

Учреждение образования  
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

**УТВЕРЖДАЮ**

Проректор по научной работе  
БГУКИ

 Е.Е.Корсакова

« 12 » Июня 2021 г.

Регистрационный №-УД-247/зуч.

## **СОВРЕМЕННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ**

*Учебная программа  
учреждения высшего образования  
по учебной дисциплине для специальности  
1-21 04 02 Искусствоведение (по направлениям),  
направления 1-21 04 02-05 Искусствоведение (интегрированное),  
специализации 1-21 04 02-05 01 Компаративное искусствоведение*

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта высшего образования ОСВО 1-21 04 02-2013 по специальности 1-21 04 02 Искусствоведение (по направлениям) и учебного плана по специализации 1-21 04 02-05 01 Компаративное искусствоведение, рег. № D21-1-95/17уч. 05.07.2017

### **СОСТАВИТЕЛЬ:**

*С.Ю.Смутьская*, доцент кафедры белорусской и мировой художественной культуры учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат искусствоведения

### **РЕЦЕНЗЕНТЫ:**

*Е.И.Каленкевич*, ведущий научный сотрудник отдела белорусского искусства XX – XXI вв. учреждения «Национальный художественный музей Республики Беларусь», кандидат искусствоведения;

*В.В.Сащико*, доцент кафедры театрального творчества учреждения образования «Белорусский государственный университет искусств», кандидат культурологии

### **РЕКОМЕНДОВАНА К УТВЕРЖДЕНИЮ:**

*кафедрой* белорусской и мировой художественной культуры учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 14 от 16.02.2021);

*президиумом* Научно-методического совета учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 4 от 14.04.2021)

Ответственный за выпуск: С.Ю. Смутьская

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная дисциплина «Современные технологии в искусстве» является основной дисциплиной для студентов специальности 1-21 04 02 Искусствоведение. Программа данной учебной дисциплины является комплексной, т.к. включает три раздела в соответствии с разными художественно-технологическими платформами.

Курс «Современные технологии в искусстве» преподается параллельно с дисциплинами по теории и истории искусства, что предусматривает распределение учебного материала в определенной последовательности. Преподавание дисциплины базируется, в первую очередь, на знаниях, полученных студентами при изучении дисциплин «Искусство XX в.: традиционные искусства», «Искусство XX в.: фотоискусство» и «Искусство XX.: экранная культура».

Особенность дисциплины «Современные технологии в искусстве» заключается в ее междисциплинарном характере. Изучение основных этапов развития медийного искусства предполагает теоретическое осмысление его произведений на предметах «Теория и история искусств», «Искусствоведческий семинар», «История художественной критики и искусствоведения».

Учитывая специфику образного языка каждого из этапов развития медийного искусства, разделы программы достаточно автономны. Специфика медийного искусства обусловлена его постоянным взаимодействием с двумя крупными системами – массовой коммуникации и техногенных искусств. По этой причине материал учебной программы неразрывно связан с осмыслением их деятельности.

В соответствии с образовательным стандартом высшего образования ОСВО 1-21 04 02-2013 по специальности 1-21 04 02 Искусствоведение (по направлениям) освоение образовательной программы по учебной дисциплине «История искусств: изобразительное искусство» должно сформировать у студентов следующие компетенции:

*Академические компетенции:*

АК-1. Уметь применять базовые знания в области гуманитарных и социально-экономических наук для решения профессиональных задач в области искусствоведения.

АК-2. Владеть культурой мышления.

АК-6. Владеть междисциплинарным подходом при решении проблем.

АК-11. Свободно применять профессиональную терминологию.

АК-12. Представлять современную картину мира на основе целостной системы гуманитарных знаний, ориентироваться в ценностях бытия, жизни, культуры.

АК-13. Владеть информацией в области исторических знаний, понимать движущие силы и закономерности исторического процесса для обогащения содержания своей исследовательской, художественно-творческой и педагогической деятельности.

АК-17. Знать историю и теорию искусств в пределах академических программ и применять эти знания в своей профессиональной деятельности.

