

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЛУГАНСКАЯ ГОСУДАРСТВЕННАЯ АКАДЕМИЯ
КУЛЬТУРЫ И ИСКУССТВ ИМЕНИ МИХАИЛА МАТУСОВСКОГО»

Кафедра теории искусств и эстетики

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«СОВРЕМЕННОЕ МУЛЬТИМЕДИЙНОЕ ИСКУССТВО»

Уровень основной образовательной программы – бакалавриат
Направление подготовки – 50.03.04 Теория и история искусств
Профиль – Теория и история визуальных искусств

Учебный план – 2024 года

Луганск – 2024

Рабочая программа составлена на основании учебного плана с учетом требований ОПОП и ФГОС ВО направления подготовки 50.03.04 Теория и история искусств, утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 15.06.2017 г. № 557.

Программу разработали: В. В. Смоляр, преподаватель кафедры теории искусств и эстетики, В. В. Шатилов, преподаватель кафедры теории искусств и эстетики, кандидат философских наук.

Рассмотрена на заседании кафедры теории искусств и эстетики (Академия Матусовского).

Протокол №1, 27 августа 2024 г.

Заведующий кафедрой

И. Н. Цой

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дисциплина «Современное мультимедийное искусство» является обязательной частью дисциплин ОПОП ФГОС ВО, (уровень бакалавриата) и адресована студентам IV курса (VII семестр) направления подготовки 50.03.04 – «Теория и история искусств» профиль «Теория и история визуальных искусств» федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Луганская государственная академия культуры и искусств имени Михаила Матусовского». Дисциплина реализуется кафедрой теории искусств и эстетики.

Дисциплина логически и содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами: «Современное искусство», «История кино-, телеискусства», «Философия», «История музыки».

Дисциплина «Современное мультимедийное искусство» направлена на изучение актуальных процессов, направлений и технологий в области мультимедиа как важного феномена современного искусства. Курс позволяет анализировать взаимодействие искусства и цифровых технологий, изучать трансформации художественных форм в условиях медийной среды и осваивать методы интерпретации мультимедийных произведений.

Преподавание дисциплины предусматривает следующие формы организации учебного процесса: лекции, семинарские занятия, самостоятельная работа студентов и консультации.

Программой дисциплины предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в устной и письменной форме, итоговый контроль в форме зачёта.

Общая трудоемкость освоения дисциплины составляет 2 зачётные единицы, 72 часа.

Программой дисциплины предусмотрены:

ОФО: лекционные занятия – 16 часов, семинарские занятия – 14 часов, контроль – 36 часов и самостоятельная работа – 6 часов.

ЗФО: лекционные занятия – 2 часов, семинарские занятия – 2 часов, контроль – 0 часов и самостоятельная работа – 68 часов.

2. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель преподавания дисциплины: формирование у обучающихся базовых знаний в области истории современного искусства. Дисциплина призвана формировать у студентов базовое представление об эволюции мультимедийных видов искусств.

Задачи изучения дисциплины:

- ознакомление с основными этапами развития мультимедийного искусства;
- изучение техники и технологий, используемых в мультимедийном искусстве;
- анализ ключевых произведений и их создателей;
- развитие навыков критического анализа и рефлексии на тему произведений мультимедийного искусства.

3. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП ВО

Дисциплина «Современное мультимедийное искусство» является обязательной частью дисциплин ОПОП ФГОС ВО, (уровень бакалавриата), логически и содержательно-методически взаимосвязана с дисциплинами: «Современное искусство», «История кино-, телеискусства», «Философия», «История музыки».

Освоение дисциплины будет необходимо при подготовке к сдаче и сдаче государственного экзамена, а так же при подготовке к процедуре защиты и защите выпускной квалификационной работы.

4. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Изучение дисциплины направлено на формирование следующих компетенций в соответствии с ФГОС ВО направления подготовки 50.03.04 Теория и история искусств: ОПК-5.

Общепрофессиональные компетенции (ОПК):

№ компетенции	Содержание компетенции	Индикаторы
ОПК-5	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> – актуальные тенденции в области мультимедиа, цифрового искусства, виртуальной и дополненной реальности; – правовые и этические нормы в области использования цифровых технологий и авторских прав на мультимедийные материалы; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> – применять навыки поиска и анализа информации в интернете для научных и профессиональных целей; – интегрировать различные виды медиа (текст, изображение, видео, звук) в единый мультимедийный продукт. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> – навыками анализа мультимедийных проектов с точки зрения их эстетической, социальной и культурной значимости.

