerce. Tate Publishing: Λονδίνο, 2003.
- Mark Tribe, Jana Reena. New Media Art. Taschen: Κολωνία 2006.
- Stephen Wilson, Information Arts: Intersections of Art, Science and Technology. Cambridge, Mass.; London: The MIT Press, 2002.
- Joanna Zylińska, AI Art: Machine Visions and Warped Dreams, Open Humanities: London, 2020
- Κωνσταντίνος Βασιλείου, Προς την Τεχνολογία της Τέχνης. Από τη Μοντέρνα στη Σύγχρονη Τέχνη, Πλέθρον, 2012.
- Μανώλης Πατηνιώτης (επιμ.), Εισαγωγή στις Ψηφιακές Σπουδές, Ροπή, Θεσσαλονίκη 2020.
- Ματθαίος Σαντορινάιος, Από τις σύνθετες Τέχνες στα υπερμέσα και τους νέους εικονικούς - δυναμικούς χώρους. Ένα εγχειρίδιο για τον καλλιτέχνη που ασχολείται με την ψηφιακή Τέχνη. Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα - Αποθετήριο "Κάλλιπος", 2016