АК-18. Уметь видеть и интерпретировать факты, события, явления сферы профессиональной деятельности в широком историческом и культурном контексте.

АК-19. Ориентироваться в специфических актуальных процессах, происходящих в современном искусстве.

*Социально-личностные компетенции:*

СЛК-7. Формировать и аргументировать собственные суждения и профессиональную позицию.

СЛК-8. Уважительно и бережно относиться к историческому наследию и культурным традициям, толерантно воспринимать социальные и культурные различия.

*Профессиональные компетенции:*

ПК-1. Квалифицированно проводить научные исследования по выявлению, описанию, анализу, рецензированию произведений искусства.

ПК-4. Преподавать искусствоведческие дисциплины на современном научно-теоретическом и методическом уровнях.

ПК-12. Принимать участие в проведении экспертизы произведений искусства, давать квалифицированные заключения и консультации.

ПК-13. Уметь организовывать мероприятия по пропаганде достижений искусства.

ПК-21. Работать с литературными, документальными, иконографическими, архивными и другими материалами в сфере своей профессиональной деятельности.

*Цель учебной дисциплины* – показать историю развития медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик как целостный художественный процесс. *Задачами* дисциплины являются:

– дать представление о специфике образного языка медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик, его типологии видов и жанров;

– охарактеризовать основные стилистические тенденции медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик XX—начала XXI вв., обозначить динамику их развития в общекультурном процессе;

– выделить наиболее значительных цифровых и медийных художников.

*Студент должен знать:*

– стилистические особенности и основные тенденции развития медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик;

– инновационные жанровые, видовые и стилистические явления в медийном искусстве и высокотехнологичных арт-практиках;

– основные артефакты, события, имена выдающихся мастеров медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик.

Студент должен *уметь*:

- определять особенности развития искусства XX—начала XXI вв.;
- эксплицировать метод компаративного анализа синтетических и синкретических форм искусства XX—начала XXI вв.;
- использовать полученные знания в исследовательской практике.

Студент должен *владеть*:

- методами научно-исследовательской работы в области теории и истории медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик;
- категориальным аппаратом и специфическим языком медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик;
- методами анализа художественного произведения;
- способами репрезентации произведений медийного искусства и высокотехнологичных арт-практик в вербальной и визуальной формах.

Основной формой обучения являются лекционные занятия для получения базовой информации. Теоретические знания закрепляются на семинарских занятиях. Основными методами (технологиями) обучения, адекватно отвечающими целям изучения данной дисциплины, являются проблемное обучение (исследовательский метод) и коммуникативные технологии (дискуссия, проблемные дебаты, круглый стол и др.).

Занятия сопровождаются аудиовизуальными демонстрациями.

Учебным планом по специальности 1-21 04 02 Искусствоведение на изучение дисциплины «Современные технологии в искусстве» всего предусмотрено 102 часа, из которых 64 – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: лекции – 24 часа, практические – 40 часов. Рекомендуемая форма контроля знаний – зачет.

# СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

## РАЗДЕЛ 1. ВВЕДЕНИЕ

Терминологические проблемы изучения высокотехнологичных форм искусства. Понятия цифрового и медийного искусства. Проблемы экспонирования, коллекционирования и хранения цифрового и медийного искусства.

Развитие идеи художественного медиума в контексте истории искусств. Медиа как средство коммуникации и (массовой) информации. Теории медиа М. Маклюэна, Ф. Китлера, Л. Мановича.

Медиа арт как искусство, построенное на медийных образах. Медийное искусство в системе искусств. Подходы к классификации медийного искусства (К. Разлогов, Л. Петров, Я. Иоскевич).

Интермедиа как междисциплинарная художественная деятельность. Новое медийное искусство гибридных жанров на основе цифровых технологий.

## РАЗДЕЛ 2. ГЕНЕЗИС МЕДИЙНОГО ИСКУССТВА

### *2.1. Технологическое искусство к. XIX – первой половины XX в.*

Технологический элемент в искусстве авангарда н. XX в. Кинетическое и световое искусство; свето-пространственные эксперименты Л. Мохой-Надя и Л. Кастеля. Медийность как творческий метод художников-дадаистов. Анализ понятий взаимодействия и виртуальности в творчестве М. Дюшана и Л. Мохой-Надя. Сдвиг от объекта к концепту в творчестве М. Дюшана. Оригинальные технические решения художников-авангардистов.