5. СТРУКТУРА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Названия разделов и тем	Количество часов									
	очная форма					заочная форма				
	всего	в том числе				всего	в том числе			
		л	с	сп	к		л	с	сп	к
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
Тема 1. Исторические истоки мультимедийного искусства	8	2	2	-	4	8	0.5	0.5	7	-
Тема 2. Мультимедийное искусство и модернизм.	8	2	2	-	4	8	0.5	0.5	7	-
Тема 3. Междисциплинарность в мультимедийном искусстве.	9	2	2	1	4	9	-	-	9	-
Тема 4. Видео-арт и развитие цифрового искусства.	9	2	2	1	4	9	0.5	0.5	8	-
Тема 5. Цифровые технологии и их влияние на искусство.	9	2	2	1	4	9	-	-	9	-
Тема 6. Визуальное искусство и звук: синестетический подход.	9	2	2	1	4	9	-	-	9	-
Тема 7. Интерактивные инсталляции: теоретические основы.	10	2	1	1	6	10	-	-	10	-
Тема 8. Социальные и культурные аспекты мультимедийного искусства	10	2	1	1	6	10	0.5	0.5	9	-
ВСЕГО часов в семестре/дисциплине:	72	16	14	6	36	72	2	2	68	-

6. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Лекционный материал

Тема 1. Исторические истоки мультимедийного искусства.

В этой теме студенты познакомятся с первыми экспериментами художников начала XX века, которые использовали различные формы медиа в своих работах. Изучаются произведения дадаистов, футуристов и сюрреалистов, которые объединяли живопись, текст, звуковое сопровождение и перформансы. Также рассматривается влияние развития новых технологий, таких как фотография и кинематограф, на художественные процессы того времени.

Тема 2. Мультимедийное искусство и модернизм.

Эта тема посвящена анализу модернистских движений и их стремлению к интеграции различных медиа. Студенты изучат, как художники искали новые способы выразить идеи через сочетание живописи, скульптуры, архитектуры и кинематографа. Особое внимание уделяется исследованиям модернистов о взаимосвязи формы, цвета, звука и движения.

Тема 3. Междисциплинарность в мультимедийном искусстве.

Студенты изучат, как мультимедийное искусство разрушает традиционные границы между художественными дисциплинами. Рассматриваются примеры работ, в которых объединяются музыка, литература, театр и визуальные искусства. Внимание уделяется ключевым теоретикам междисциплинарности, таким как Дик Хиггинс и его концепция «интермедиа», и художникам, которые воплощали эти идеи в своих работах.

Тема 4. Видео-арт и развитие цифрового искусства.

В этой теме рассматриваются основные этапы развития видео-арта — от первых экспериментов в 1960-х годах до современного цифрового искусства. Студенты познакомятся с такими художниками, как Нам Джун Пайк, Билл Виола и Гари Хилл, чьи работы заложили основы видео-арта. Также изучаются вопросы интеграции цифровых технологий, которые расширили возможности художников в создании и распространении аудиовизуальных произведений.

Тема 5. Цифровые технологии и их влияние на искусство.

Тема посвящена влиянию компьютерных технологий, интернета и новых медиа на современное искусство. Изучаются ключевые работы, созданные с помощью компьютеров, цифровых камер и программного обеспечения для обработки изображений и видео. Особое внимание уделяется тому, как цифровизация изменила не только технические аспекты, но и концептуальные подходы в искусстве, например, через создание генеративного и алгоритмического искусства.

Тема 6. Визуальное искусство и звук: синестетический подход.

В рамках этой темы студенты исследуют теории и примеры, где звук и изображение синхронно взаимодействуют для создания уникального художественного опыта. Особое внимание уделяется синестетическому восприятию, когда искусство воздействует одновременно на несколько органов чувств. Изучаются работы в области саунд-арта, кинетических скульптур и аудиовизуальных инсталляций, где звук и образ взаимно дополняют друг друга.

Тема 7. Интерактивные инсталляции: теоретические основы.

Студенты познакомятся с теоретическими концепциями интерактивного искусства, где произведение активно взаимодействует со зрителем. Рассматриваются работы, в которых

зритель не просто наблюдатель, а активный участник, влияющий на ход событий. Изучаются такие художники, как Рафаэль Лозано-Хеммер и его проекты, где применяются сенсоры движения и другие технологии для создания уникального опыта взаимодействия с искусством.

Тема 8. Социальные и культурные аспекты мультимедийного искусства.

В этой теме исследуется, как мультимедийное искусство отражает и критикует современные социальные и культурные явления. Рассматриваются работы, которые затрагивают вопросы идентичности, гендера, политики, глобализации и воздействия медиа. Особое внимание уделяется тому, как художники используют мультимедиа для создания проектов, направленных на осмысление и трансформацию социальных реалий.

