

Назив предмета: ПОЕТИКЕ ДИГИТАЛНЕ УМЕТНОСТИ 2
Наставник (Презиме, средње слово, име): Дејан Д. Грба, доцент на ФЛУ у Београду
Статус предмета: Обавезни посебни
Број ЕСПБ: 5
Услов: Уписан први семестар друге године докторских уметничких студија.
Циљ предмета Целовито сагледавање поетика дигиталне уметничке продукције и њихово позиционирање у научно-технолошком, економско-политичком, културном и ширем друштвеном контексту.
Исход предмета Формирање сложене критеријумске платформе за промишљање, идентификовање, идејно-језичку и техничко-процедуралну артикулацију докторског уметничког пројекта студента.
<p>Садржај предмета Дигитална уметност захвата, одражава и обликује широк опсег друштвених појава и представља динамичну лабораторију која ствара моћна средства изражавања и људског саобраћања. Предмет <i>Поетике дигиталне уметности 2</i> је посвећен слојевитом критичком разматрању стваралачких чинилаца дигиталне уметности. Појам <i>уметничка поетика</i> обухвата идејне, рефлексивне, емоционалне, интуитивне, сазнајне, етичке, наративне и контекстуалне квалитете који одређују настанак, презентацију и рецепцију уметничког дела. Уметничка поетика се успоставља уодношавањем животних искустава, доживљаја стварности, намера, вештина и досетљивости уметника са концепцијама, методологијама, техникама, дискурсима и политикама које примењује у свом раду. Поетика је фундаментална релациона карактеристика уметничког процеса и стваралаштва уопште. Садржај предмета је усклађен са продукцијском и феноменолошком сложености дигиталне уметности. Нарочита пажња је посвећена експерименталној, високопрофилној уметничкој продукцији намењеној за галеријско-музејску и фестивалску презентацију, у којој су поетички чиниоци најпрочишћенији и најјаснији, а особености дигиталне парадигме највидљивије.</p> <p>Програм другог семестра је посвећен методолошки и медијско-технолошки сложенијим областима дигиталног стваралаштва као што су интернет уметност, тактички медији, дигитална интерактивност и перформанс, уметност компјутерских игара, дигитална архитектура, звучна и биотехнолошка уметност. У фокус долазе перформативни и политички аспекти уметничких пројеката који комбинују различите видове партиципације и стратегије хетерогеног ангажовања публике.</p> <p>План реализације предмета</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Интернет уметност 1 2. Интернет уметност 2 3. Тактички медији 1 4. Тактички медији 2 5. Консултације 6. Дигитална интерактивност 7. Уметност компјутерских игара 1 8. Уметност компјутерских игара 2 9. Дигитални перформанс 10. Консултације 11. Дигитална архитектура 12. Звучна уметност 13. Биотехнолошка уметност 1 14. Биотехнолошка уметност 2 15. Консултације
<p>Препоручена литература:</p> <p>Детаљан списак библиографије, по областима: http://dejangrba.dyndns.org/teaching/sr/digital-art/bibliography.pdf.</p> <p>Alexander Galloway, <i>Protocol</i>, MIT Press, 2006.</p> <p>Alexander Galloway & Eugene Thacker, <i>The Exploit: A Theory of Networks</i>, Minnesota U.P., 2007.</p> <p>Andy Clarke & Grethe Mitchell, <i>Videogames and Art</i>, Intellect Books, 2007.</p> <p>Beatriz da Costa & Kavita Philip (eds.), <i>Tactical Biopolitics: Art, Activism and Technoscience</i>, MIT Press, 2008.</p> <p>C. Reas & C. McWilliams, <i>Form+Code in Design, Art, and Architecture</i>, Princeton A.P., 2010.</p> <p>Caroline Jones (ed.), <i>Sensorium: Embodied Experience, Technology, and Contemporary Art</i>, MIT Press, 2006.</p> <p>Dimitris Kottas, <i>Contemporary Digital Architecture: Design and Techniques</i>, Links International, 2010.</p> <p>Eduardo Kac (ed.), <i>Signs of Life: Bio Art and Beyond</i>, MIT Press, 2007.</p> <p>Eugene Thacker, <i>The Global Genome</i>, MIT Press, 2005.</p> <p>Jesper Juul, <i>A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players</i>, MIT Press, 2010.</p> <p>Johnny Ryan, <i>A History of the Internet and the Digital Future</i>, Reaktion Books, 2010.</p> <p>Julian Stallabrass, <i>Internet Art: The Online Clash of Culture and Commerce</i>, Tate, 2003.</p> <p>Lawrence Lessig, <i>Code v2</i>, Basic Books, 2006.</p> <p>Lisa Iwamoto, <i>Digital Fabrications: Architectural and Material Techniques</i>, Princeton A.P., 2009.</p> <p>Matteo Bittanti & Domenico Quaranta (eds.), <i>GameScenes: Art in the Age of Videogames</i>, Johan & Levi Editore (Acc), 2006.</p> <p>Neil Spiller, <i>Digital Architecture Now: A Global Survey of Emerging Talent</i>, Thames & Hudson, 2009.</p> <p>Nick Dyer-Witheford & Greig de Peuter, <i>Games of Empire: Global Capitalism and Video Games</i>, Minnesota U.P., 2009.</p> <p>Peter Manning, <i>Electronic and Computer Music</i>, Oxford U.P., 2004.</p> <p>Rachel Greene, <i>Internet Art</i>, Thames & Hudson, 2004.</p>

Rita Riley, *Tactical Media*, Indiana U.P., 2009.
 Robert Mitchell & Phillip Turtle (eds.), *Data Made Flesh, Embodying Information*, Routledge, 2004.
 Simon E. Nielson, Jonas H. Smith & Susana P. Tosca, *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, Routledge, 2008.
 Steve Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, 2007.
 Susan Kozel, *Closer: Performance, Technologies, Phenomenology*, MIT Press, 2008.
 Suzanne Anker & Dorothy Nelkin, *The Molecular Gaze: Art in the Genetic Age*, Cold Spring Harbor Laboratory Press, 2003.

Број часова активне наставе: 2	Предавања: 1	Студијски истраживачки рад: 1	
<p>Методе извођења наставе: Настава се изводи комбинацијом предавања и консултација-радионица. На предавањима се приказују и дискутују одабрани примери дигиталних уметничких поетика. Консултације-радионице су намењене истраживању посебно занимљивих поетичких питања дигиталне уметности и припреми испитних презентација.</p>			
<p>Оцена знања (максимални број поена 100)</p>			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
Редовно похађање наставе	10	Квалитет поетичке анализе	40
Квалитет учешћа на настави	30	Квалитет припремљене презентације	20
<p>Предиспитне обавезе и услов за излазак на испит: Редовно похађање наставе, самостално припремљена и у прописаном року предата испитна презентација рада, опуса или појаве у области дигиталне уметности. Студент самостално бира тему презентације и методолошки је уобличије са наставником на консултацијама.</p> <p>Испитне обавезе: Успешно реализована презентација и поетичка анализа.</p>			