Синематизация и машинизация театра; формирование новой эстетической платформы в творчестве В. Мейерхольда, Э. Пискатора, Э. Прампolini, Ф. Маринетти, О. Шлеммера.

Синэстетика С. Эйзенштейна, эксперименты Дзиги Вертова с монтажом. Манифесты итальянских футуристов и идеи Б. Брехта об использовании радио. В. Хлебников о влиянии медиа на коллективное сознание.

### *2.2. Интермедийные арт-практики*

Интермедийность в истории искусств. Концепции «найденного» элемента и произвольности в творчестве Дж. Кейджа как основа интерактивности в искусстве. Хэппенинги Р. Раушенберга, М. Каннингема. Предвосхищение интерактивности и событийности в ивентах и хэппенингах движения «Флюксус». Ассимиляция принципов хэппенинга в экспериментах П. Брука, Е. Гротовского, Т. Браун, П. Бауш.

Искусство перформанса, концептуальное шаманство Й. Бойса, живая скульптура Гилберта и Джорджа, др.

Инсталляция в творчестве Р. Раушенберга, Й. Бойса, Я. Кунеллиса, Г. Юккера, Р. Хорна и др.

Привнесение живописной проблематики в киноискусство (вопросы репрезентации движения, длительности, психологический состояний). Киноэксперименты Э. Уорхола, серийность в творчестве художника, перенос кинематографических приемов в изобразительное искусство. Эмоциональные ландшафты Гр. Дж. Маркополуса. Абстрактные ассоциации Дж. Биверса между человеческим телом, визуальным искусством, архитектурой. Эксперименты Л. Броса, К. Джейкобса, С. Брэкиджа и др.

### **РАЗДЕЛ 3. МЕДИЙНОЕ ИСКУССТВО**

#### ***3.1. Видеоперформанс: основные тенденции развития***

Камерные перформансы на основе медиа. Фиксация перформансов Б. Наумана, В. Аккончи, Дж. Джонас. Музыкальные и видеоперформансы Нам Джун Пайка. Фильмы и перформансы группы «Гутай». Радикальный медиаперформанс в творчестве венских акционистов (Г. Нитч, О. Мюль, К. Крен, В. Экспорт).

Гендерная проблематика в перформансе. Феминистский перформанс У. Розенбах, Орлан. Минимализм в медиатворчестве Р. Эшли. Интерпретации ситуационистских манифестов в творчестве Д. Грэма и Д. Холла. Постмодернизм в медиатеатре Дж. Джесарана, творчестве Вустерской группы, комедийных перформансах М. Смита.

Видеоперформансы белорусских художников М. Гулина, О. Масловской, М. Напрушкиной, Р. Троцюк, А. Слободчиковой и др.

#### ***3.2. Одноканальное видео: основные тенденции развития***

Документальные ролики с альтернативными новостными репортажами (Л. Левин, Ф. Джиллет, TVTV) и художественное видео (Нам Джун Пайк, Э. Уорхол) как истоки видеоарта. Деколлажи В. Фостеля. Критика телевидения в творчестве Р. Серра, Д. Дэвиса, Т. Иимуры, М. Идемицу. Эксперименты с цифровой обработкой изображения Ш. и В. Васюлка.

Манипуляции с темпоральностью в одноканальном видео. Концептуальное видео Дж. Балдессари, Г. Фрида, М. Элми, Б. Наумана. Исследование идентичности в работах А. Мендьеты, П. Кампуса. Лингвистические мотивы в работах Г. Хилла и Р. Каэна, психоанализ Лакана и семиотика в творчестве К. Фейнголда. Темы идентичности и политической свободы у Б. Галеева, П. Форгаша. Исследование проблем индивидуальности видеохудожниками Малюмином, Ли Юнбином, Ван Цзисуном. Одноканальное видео Б. Виолы, А. Сокурова, Д. Гордона.