6.2. Семинарские занятия

Семинар №1

Тема: Исторические истоки мультимедийного искусства

Цели занятия:

1. Проанализировать первые эксперименты в области мультимедийного искусства начала XX века.
2. Выявить влияние новых технологий (фотография, кинематограф) на развитие художественных практик.
3. Развить навыки анализа произведений дадаистов, футуристов и сюрреалистов.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие идеи дадаистов повлияли на становление мультимедийного искусства?
2. Как развитие фотографии и кинематографа повлияло на художественные процессы начала XX века?
3. Какой вклад внесли футуристы и сюрреалисты в развитие междисциплинарных подходов в искусстве?

Семинар №2

Тема: Мультимедийное искусство и модернизм

Цели занятия:

1. Исследовать стремление модернистов к интеграции различных медиа.
2. Оценить эксперименты с сочетанием живописи, скульптуры, архитектуры и кинематографа.
3. Понять, как модернизм расширил границы искусства через взаимодействие различных форм.

Вопросы для обсуждения:

1. Как модернисты понимали взаимосвязь формы, цвета, звука и движения?
2. Какие технические и концептуальные изменения привнес модернизм в мультимедийное искусство?
3. Как идеи модернизма нашли отражение в кинематографе начала XX века?

Семинар №3

Тема: Междисциплинарность в мультимедийном искусстве

Цели занятия:

1. Понять ключевые принципы междисциплинарного подхода в мультимедийном искусстве.
2. Исследовать идеи Дика Хиггинса и концепцию «интермедиа».
3. Проанализировать примеры синтеза музыки, литературы, театра и визуальных искусств.

Вопросы для обсуждения:

1. Что такое концепция «интермедиа» и как она применяется в мультимедийном искусстве?
2. Какие примеры междисциплинарного искусства можно выделить в работах середины XX века?
3. Как междисциплинарный подход изменил отношение к зрителю как участнику художественного процесса?

Семинар №4

Тема: Видео-арт и развитие цифрового искусства

Цели занятия:

1. Изучить этапы становления видео-арта.
2. Исследовать вклад художников, таких как Нам Джун Пайк и Билл Виола.
3. Понять роль цифровых технологий в создании мультимедийных произведений.

Вопросы для обсуждения:

1. Какой вклад Нам Джун Пайк внес в развитие видео-арта?
2. Как цифровые технологии изменили способы создания и распространения аудиовизуального искусства?
3. Какие концептуальные идеи лежат в основе работ Билла Виолы?

Семинар №5

Тема: Цифровые технологии и их влияние на искусство

Цели занятия:

1. Рассмотреть влияние компьютерных технологий, интернета и новых медиа на современное искусство.
2. Проанализировать ключевые произведения, созданные с использованием цифровых технологий.
3. Изучить концепции генеративного и алгоритмического искусства.

Вопросы для обсуждения:

1. Какие изменения цифровые технологии принесли в концептуальные и технические аспекты искусства?
2. Как цифровизация влияет на творческие процессы и взаимодействие со зрителем?
3. В чем основные особенности генеративного искусства?

Семинар №6

Тема: Визуальное искусство и звук: синестетический подход

Цели занятия:

1. Изучить взаимодействие звука и визуальных образов в мультимедийном искусстве.
2. Понять, как синестезия используется в искусстве для создания уникальных эффектов восприятия.
3. Проанализировать примеры саунд-арта, аудиовизуальных инсталляций и кинетических скульптур.

Вопросы для обсуждения:

1. Что такое синестетический подход, и как он применяется в мультимедийном искусстве?
2. Какие технологические новшества способствовали созданию синестетических произведений?
3. Как художники используют звук для создания пространственного восприятия в своих работах?

Семинар №7

Тема: Интерактивные инсталляции: теоретические основы

Цели занятия:

1. Изучить принципы взаимодействия зрителя и произведения в интерактивных инсталляциях.
2. Рассмотреть теоретические концепции интерактивного искусства.
3. Проанализировать ключевые работы Рафаэля Лозано-Хеммера и других художников.

Вопросы для обсуждения:

1. Какую роль играет зритель в интерактивном искусстве?
2. Какие технологии чаще всего используются для создания интерактивных инсталляций?
3. Какие задачи решает интерактивное искусство в социальном и культурном контексте?

Семинар №8**Тема: Социальные и культурные аспекты мультимедийного искусства***Цели занятия:*

1. Понять, как мультимедийное искусство взаимодействует с социальными и культурными реалиями.
2. Изучить произведения, критически отражающие вопросы идентичности, глобализации, гендера и политики.
3. Развить навыки анализа социального контекста произведений мультимедийного искусства.

