

**AGH**AGH UNIVERSITY OF SCIENCE  
AND TECHNOLOGY

Nazwa modułu zajęć: Wyobrażenia w kulturze. Od symboli do technologii

Rok akademicki: 2019/2020 Kod: ZSDA-3-0282-s Punkty ECTS: 3

Wydział: Szkoła Doktorska AGH

Kierunek: Szkoła Doktorska AGH Specjalność: —

Poziom studiów: Studia III stopnia Forma studiów: Stacjonarne

Język wykładowy: Polski Profil: Ogólnoakademicki (A) Semestr: 0

Strona www: —

Prowadzący moduł: prof. nadzw. dr hab. Trzcńska Izabela (trzcinska@agh.edu.pl)

### Treści programowe zapewniające uzyskanie efektów uczenia się dla modułu zajęć

Problematyka wyobraźni należy do najciekawszych zagadnień badawczych w obszarze studiów nad kulturą. Źródła tej idei są zakorzenione w cywilizacji antycznej, jednakże w każdej z epok kultury Zachodu pojawiały się jej kolejne ujęcia. Celem kursu będzie przybliżenie najważniejszych aspektów badań nad wyobraźnią, także w perspektywie radykalnej transformacji jej znaczeń w epoce technologii. W cyberkulturze stary problem wyobraźni pozostaje równie ważny i co ciekawe – stanowi kontynuację dawnego myślenia, ponieważ wiąże się z projektami modelowania rzeczywistości.

### Opis efektów uczenia się dla modułu zajęć

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Powiązania z KEU	Sposób weryfikacji i oceny efektów uczenia się osiągniętych przez studenta w ramach poszczególnych form zajęć i dla całego modułu zajęć
Wiedza: zna i rozumie			
M_W001	Student zna podstawowe koncepcje odnoszące się do zagadnienia wyobraźni w kulturze.	SDA3A_W01	Esej
Umiejętności: potrafi			
M_U001	Student potrafi operacjonalizować terminy związane z badaniami nad kulturą na potrzeby podejmowanych badań naukowych.	SDA3A_U02	Aktywność na zajęciach
M_U002	Student potrafi posługiwać się specjalistyczną terminologią w zakresie różnych koncepcji kulturowej wyobraźni.	SDA3A_U01	Esej
Kompetencje społeczne: jest gotów do			

M_K001	Student zna znaczenie tego typu studiów dla pełnego rozumienia fenomenów kultury współczesnej.	SDA3A_K01	Aktywność na zajęciach
M_K002	Student ma świadomość zachowania postawy szacunku i tolerancji wobec różnorodnych tradycji kulturowych	SDA3A_K02	Aktywność na zajęciach

### Liczba godzin zajęć w ramach poszczególnych form zajęć

Suma	Forma zajęć dydaktycznych										
	Wykład	Ćwiczenia audytorne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
30	0	0	0	0	30	0	0	0	0	0	0

### Matryca kierunkowych efektów uczenia się w odniesieniu do form zajęć i sposobu zaliczenia, które pozwalają na ich uzyskanie

Kod MEU	Student, który zaliczył moduł zajęć zna i rozumie/potrafi/jest gotów do	Forma zajęć dydaktycznych										
		Wykład	Ćwiczenia audytorne	Ćwiczenia laboratoryjne	Ćwiczenia projektowe	Konwersatorium	Zajęcia seminaryjne	Zajęcia praktyczne	Zajęcia terenowe	Zajęcia warsztatowe	Prace kontrolne i przejściowe	Lektorat
Wiedza: zna i rozumie												
M_W001	Student zna podstawowe koncepcje odnoszące się do zagadnienia wyobraźni w kulturze.	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
Umiejętności: potrafi												
M_U001	Student potrafi operacjonalizować terminy związane z badaniami nad kulturą na potrzeby podejmowanych badań naukowych.	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
M_U002	Student potrafi posługiwać się specjalistyczną terminologią w zakresie różnych koncepcji kulturowej wyobraźni.	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
Kompetencje społeczne: jest gotów do												
M_K001	Student zna znaczenie tego typu studiów dla pełnego rozumienia fenomenów kultury współczesnej.	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-

M_K002	Student ma świadomość zachowania postawy szacunku i tolerancji wobec różnorodnych tradycji kulturowych	-	-	-	-	+	-	-	-	-	-	-
--------	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

## Nakład pracy studenta (bilans punktów ECTS)

Forma aktywności studenta	Obciążenie studenta
Udział w zajęciach dydaktycznych/praktyka	30 godz
Przygotowanie do zajęć	5 godz
przygotowanie projektu, prezentacji, pracy pisemnej, sprawozdania	5 godz
Samodzielne studiowanie tematyki zajęć	30 godz
Egzamin lub kolokwium zaliczeniowe	2 godz
Dodatkowe godziny kontaktowe	4 godz
Sumaryczne obciążenie pracą studenta	76 godz
Punkty ECTS za moduł	3 ECTS

## Pozostałe informacje

### Szczegółowe treści kształcenia w ramach poszczególnych form zajęć (szczegółowy program wykładów i pozostałych zajęć)

#### Konwersatorium

Problematyka wyobraźni należy do najciekawszych zagadnień badawczych w obszarze studiów nad kulturą, także współczesną. Źródła tej idei są zakorzenione w cywilizacji antycznej, jednakże w każdej z epok kultury Zachodu pojawiały się jej kolejne ujęcia. Celem kursu będzie przybliżenie najważniejszych aspektów badań nad wyobraźnią, ukazujących jej miejsce również w perspektywie radykalnej transformacji związanej z inną sferą znaczeń w epoce dominacji technologii.