#### ***3.3. Видеоинсталляция: основные тенденции развития***

Истоки видеоинсталляции в алтарной живописи и музейной практике. Манипуляции с пространством в видеоинсталляциях Нам Джун Пайка и

Г. Хилла. Видеоскульптуры В. Фостеля, С. Куботы, Л. Левина, Р. Рэппа. Техника слежения в работах Б. Наумана, Д. Фрезе, П. Кампуса.

Политические мотивы в творчестве Ф. Джиллета, М. Абрамович, А. Шнайдера. Изучение социальных функций искусства и медиа Дж. Барри, Ф. Плесси, Д. Бирнбаум. Лирическая тенденция в творчестве Б. Виолы, Ш. Васюлка. Интерактивные инсталляции Г. Хилла. Проблема идентичности в интерпретации Э. Пайпер, К. Атамн, М. Барни, М. Хатум, Р. Трокель. Синематизация в видеинсталляциях С. Маккуина, Р. Грэма, Ш. Нешат.

Видеоинсталляции белорусских художников (Э. Домнич, А. Соколова).

## **РАЗДЕЛ 4. ИСКУССТВО НОВЫХ МЕДИА**

### ***4.1 Цифровые технологии как инструмент искусства***

Специфика киберискусства, рациональная эстетика М. Бензе. Интерактивные машины и скульптуры Г. Паска, Э. Игнатовича, Н. Шофера; кибертеатр Б. Ключера и Р. Раушенберга. Эксперименты Ч. Шури как демонстрация обусловленности формы математической функцией. Алгоритмическая живопись и анимация М. Нолла, К. Нолтона, М. Мора и др. Сравнительный анализ концепций С. Левита и М. Мора. Деятельность объединения «ЕАТ» как пример комплексного сотрудничества художников и инженеров.

Исследование концептуальных возможностей техники морфинга в творчестве И. Берсон, Л. Шварц. Развитие цифрового коллажа в творчестве Р. Раушенберга, С. Грисбах. Переосмысление языка рекламы в работах группы KIDing®, А. П. Мэтью. Образы гиперреальности в произведениях П. Смита, Х. ван дер Каапа, К. Калпакяна). Технология как тема искусства: образное осмысление процесса конвертации информации (А. Мюллер-Поле), визуализация знаков (У. Нидич), искажение изображения (Дж. Нехватал).

Эксперименты в сфере цифровой скульптуры Р. Ладзарини, М. Риса, К. Зандер.

Проблемы пространственного расширения изображения (М. Наймарк, Дж. Шоу, Л. Куршен). Интерактивные проекты Р. Лосано-Хеммера в публичных пространствах. Изучение дидактики кинокадра в видеинсталляциях Дж. и К. Маккой. Интерактивность в видео Дж. Кэмпбелла. Интерактивные визуальные нарративы Л. Хершман, Г. Уэйбрена, Т. Дава. Интерактивное онлайн-кино Д. Блэра, Дж. и К. Маккой. Интернет-фильм, машинима.

### ***4.2. Тематика искусства новых медиа***

Осмысление темы искусственной жизни в творчестве К. Симса, К. Зоммерер и Л. Миньонно, Т. Рея, Р. Аллен.

Искусственный интеллект как тема и компонент произведений К. Фейнголда, Д. Рокби. Бот-проекты Н. Уордрип-Фрюйна, А. Чепмена, Б. Мосса, Д. Уайтхерста; Р. Найдеффера, Л. Хершман.



Телеприсутствие в проектах К. Голдберга и Дж. Сантарромана; Э. Каца, М. Фудзихаты, ParkBench, А. Ворцель.

Переосмысление понятий тела и личности в работах С. Манна, Т. Лапорты, Стелларка, В. Весны, Э. Каца, С. Стенсли.

Визуализация данных в творчестве М. Ваттенберга и М. Вальчака, Б. Фрая, У.Б. Пейли, Дж. Легради, Н. Патерсона, Дж. Клима и др.