Вопросы для обсуждения:

1. Как мультимедийное искусство отражает современные социальные явления?
2. Какие технологии используются для акцентирования социальных и культурных проблем в искусстве?
3. Как художники используют мультимедиа для активизации зрительской рефлексии?

7. СОДЕРЖАНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Самостоятельная работа студентов обеспечивает подготовку студента к текущим аудиторным занятиям. Результаты этой подготовки проявляются в активности студента на занятиях и в качестве выполненных докладов.

СР включает следующие виды работ:

- работа с лекционным материалом, предусматривающая проработку конспекта лекций и учебной литературы;
- поиск и обзор литературы и электронных источников информации по индивидуально заданной проблеме курса;
- выполнение домашнего задания в виде подготовки доклада и презентации по изучаемой теме;
- изучение материала, вынесенного на самостоятельную проработку;
- подготовка к семинарским занятиям;
- подготовка к зачету.

7.1 ТЕМЫ И ЗАДАНИЯ ДЛЯ ПОДГОТОВКИ К ПРАКТИЧЕСКИМ (СЕМИНАРСКИМ) ЗАНЯТИЯМ**Самостоятельная работа №1****Исторические истоки мультимедийного искусства.**

1. Подготовьте презентацию на тему влияния дадаизма на мультимедийное искусство.
2. Проанализируйте ранние фильмы авангардных режиссёров и их роль в развитии междийного искусства.
3. Напишите эссе о том, как фотомонтаж использовался в искусстве XX века для создания мультимедийных произведений.

4. Составьте хронологию ключевых событий, связанных с появлением первых мультимедийных художественных практик.
5. Подготовьте сравнительный анализ мультимедийных элементов в работах футуристов и сюрреалистов.

Самостоятельная работа №2

Мультимедийное искусство и модернизм.

1. Исследуйте использование звука в кинематографе модернизма и его влияние на развитие мультимедийного искусства.
2. Напишите реферат о роли архитектуры и дизайна в модернистских мультимедийных проектах.
3. Проанализируйте одну из выставок Баухауса, исследуя интеграцию различных видов искусства.
4. Подготовьте доклад о влиянии абстрактной живописи на развитие видео-арта.
5. Напишите аналитическое эссе на тему «Модернистские идеи синтеза искусств и их воплощение в мультимедийных проектах».

Самостоятельная работа №3

Междисциплинарность в мультимедийном искусстве.

1. Исследуйте творчество одного из ключевых представителей междисциплинарного искусства и подготовьте краткий обзор его работ.
2. Напишите эссе о том, как музыка и литература повлияли на развитие мультимедийных инсталляций.
3. Проанализируйте одну междисциплинарную работу на основе текстов Дика Хиггинса.
4. Подготовьте презентацию на тему взаимодействия театра и цифрового искусства в мультимедийных проектах.
5. Исследуйте роль перформанса в мультимедийных работах второй половины XX века.

Самостоятельная работа №4

Видео-арт и развитие цифрового искусства.

1. Напишите эссе о становлении видео-арта и ключевых художниках этого направления.
2. Составьте подробный анализ одной работы Нам Джун Пайка с акцентом на её мультимедийные аспекты.
3. Подготовьте презентацию о значении цифровых технологий для эволюции видео-арта в 1990-е годы.
4. Проанализируйте, как интернет изменил практики видео-арта и доступ зрителей к произведениям.
5. Исследуйте роль документалистики в видео-арте, подготовив обзор ключевых работ.

Самостоятельная работа №5

Цифровые технологии и их влияние на искусство.

1. Напишите реферат на тему «Как цифровизация изменила концепцию авторства в искусстве».
2. Проанализируйте влияние программных средств на создание алгоритмического искусства.
3. Подготовьте эссе о влиянии цифровых технологий на восприятие произведений искусства зрителями.
4. Исследуйте одну из художественных выставок, где используются цифровые технологии, и напишите обзор.
5. Подготовьте презентацию о ключевых достижениях в области генеративного искусства.

Самостоятельная работа №6

Визуальное искусство и звук: синестетический подход.

1. Напишите эссе о значении звука в мультимедийных инсталляциях и перформансах.
2. Подготовьте презентацию о синестезии как эстетическом и сенсорном феномене в искусстве.
3. Проанализируйте работу аудиовизуального художника, уделяя внимание взаимодействию звука и изображения.
4. Напишите рецензию на выставку или перформанс, где использовался синестетический подход.
5. Исследуйте примеры кинетических скульптур, где звук играет ключевую роль, и составьте доклад.

Самостоятельная работа №7

Интерактивные инсталляции: теоретические основы.