W cyberkulturze stary problem wyobraźni pozostaje równie ważny i co ciekawe – najczęściej stanowi on kontynuację dawnego sposobu myślenia, ponieważ wiąże się z projektami modelowania rzeczywistości. Wyobraźnia może tworzyć nowe światy, korzystając z tego, że uniwersum definiuje się głównie poprzez zasady organizacji danego uniwersum, w związku z czym światy wirtualne są przede wszystkim rezultatami pracy wyobraźni. W tym kontekście można postawić szereg pytań, np.: czy światy wirtualne są zupełnie nowe w stosunku do dawnych wyobrażeń? czy w dalszym ciągu w kreowaniu rzeczywistości istotne pozostają istotne metafory orientacyjne, ufundowane na postrzeganiu zewnętrznym i wewnętrznym ciała? czy jest możliwa wyobraźnia sztucznej inteligencji?

#### Plan zajęć:

1. Zajęcia wprowadzające – Definicje wyobraźni (G. Bachelard, G. Durand, A. Damasio). Wprowadzenie do metodologii badań. Po co inżynierowi wyobraźnia?
- 2-3-4. Krótka historia wyobraźni w kulturze Zachodu – Miejsce wyobraźni w procesie

poznania. Dwa najważniejsze zadania wyobraźni: I. rekonstrukcje świata, a zwłaszcza jego nieznanymi obszarów; II. projektowanie przyszłości).

5-6. Pamięć wyobraźni – Zagadnienie kulturowej pamięci i jej związki z koncepcjami wyobraźni (F. A. Yates, A. i J. Assmanowie). Mnemotechniki. Symbol w kulturze – jego znaczenia i funkcje. Trwałość obrazów i symboli w przestrzeni kulturowej).

7-8. Antropologia kreatywnej wyobraźni – Geneza koncepcji kreatywnej wyobraźni (A. Warburg, C.G. Jung). Rola i sposoby pracy z wyobraźnią w kształtowaniu kreatywności. Eksperyment naukowy w kontekście wyobraźni. Terapeutyczna funkcja wyobraźni.

9-10-11. Światy wyobraźni w kształtowaniu współczesnej kultury – Miejsce uniwersów fantastycznych w kulturze (U. Eco). Wymiary fantastycznych cywilizacji. Utopie i dystopie jako projekty wyobraźni).

12-13-14. Wyobraźnia w świecie cyberkultury – Obrazy i symbole jako tworzywo wizualności światów wirtualnych. AI – od sztucznej inteligencji do sztucznej wyobraźni (A. Oliva, A. Przegalińska). Przestrzeń wyobraźni w „dolinie niesamowitości” (M. Mori). Czy jest możliwa wyobraźnia technologii?

15. Zajęcia podsumowujące.

### **Metody i techniki kształcenia:**

Konwersatorium: Prezentacja multimedialna w połączeniu z klasycznym wykładem tablicowym wzbogaconymi o pokazy odnoszące się do prezentowanych zagadnień. Dyskusja.

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

Obecność na wykładach oraz przygotowanie pracy pisemnej.

Warunki terminu poprawkowego są analogiczne do pierwszego.

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

Konwersatorium:

– Obecność obowiązkowa: Tak

– Zasady udziału w zajęciach: 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.

### **Sposób obliczania oceny końcowej**

Przygotowanie pracy pisemnej – 80%

Obecność na wykładach – 20 %

### **Sposób i tryb wyrównywania zaległości powstałych wskutek nieobecności studenta na zajęciach:**

Pisemne opracowanie wybranej lektury.

### **Wymagania wstępne i dodatkowe, z uwzględnieniem sekwencyjności modułów**

Nie podano wymagań wstępnych lub dodatkowych.

### **Zalecana literatura i pomoce naukowe**

G. Bachelard, Poetyka marzenia, Gdańsk 1998.

J. Bronowski, Potęga wyobraźni, Warszawa 1988.

D.C. Dennet, Dźwignie wyobraźni i inne narzędzia do myślenia, Kraków 2015.

A. Erll, Kultura pamięci. Wprowadzenie, Warszawa 2018.

M. Johnson, The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination, and Reason, Chicago 1987.

E. Józefowski, Wyobrażenia i obraz jako czynniki konstytuujące warsztat twórczy przy kreacji wizualnej, Wrocław 2014.

M.M. Kania, Żywioty wyobraźni. O wyobrażaniu i przeobrażaniu, Kraków 2014.

A. Lazarus, Wyobrażenia w psychoterapii. Sopot 2011.

M. Pesce, The Playful World: How Technology Transforms our Imagination, New York 2000.

A. Przegalińska, Fenomenologia istot wirtualnych. Praca doktorska  
<https://depotuw.ceon.pl/bitstream/handle/item/463/Fenomenologia%20istot%20wirtualnych-1.pdf?sequence=1>

B. Thomee, M.J. Huiskes, E. Bakker, M.S. Lew, Using an Artificial Imagination for Texture Retrieval  
<https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.330.1562>

A. Warburg, Atlas obrazów Mnemosyne, Warszawa-Kraków 2016.

### **Publikacje naukowe osób prowadzących zajęcia związane z tematyką modułu**

W poszukiwaniu paradygmatów: obraz świata i boski wzorzec (In Search of Paradigms: the Image of the World and its Divine Pattern), [w:] Kosmologia. Obraz świata w nowożytności, A. Olszewska (red.), Kraków 2009, s. 11-27.

Imaginato, red. M. Rzeczycka, A. Świerzowska, I. Trzcńska, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, Gdańsk 2017 (seria: Światło i Ciemność, t. 8)

Wyobrażenia w kulturze. Duchowość, sztuka, literatura, red. I. Trzcńska, A. Świerzowska, Libron, Kraków 2017

### **Informacje dodatkowe**

Brak