#### ***4.3. Цифровая инсталляция и виртуальная реальность в искусстве***

Проблемы перемещения в пространстве и его связи с архитектурой в серии Дж. Шоу “Читаемый город”. Дополнение физической архитектуры виртуальной памятью и нарративом в проектах Р. Лосано-Хеммера. Исследование взаимодействия виртуальных и физических структур в серии “Fluxspace” бюро “Асимптота”. Репрезентация физического пространства в виртуальной реальности (М. Пелихан и К. Николаи; Дж. Гилберт, Х. Торингтон, М. Вальчак, группа “KnowboticResearch”).

Иммерсивные виртуальные среды в искусстве. Проблемы телесности и бестелесности, восприятия пространства в проектах Ш. Дэвис и Дж. Шоу. VR-проекты, не предполагающие погружение (Т. Тиль, З. Хаушманд).

#### ***4.4. Сетевое и программное искусство***

Специфика среды Интернет. Ранний этап развития сетевого искусства: творчество О. Лялиной, А. Шульгина, Х. Бантинга, В. Косича. Осмысление процессов репродукции и рециркуляции информации в проектах Дж. Ипполито, К. Фрэнка и Дж. Коэн; Дж. Томсона и Э. Крейхеда. Браузерное искусство I/O/D, М. Вишневого, А. Керна, М. Нэпьера. Использование многопользовательских сред в сетевых постановках А. Йеник и Л. Бреннейс; Э. Форнилеса и др.

Художественные проекты с использованием sms- (Я. Де Йонге, Г. Харвуд), GPS-функций (tsunami.net) и т.д.

Понятие и виды программного искусства. Авторский программный код как средство реализации художественного проекта (Э. Уорд, А. Маклин, К. Рейс, Дж. Бахаус, Х. Брубак).

#### ***4.5. Нарративные среды и видеоигры в искусстве***

Ранние эксперименты с гипертекстовыми нарративами. Переосмысление возможностей чтения (М. Фудзихата, К. Аттербэк, Р. Акитува). Книга как информационное пространство с собственной архитектурой (Дж. Маэда, Д. Смолл).

Интерактивные фильмы Т. Дава, Г. Уэйнбрена, Д. Блэра. Гипермедийные нарративы Г. Харвуда, Дж. Гаспериани и Т. Р. Диксона.

Парадигмы видеоигр как основа интерактивного искусства (навигация, симуляция, нарративы с линками, 3-D миры и многопользовательские среды). Развитие видеоигр как часть общего процесса развития экранного

искусства. Использование игр и игроподобных структур в творчестве Н. Букчина, Дж. Клима, К. Аркенджела, jodi, ФэнаМэнбу и др.

#### **4.6. Актуальные тенденции развития искусства новых медиа**

Активизм и альтернативные медийные сети. Использование сети Интернет для арт-интервенций (Институт прикладной автономии, А. Муштадас, ВІТ и др.). Деятельность групп «Монгред», «irrational.org». Хактивизм в искусстве («Театр электронных возмущений», «етоу», ®TMark).

Понятие локативных медиа, переосмысление концепта публичного искусства. Медиапроекты с использованием локативных медиа в творчестве М. Цуркова, С. Паттерсона, Дж. Бликера; К.С. Серафейна, Л. Спейбрука; С5, У. Хака. Проблемы слежения в проектах Дж. Маркету, М. Терана, К. Водичко, Р.М. Суньиги. Локативные медиа в проектах активистов, дополнение гибридными формами (К. Аттербах, Р. Лосано-Хеммер, М. Сестер, А. Бартхолл).

Дополненная и гибридная реальность в проектах У. Паппенхаймера, Дж.К. Фримена, Manifest.AR, Т. Тиль, группы «Теория взрыва».

Общая концепция web 2.0. Социальные сети как основа проектов А.Г. Левина, К. Нигама, Дж. Файеберга, А. Мунтадаса. Вопросы языка и специфики позиционирования в Интернет в работах (У. Сак, А. Рюст, Э. Уоллер, П. Чирио, А. Лудовико). Трехмерные виртуальные миры как перформативная среда. Аватар как форма репрезентации в работах Е. и Ф. Маттес, У. Паппенхаймера, Дж.К. Фримена.