1. Напишите эссе о роли зрителя в интерактивных инсталляциях и как это меняет восприятие искусства.
2. Проанализируйте работу Рафаэля Лозано-Хеммера или другого художника, известного интерактивными проектами.
3. Подготовьте обзор современных интерактивных выставок и их технических решений.
4. Напишите реферат на тему «Интерактивные инсталляции и новое понимание пространства в искусстве».
5. Исследуйте влияние технологий датчиков движения на искусство и подготовьте презентацию.

Самостоятельная работа №8

Социальные и культурные аспекты мультимедийного искусства.

1. Напишите эссе о роли мультимедийного искусства в политической и социальной критике.
2. Проанализируйте один мультимедийный проект, связанный с вопросами идентичности (расовой, национальной, профессиональной и т.п.) или гендера.
3. Исследуйте работу художника, который использует мультимедиа для анализа медиа-культуры, и подготовьте доклад.
4. Напишите реферат о глобализации и её отражении в мультимедийном искусстве.
5. Подготовьте презентацию о роли социальных сетей и цифровых платформ в мультимедийных проектах.

8. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ СТУДЕНТОВ

8.1. Вопросы к зачёту

1. Что такое мультимедийное искусство, и как оно возникло?
2. Как авангардные движения начала XX века повлияли на развитие мультимедийного искусства?
3. Как дадаизм и сюрреализм использовали мультимедийные элементы в своих работах?
4. Какие ключевые этапы можно выделить в развитии видео-арта?
5. Как модернизм способствовал развитию мультимедийного искусства?
6. В чём заключается междисциплинарный подход в мультимедийном искусстве?
7. Какую роль играет звук в мультимедийных инсталляциях?
8. Что такое синестезия, и как она проявляется в мультимедийных проектах?
9. Как технологии виртуальной и дополненной реальности используются в мультимедийных проектах?
10. Какие художники считаются основоположниками видео-арта, и какие работы можно назвать ключевыми?
11. Как цифровые технологии изменили восприятие произведений искусства?
12. Что такое интерактивные инсталляции, и как они влияют на роль зрителя?
13. Какое влияние на развитие мультимедийного искусства оказали интернет и цифровая культура?
14. Какие социальные и культурные проблемы поднимаются в мультимедийном искусстве?
15. Как взаимодействие различных медиа изменило художественные практики второй половины XX века?
16. Как развивалась концепция авторства в цифровую эпоху?
17. Как генеративное искусство связано с мультимедийным искусством?
18. Какие правовые и этические вопросы возникают в контексте мультимедийного искусства?
19. Как мультимедийное искусство используется для политической и социальной критики?
20. Какие современные направления мультимедийного искусства существуют сегодня, и каковы их ключевые особенности?

8.2. Доклады (ЗФО)

Студенты заочной формы обучения готовят к зачёту 3 доклада с презентациями. Вариант выбирается согласно порядковому номеру в академическом журнале.

Вариант 1

1. Как цифровизация изменила концептуальные подходы в современном искусстве?
2. Что такое концепция «интермедиа» Дика Хиггинса, и как она связана с междисциплинарностью?
3. Расскажите о роли футуристов в развитии мультимедийного искусства.

Вариант 2

1. Приведите примеры мультимедийных проектов, где синтез искусств играет ключевую роль.
2. Как Нам Джун Пайк использовал мультимедийные элементы в своих работах?
3. Какие технологии используются в современных интерактивных выставках?

Вариант 3

1. Расскажите о становлении видео-арта в 1960-е годы и ключевых художниках этого направления.
2. Как глобализация влияет на развитие мультимедийного искусства?
3. Какие изменения в восприятии зрителей привнесли цифровые технологии?

Вариант 4

1. Охарактеризуйте влияние дадаизма на становление мультимедийного искусства.
2. Как зритель становится активным участником в интерактивных инсталляциях?
3. Проанализируйте влияние интернета на искусство.

Вариант 5

1. Какие принципы используются в создании аудиовизуальных инсталляций?
2. Как взаимосвязь медиа в модернизме повлияла на развитие мультимедийного искусства?
3. Приведите примеры мультимедийных проектов, затрагивающих вопросы идентичности.

Вариант 6

1. Расскажите о роли синестетического восприятия в мультимедийных инсталляциях.
2. Проанализируйте проекты Рафаэля Лозано-Хеммера и их технические особенности.
3. В чем уникальность мультимедийных произведений сюрреалистов?

Вариант 7

1. Как звук и изображение взаимодействуют в кинетических скульптурах?
2. Приведите примеры мультимедийных работ, направленных на анализ и критику медиа-культуры.

3. Как взаимосвязь формы, цвета, звука и движения отражалась в произведениях модернистов?

