

FIȘA DISCIPLINEI

Noile arte în epoca digitală (RO/EN)

Anul universitar 2026-2027

1. Date despre program

1.1. Instituția de învățământ superior	Universitatea Babeș-Bolyai
1.2. Facultatea	Teatru și Film
1.3. Departamentul	Școala doctorală de Teatru și Film
1.4. Domeniul de studii	Cinematografie și Media
1.5. Ciclu de studii	doctorat
1.6. Programul de studii / Calificarea	Doctorat / artist multimedia / art director
1.7. Forma de învățământ	zi

2. Date despre disciplină

2.1. Denumirea disciplinei	Noile Arte în Epoca Digitală			Codul disciplinei			
2.2. Titularul activităților de curs	Prof. univ. dr. habil. Rodica MOCAN						
2.3. Titularul activităților de seminar	Prof. univ. dr. habil. Rodica MOCAN						
2.4. Anul de studiu	1	2.5. Semestrul	1	2.6. Tipul de evaluare	V	2.7. Regimul disciplinei	opțional

3. Timpul total estimat (ore pe semestru al activităților didactice)

3.1. Număr de ore pe săptămână	3	din care: 3.2. curs	1	3.3. seminar/ laborator/ proiect	2
3.4. Total ore din planul de învățământ	36	din care: 3.5. curs	12	3.6 seminar/laborator	24
Distribuția fondului de timp pentru studiul individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)					Ore
Studiul după manual, suport de curs, bibliografie și notițe (AI)					80
Documentare suplimentară în bibliotecă, pe platformele electronice de specialitate și pe teren					50
Pregătire seminare/ laboratoare/ proiecte, teme, referate, portofolii și eseuri					70
Tutoriat (consiliere profesională)					4
Examinări					10
Alte activități					
3.7. Total ore studiu individual (SI) și activități de autoinstruire (AI)				214	
3.8. Total ore pe semestru				250	
3.9. Numărul de credite				10	

4. Precondiții (acolo unde este cazul)

4.1. de curriculum	
4.2. de competențe	

5. Condiții (acolo unde este cazul)

5.1. de desfășurare a cursului	
5.2. de desfășurare a seminarului/ laboratorului	

6. Rezultatele învățării

Cunoștințe	Studentul cunoaște: <ul style="list-style-type: none">Metodele, procedurile și tehnicile de operare a sistemelor multimedia, de obicei o combinație de software și hardware, care prezintă diferite tipuri de mass-media, cum ar fi materiale video și audio.
-------------------	---

Aptitudini	<p>Studentul este capabil să</p> <ul style="list-style-type: none"> Contextualizeze creația artistică: Identifică influențele și încadrează activitatea sa într-o anumită tendință care poate fi de natură artistică, estetică sau filosofică. Analizează evoluția tendințelor artistice, se consultă cu experți din domeniu, participă la evenimente etc. Elaboreze cadrul de cercetare artistică: Elaborează un cadru de investigare a aspectelor artistice.
Responsabilități și autonomie	<ul style="list-style-type: none"> Apply research ethics and scientific integrity principles in research activities: Apply fundamental ethical principles and legislation to scientific research, including issues of research integrity. Perform, review, or report research avoiding misconducts such as fabrication, falsification, and plagiarism.

7. Obiectivele disciplinei (reieșind din grila competențelor acumulate)

7.1 Obiectivul general al disciplinei	<p>Cursul „Noile arte în epoca digitală” își propune să investigheze mutațiile estetice, tehnologice și conceptuale care definesc creația artistică în contextul noilor media. Într-o eră a realităților augmentate, inteligenței artificiale, interactivității și platformelor digitale, practicile artistice devin fluide, hibride și adesea participative. Cursul explorează noile forme de expresie care se nasc la intersecția dintre tehnologie și artă – de la cinema expandat și instalație media, până la performance digital și artă generativă. Printr-o abordare teoretică și critică, dar și cu deschidere spre aplicații practice, doctoranzii vor analiza modul în care aceste forme influențează relația cu publicul, statusul autorului și noțiunea de originalitate.</p>
7.2 Obiectivele specifice	<ul style="list-style-type: none"> Să analizeze critic principalele tendințe și concepte asociate cu noile forme de artă digitală, în relație cu teoriile media, estetica contemporană și tehnologiile emergente. Să identifice și să evalueze impactul noilor medii (realitate virtuală, algoritmi, rețele sociale, inteligență artificială etc.) asupra procesului de creație, a limbajului artistic și a experienței spectatorului. Să dezvolte un demers de cercetare sau creație original care investighează sau experimentează cu noile practici artistice digitale, în legătură cu propriul domeniu de specializare.

8. Conținuturi

8.1 Curs	Metode de predare	Observații
Contextul post-digital și tranziția către noile arte	Exemple: instalații conectate, arhive media vii, proiecte transdisciplinare.	
Paradigme critice. Studii performative. Teorii ale filosofiei tehnologiei. Andrew Feenberg	Lecture; reading; observation, heuristic conversation; stimulating learning and verifying knowledge through interactive methods	
Paradigme critice. Studii performative. Tehnologia ca extensie a corpului uman. Marshall McLuhan	Lecture; reading; observation, heuristic conversation; stimulating learning and verifying knowledge through interactive methods	
Paradigme critice. Tehnologia ca extensie. Postmanismul și utopia nemuririi virtuale. Întrupare în era digitală.	Lecture; reading; observation, heuristic conversation; stimulating learning and verifying knowledge through interactive methods	["Body art" as performance, virtual body, digital double, and spatial presence] 5 hours reading
Paradigme critice. Artele spectacolului. Spațiu și performanță la limitele spațiului.	Lecture; reading; observation, heuristic conversation; stimulating learning and verifying knowledge through interactive methods	[Non-gravitational performance, exploration of telematic and immersive space] 5 hours reading
Paradigme critice. Artele spectacolului. Timp. Temporalitate. Prezent. Prezență. Auslander. Noi audiențe	Lecture; reading; observation, heuristic conversation; stimulating learning and verifying knowledge through interactive methods	[Performance-ul derivat, imersiv și telematic] 5 hours reading