Постцифровое искусство в творчестве Э. Зелински, Д. Розина, С. Криспин, К. Николая, арт-группы «Troika».

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Номер раздела, темы	Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСП	Форма контроля знаний
		лекции	семинары		
<b>1.</b>	<b>Введение</b>	<b>2</b>			
<b>2.</b>	<b>Генезис медийного искусства</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>тест</b>
2.1	Технологическое искусство к. XIX – первой половины XX в.	2	2	1	
2.2	Интермедийные арт-практики	2	4	1	
<b>3.</b>	<b>Медийное искусство</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>тест</b>
3.1	Видеоперформанс: основные тенденции развития	2	4	2	
3.2	Одноканальное видео: основные тенденции развития	2	2	1	
3.3	Видеоинсталляция: основные тенденции развития	2	4	1	
<b>4.</b>	<b>Искусство новых медиа</b>	<b>14</b>	<b>16</b>	<b>6</b>	<b>эссе</b>
4.1	Цифровые технологии как инструмент искусства	2	4	2	
4.2	Тематика искусства новых медиа	2	2	1	
4.3	Цифровая инсталляция и виртуальная реальность в искусстве	2	4	1	
4.4	Сетевое и программное искусство	2	2	1	
4.5	Нарративные среды и видеоигры в искусстве	2	2	1	
4.6	Актуальные тенденции развития искусства новых медиа	2	2		
<b>Всего...</b>		<b>20</b>	<b>32</b>	<b>12</b>	

## ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

### Литература

#### Основная

1. *Агафонова, Н. А.* Экранное искусство: художественная и коммуникативная специфика / Н. А. Агафонова. – Минск: БГУКИ, 2009. – 273 с.
2. *Андреева, Е. Ю.* Постмодернизм: искусство второй половины XX – начала XXI века / Е. Ю. Андреева. – СПб.: Азбука-классика, 2007. – 484 с.
3. *Голдберг, Р.* Искусство перформанса. От футуризма до наших дней / Р. Голдберг. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2015. – 320 с.
4. *Деникин, А.* ВидеоАрт / Видеохудожники / А. Деникин. – М.: Videartdigitalstd., 2013/ – 110 с.
5. *Кириллова, Н.Б.* Медиалогия / Н.Б. Кириллова. – 2-е изд., стер. – Москва ; Берлин : Директ-Медиа, 2018. – 420 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=494602>. – Дата доступа: 15.03.2021.
6. *Кириллова, Н.Б.* Медиакультура: от модерна к постмодерну / Н.Б. Кириллова. – 2-е изд. – М.: Акад. Проект, 2006. – 448 с.
7. *Макаревич, А. В.* Видеоарт как художественный феномен / А.В. Макаревич. – Минск : БГУКИ, 2017. – 206 с.
8. Новые аудиовизуальные технологии: учеб. пособие / К.Э. Разлогов [и др.]; отв. ред. К.Э. Разлогов. – М.: Едиториал УРСС, 2005. – 481 с.
9. *Пол, К.* Цифровое искусство / К. Пол. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2017. – 272 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=492919/> -- Дата доступа: 15.03.2021.
10. *Разлогов, К.Э.* Искусство экрана: от синематографа до Интернета / К.Э. Разлогов. – М.: Росспэн, 2010. – 287 с.
11. *Раш, М.* Новые медиа в искусстве=NewMedia in Art : [18+] / М. Раш ; дизайн ABCdesign ; ред. Е. Васильева ; пер. Д. Панайотти. – Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. – 256 с. – Режим доступа: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=594575>. – Дата доступа: 15.03.2021.
12. *Сальникова, Е.* Визуальная культура в медиасреде: современные тенденции и исторические экскурсы / Е. Сальникова. – Москва : Прогресс-Традиция, 2017. – 578 с. – Режим доступа:

<https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=473543>. – Дата доступа: 15.03.2021.

13. *Шустрова, О.* Пространство медиа искусства / О. Шустрова. – СПб.: Алетейя, 2013. – 132 с.