Вариант 8

1. Какие изменения в восприятии зрителей привнесли цифровые технологии?
2. Как мультимедийное искусство отражает политические и социальные явления современности?
3. Какие изменения в мультимедийном искусстве принесло использование алгоритмического искусства?

Вариант 9

1. Как фотография и кинематограф повлияли на художественные процессы начала XX века?
2. Приведите примеры мультимедийных проектов, затрагивающих вопросы идентичности.
3. Какие изменения в восприятии зрителей привнесли цифровые технологии?

Вариант 10

1. Проанализируйте стремление модернистских движений к интеграции различных видов медиа.
2. Какие технологии используются в современных интерактивных выставках?
3. Как глобализация влияет на развитие мультимедийного искусства?

9. МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ

В процессе обучения для достижения планируемых результатов освоения дисциплины используются следующие методы образовательных технологий:

- методы ИТ – использование Internet-ресурсов для расширения информационного поля и получения профессиональной информации;
- междисциплинарное обучение – обучение с использованием знаний из различных областей (дисциплин), реализуемых в контексте конкретной задачи;
- проблемное обучение – стимулирование студентов к самостоятельному приобретению знаний для решения конкретной поставленной задачи;
- обучение на основе опыта – активизация познавательной деятельности студента посредством ассоциации их собственного опыта с предметом изучения.

Занятия	Используемые интерактивные образовательные технологии
Семинарские занятия	Кейс-метод (разбор конкретных ситуаций), дискуссии, коллективное решение творческих задач.

10. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ СТУДЕНТОВ

10.1. Описание шкалы оценивания работы на практическом/семинарском занятии

Оценка по номинальной шкале	Характеристики ответа обучающегося
<p>Отлично (5)</p>	<p>Студент активно участвует в обсуждении, даёт аргументированные и обоснованные ответы, демонстрирует глубокое знание материала и умение анализировать. Отвечает уверенно, грамотно, использует профессиональную терминологию. Вопросы преподавателя и однокурсников полностью раскрыты и обоснованы. Задания выполнены полностью, с самостоятельными выводами и аналитическим подходом. Демонстрирует инициативу, участвуя в дополнительных дискуссиях и предложениях.</p>
<p>Хорошо (4)</p>	<p>Студент принимает активное участие в обсуждении, даёт в основном правильные ответы, демонстрирует знание основного материала. Иногда допускает неточности или недостаточно аргументирует свою позицию. Использует профессиональную терминологию, но не всегда уверенно. Ответы на вопросы преподавателя и однокурсников раскрыты, но не в полной мере. Задания выполнены, но без глубокого анализа и дополнительных выводов.</p>
<p>Удовлетворительно (3)</p>	<p>Студент участвует в обсуждении пассивно, отвечает лишь на прямые вопросы преподавателя, демонстрирует поверхностное знание материала. Ответы неполные, часто не аргументированные, с нарушением логики. Использование профессиональной терминологии минимально. Вопросы преподавателя и однокурсников раскрыты частично. Задания выполнены не полностью, либо с ошибками.</p>
<p>Неудовлетворительно (2)</p>	<p>Студент не принимает участия в обсуждении, либо его ответы не соответствуют теме или содержат значительные ошибки. Демонстрируется незнание материала. Ответы на вопросы преподавателя и однокурсников отсутствуют или неаргументированы. Задания либо не выполнены, либо выполнены с грубыми ошибками.</p>

10.2. Описание шкалы оценивания самостоятельной работы

Оценка по номинальной шкале	Характеристики ответа обучающегося
Отлично (5)	<p>Работа выполнена полностью и соответствует всем требованиям задания. Студент демонстрирует глубокое понимание темы, умение анализировать и критически осмысливать информацию. Приведены чёткие, логически выстроенные аргументы, которые подкреплены примерами из художественных произведений, текстов или исследований. Использована профессиональная терминология, при необходимости выполнен качественный визуальный или текстовый анализ. Работа оформлена грамотно, без орфографических, пунктуационных и стилистических ошибок. Если требуются творческие задания (эскизы, рецензии), они выполнены с высоким уровнем оригинальности и демонстрируют высокий художественный или аналитический уровень.</p>
Хорошо (4)	<p>Работа выполнена в целом правильно, основные требования задания выполнены. Студент показывает хорошее понимание темы и её аспектов, однако анализ может быть поверхностным или недостаточно развернутым. Приведены аргументы и примеры, но не все они логически обоснованы или подкреплены достаточным количеством данных. Профессиональная терминология использована, но могут встречаться отдельные неточности. В оформлении работы могут быть незначительные орфографические, пунктуационные или стилистические ошибки. Если требуется творческая составляющая, она выполнена корректно, но не демонстрирует полного раскрытия потенциальных идей.</p>
Удовлетворительно (3)	<p>Работа выполнена частично, многие аспекты задания раскрыты поверхностно или с недостаточной точностью. Студент демонстрирует общее понимание темы, но отсутствует глубокий анализ или критический подход. Аргументы и примеры приведены, но они могут быть неуместными или недостаточно развернутыми. Профессиональная терминология используется ограниченно или с ошибками. В работе встречаются орфографические, пунктуационные и стилистические недочёты, которые затрудняют понимание текста. Творческие задания выполнены на минимальном уровне, демонстрируют недостаточную оригинальность или проработку.</p>
Неудовлетворительно (2)	<p>Работа выполнена неполностью или вовсе не соответствует заданию. Студент не продемонстрировал понимания темы или анализ произведений выполнен некорректно. Аргументация отсутствует или базируется на неверных данных. Примеры либо отсутствуют, либо не соответствуют заданной теме. Профессиональная терминология почти не используется или используется неправильно. В работе большое количество орфографических, пунктуационных и стилистических ошибок. Творческая часть задания (если требуется) отсутствует или выполнена на крайне низком уровне, без демонстрации базовых навыков анализа или художественной работы.</p>