Paradigme critice. Cultura digitală. Intermedia. Multimedia. Taxonomii ale performanțelor interactive digitale	Lecture; reading; observation, heuristic conversation; stimulating learning and verifying knowledge through interactive methods	Independent view <i>Complicite - The Encounter</i> 5 hours
Paradigme critice. Interacțiunea om-calculator în artele digitale	Lecture; reading; observation, heuristic conversation; stimulating learning and verifying knowledge through interactive methods	[Mixed reality performance, live digital art and digital augmented digital autobiography] 5 hours reading
Creație colaborativă: Examinarea modului în care participarea publicului modelează narațiunea și conținutul (de exemplu, documentare realizate prin crowdsourcing).	Lecture; reading; observation, heuristic conversation; stimulating learning and verifying knowledge through interactive methods	
Immersive and VR Documentaries: Investigating how virtual reality and augmented reality create immersive documentary experiences.	Lecture; reading; observation, heuristic conversation; stimulating learning and verifying knowledge through interactive methods	
Bibliografie Dixon, S. 2007. <i>Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation</i> (e-book kin). Cambridge, Massachusetts and London: Amazon.com. Gifreu, A.C. (2013, November 21). <i>The Interactive Documentary: my life, my passion, my playlist</i> MIT – Docubase. MIT Open Documentary Lab. https://docubase.mit.edu/playlist/the-interactive-documentary-my-life-my-passion-my-playlist/ Goldberg, R. 1979. <i>Performance. Live Art from 1909 to the present</i> . New York: Harry N. Abrams, Inc. Publishers. Kwastek, K. 2013. <i>Aesthetics of Interaction in Digital Art</i> . Katja Kwastek. Malita, L. 2010. <i>Extremele Artei</i> . Editura Accent. McLuhan, M. (1964). <i>Understanding media : the extensions of man</i> . New York : McGraw-Hill. Mocan, R. (2021) Future Realities. Conceptual and Technological Perspectives on Virtual Reality Non Fiction. <i>Revista de Filosofie Aplicată</i> , 4(6), 106–121. https://filosofieaplicata.ro/index.php/filap/article/view/99/73 Mocan, Rodica (2017). <i>Paradigme Critice în Performance-ul Digital Interactiv</i> , Cluj: Presa Universitară Clujeană. Mullis, E. 2013. Dance, Interactive Technology, and the Device Paradigm - ProQuest Central - ProQuest. <i>Dance Research Journal</i> , 45(3), 111–124. Runcan, M. 2011. <i>Signore Misterioso. O anatomie a spectatorului</i> . București: Unitext. Schechner, R. 2009. <i>Performance - Introducere și Teorie</i> . București: Unitext (Uniter).		

9. Coroborarea conținuturilor disciplinei cu așteptările reprezentanților comunității epistemice, asociațiilor profesionale și angajatori reprezentativi din domeniul aferent programului

Students will have abilities and competences to use digital technologies and new media platforms to research, produce and distribute new media formats, as needed in a continuing developing media environment.

The field of interactive digital arts is an important, emerging area that remains largely experimental but is highly appreciated at electronic arts, contemporary dance, multimedia, and intermedia festivals. Artists are increasingly involved in integrating digital technologies into their artistic processes, while also observing the impact of digital technology on everyday life and its influence on contemporary culture.

Every school of cinematography and media has courses that link traditional media with the new technologies and media platforms, as needed in the job market. Course initially inspired by Exploring New Media course From the Graduate School of Journalism at Columbia University.

10. Evaluare

Tip activitate	10.1 Criterii de evaluare	10.2 Metode de evaluare	10.3 Pondere din nota finală
10.4 Curs	Analiză critică a unei lucrări artistice contemporane digitale	Format flexibil: expunere scrisă, eseu vizual, video-eseu,	80%

	relevante pentru temele cursului.	demonstrație performativă.	
10.5 Seminar/laborator	Jurnal reflexiv de cercetare	portofoliu exploratoriu	20%
10.6 Standard minim de performanță			
<ul style="list-style-type: none"> Predarea analizei critice într-un format agreat cu profesorul, relevant pentru tematica de cercetare a doctorandului 			

11. Etichete ODD (Obiective de Dezvoltare Durabilă / Sustainable Development Goals)¹

	Eticheta generală pentru Dezvoltare durabilă						
							

Data completării:
Ian. 2026

Semnătura titularului de curs

Semnătura titularului de seminar

Data avizării în departament:

Semnătura directorului de departament

...

.....

¹ Păstrați doar etichetele care, în conformitate cu [Procedura de aplicare a etichetelor ODD în procesul academic](#), se potrivesc disciplinei și ștergeți-le pe celelalte, inclusiv eticheta generală pentru Dezvoltare durabilă - dacă nu se aplică. Dacă nicio etichetă nu descrie disciplina, ștergeți-le pe toate și scrieți "Nu se aplică".