10.3. Описание шкалы оценивания доклада (ЗФО)

Оценка по номинальной шкале	Характеристики ответа обучающегося
<p>Отлично (85-100 баллов)</p>	<p>Содержание доклада соответствует заявленной теме и в полной мере её раскрывает. Тема раскрыта полностью; представлен обоснованный объём информации; изложение материала логично, доступно.</p> <p>На основе представленной презентации формируется полное понимание тематики исследования, раскрыты детали. Презентация полностью соответствует теме, наглядна и информативна, её оформление способствует лёгкому считыванию информации.</p>
<p>Хорошо (65-84 балла)</p>	<p>Содержание доклада, за исключением отдельных моментов, соответствует заявленной теме и в полной мере её раскрывает. тема раскрыта хорошо, но не в полном объёме; информации представлено недостаточно; в отдельных случаях нарушена логика в изложении материала.</p> <p>На основе представленной презентации формируется общее понимание тематики исследования, но не ясны детали. Имеются незначительные ошибки и/или недочёты в подборе визуальных материалов презентации.</p>
<p>Удовлетворительно (55-64 балла)</p>	<p>Содержание доклада лишь частично соответствует заявленной теме.</p> <p>Раскрыта малая часть темы; поиск информации проведён поверхностно; в изложении материала отсутствует логика. Имеются значительные ошибки и/или недочёты в подборе визуальных материалов презентации.</p>
<p>Неудовлетворительно (0-63 балла)</p>	<p>Доклад не соответствует заявленной теме или отсутствует вовсе. Тема не раскрыта, в изложении материала отсутствует логика. Презентация отсутствует, либо не соответствует теме доклада.</p>

Распределение баллов на доклад с презентацией: 100 баллов = 60 баллов (содержание доклада) + 30 баллов (презентация) + 15 баллов (выступление).

10.4. Описание шкалы оценивания ответа на зачёте

Оценка по номинальной шкале	Описание уровней результатов обучения
Зачтено	<p>Студентом в течение семестра выполнены все самостоятельные работы (доклады с презентациями).</p> <p>Студент владеет знаниями предмета в полном объеме учебной программы, достаточно глубоко осмысливает дисциплину; самостоятельно, в логической последовательности и исчерпывающе отвечает на вопросы, подчеркивая при этом самое существенное, умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделять в нем главное, устанавливать причинно-следственные связи.</p>
	<p>Студентом в течение семестра выполнены все самостоятельные работы (доклады с презентациями).</p> <p>Студент владеет знаниями дисциплины почти в полном объеме программы (имеются пробелы знаний только в некоторых, особенно сложных разделах); самостоятельно и отчасти при наводящих вопросах дает полноценные ответы на вопросы; не всегда выделяет наиболее существенное, не допускает вместе с тем серьезных ошибок в ответах.</p>
	<p>Студентом в течение семестра выполнены все самостоятельные работы (доклады с презентациями).</p> <p>Студент владеет основным объемом знаний по дисциплине; проявляет затруднения в самостоятельных ответах, оперирует неточными формулировками; в процессе ответов допускаются ошибки по существу вопросов.</p>
Не зачтено	<p>Студентом в течение семестра выполнены не все самостоятельные работы (доклады с презентациями).</p> <p>Студент не освоил обязательного минимума знаний предмета, не способен ответить на вопросы билета даже при дополнительных наводящих вопросах.</p>

11. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ, УЧЕБНАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЛИТЕРАТУРА

Основная литература:

1. Агрatina, Е. Е. Искусство XX века: учебник и практикум для вузов / Е.Е. Агрatina. – Москва : Издательство Юрайт, 2020. – 317 с.
2. Аксёнова, А. С. Искусство XX века. Ключи к пониманию : события, художники, эксперименты / А. Аксёнова. – М. : Эксмо, 2022. – 208 с.
3. Бычков, В.В., Маньковская, Н.Б., Иванов, В.В. Триалог. Живая эстетика и современная философия искусства : монография. – Москва : Прогресс-Традиция, 2012. – 840 с.
4. Гомперц, У. Непонятное искусство. От Моне до Бэнкси / Уилл Гомперц; пер. с англ. И. Литвиновой. – М.: Синдбад, 2018. – 464 с.
5. Гушин, С. Современное искусство и как перестать его бояться / Сергей Гушин, Александр Щуренков. – М. : Издательство АСТ, 2018. – 240 с. : ил.
6. Деникин, А. А. ВидеоАрт/Видеохудожники / А. А. Деникин. – М.: Videoart digital std., 2013. – 110 с.
7. Джеуза, А. История русского видеоарта : В 3 т. Т.1 / А. Джеуза. – М. : Московский музей современного искусства, 2007. – 187 с.
8. Джеуза, А. История русского видеоарта : В 3 т. Т.2 / А. Джеуза. – М. : Московский музей современного искусства, 2009. – 107 с.
9. Джеуза, А. История русского видеоарта : В 3 т. Т.3 / А. Джеуза. – М. : Московский музей современного искусства, 2010. – 146 с.
10. Манович, Л. Цифровое искусство / Л. Манович ; пер. с англ. Д. Кульчицкая. – М.: Ad Marginem, 2018. – 400 с.
11. Маньковская, Н. Б., Бычков, В.В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации: учебное пособие / М. : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2011. – 208 с.
12. Пол, К. Цифровое искусство / К. Пол ; пер. с англ. А. Глебовская. – М.: Ad Marginem, 2017. – 272 с.
13. Раш, М. Новые медиа в искусстве / М. Раш ; пер. с англ. Д. Панайотти. – М.: Ad Marginem, 2018. – 256 с.
14. Старусева-Першеева, А. Видеоарт. Монтаж зрителя / А. Старусева-Першеева. – М. : Пальмира, 2022. – 420 с.
15. Ходж, С. Главное в истории современного искусства. Ключевые работы, темы, направления, техники / С. Ходж ; пер. с англ. А. Строкиной ; науч. ред. А. Шапочникова. – М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019. – 224 с.
16. Хьюз, Р. Шок новизны / Р. Хьюз ; пер. с англ. О. Серебряной, П. Серебряного. – СПб.: Азбука, Азбука-Аттикус, 2021. – 448 с.

Дополнительная литература

1. Антология российского видеоарта. / Составление и общая редакция Алексея Исаева. – Москва, 2002. – 204 с.
2. Мифология медиа: Опыт исторического описания творческой биографии. Алексей Исаев (1960-2006) : сборник / сост. Л. Бредихина, О. Шишко. – М. : Новое литературное обозрение, 2013. – 464 с.
3. Разлогов, К.Э. Кинопроцесс XX – начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. – М.: Академический проект; Трикта, 2016. – 640 с.

4. Расширенное кино / под ред. А. Литвиновой. – М.: Издание Центра культуры и искусств «МедиаАрт Лаб», Московского музея современного искусства и Центра современной культуры «Гара», 2011. – 200 с.
5. Baird D. Matthew Barney: The Cremaster Cycle. – The Brooklyn Rail, April-May, 2003.
6. Bouman, M. A broken piece of an absent whole: experimental video and its spaces of production and reception. – New York: Rochester, University of Rochester, 2008.
7. Campany D. The cinematic: documents of contemporary art. — London: The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007. 10. Hall D., Fifer S.J. Illuminating video: an essential guide to video art. – 1990. 11. Martin S. Video art. – London: Taschen, 2006.

12. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Учебные занятия проводятся в аудиториях согласно расписанию занятий. Для проведения лекционных и практических занятий используются специализированное оборудование, учебный класс, который оснащён аудиовизуальной техникой для показа визуальных методических материалов и презентаций студенческих работ.

Для самостоятельной работы студенты используют литературу читального зала библиотеки федерального государственного бюджетного образовательного учреждения высшего образования «Луганская государственная академия культуры и искусств имени Михаила Матусовского», имеют доступ к ресурсам электронной библиотечной системы Академии, а также возможность использования компьютерной техники, оснащенной необходимым программным обеспечением, электронными учебными пособиями и законодательно-правовой и нормативной поисковой системой, имеющий выход в глобальную сеть Интернет.