#### *Дополнительная*

1. *Андреева, Е.Ю.* Всё и Ничто. Символические фигуры в искусстве второй половины XXвека / Е.Ю. Андреева. – СПб.: Издательство Ивана Лимбаха, 2011. – 584 с.

2. *Бакулев, Г.П.* Массовая коммуникация: западные теории и концепции: Учеб.пособие / Г.П. Бакулев. – М.: Аспект Пресс, 2010. – 176 с.

3. *Болыц, Н.* Азбука медиа / Н. Болыц. – М.: Европа, 2011. – 136 с.

4. *Брайант Д., Томпсон С.* Основы воздействия СМИ / Д. Брайант, С. Томпсон. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2014. – 432 с.

5. *Демшина, А. Ю.* Визуальные искусства в ситуации глобализации культуры: институциональный аспект / А.Ю. Демшина. – СПб.: Астерион, 2010. – 320 с.

6. Искусство с 1900 года. Модернизм, антимодернизм, постмодернизм / Х. Фостер, Р. Краусс, И.-А. Буа и др. – М.: Ад Маргинем, 2015. – 816 с.

7. Криптоанархия, кибергосударства и пиратские утопии: [антология: перевод с английского / под редакцией П. Ладлоу. – Екатеринбург: Ультра. Культура, 2005. – 596 с.

8. *Манович, Л.* Язык новых медиа / Л. Манович. – М.: Ад Маргинем Пресс, 2018. – 402 с.

9. *Маньковская, Н.Б., Бычков, В.В.* Современное искусство как феномен техногенной цивилизации / Н.Б. Маньковская, В.В. Бычков. – М.: ВГИК, 2011. – 208 с.

10. *Назаров, М.М.* Массовая коммуникация и общество. Введение в теорию и исследования / М.М. Назаров. – М.: Аванти плюс, 2003. – 428 с.

11. *Олива А.Б.* Искусство на исходе второго тысячелетия/ Пер. Г.Курьерова, К. Чекалов. М.: Художественный журнал, 2003. – 214 с.

12. *Тейлор, Б.* ArtToday. Актуальное искусство 1970—2005 гг. / Б. Тейлор. – М.: Слово, 2006. – 257 с.

13. *Coleman A. D.* The Digital Evolution: Visual Communication in the Electronic Age / A.D. Coleman. – Tucson: Nazraeli Press, 1998. – 191 p.

14. Culture, Technology and Creativity in the Late Twentieth Century/Ed. Ph.Nayward. – London:Art Council and Libbey Press, 1990.– 248 p.

15. Electronic Culture / Ed. T. Druckrey.– New York: Aperture, 1996.– 447 p.

16. *Goodman C.* Digital Visions: Computers and Art / C. Goodman. – New York: Harry N. Abrams, 1987.– 191 p.

17. Internet Art / Ed. R. Greene. – London: Thames & Hudson, 2004. – 224 p.

## **Методы и технологии обучения**

Для эффективной реализации цели обучения в процессе работы со студентами целесообразно пользоваться следующими методами: устным, наглядным, по письменным источникам (работа с книгой, с Интернет-ресурсами), а также дискуссионным, интерактивным методами, а также методом компаративного анализа.

Технологии обучения включают в себя следующие способы организации учебного процесса, направленные на достижение цели обучения: 1) информативно-коммуникативная технология (лекция, презентация), способствующая развитию личности, ориентирующейся в информационном пространстве, приобщенной к информационно-коммуникативным возможностям современных технологий и обладающей информационной культурой; 2) технология критического мышления (круглый стол, дискуссия, дебаты), способствующая развитию у студентов критического мышления, открытости новым идеям, методам, ответственности за собственные решения; 3) проектная технология (реферат, доклад), способствующая стимулированию самостоятельной поисковой деятельности студентов, предполагающей владение определенной суммой знаний и умение практически применять полученные знания.

## **Диагностический инструментарий**

В качестве одного из элементов, рекомендуемых для выявления учебных достижений студентов, используются критериально ориентированные тесты. Они представляют собой совокупность тестовых заданий в закрытой форме с одним или несколькими вариантами правильных ответов; заданий на установление соответствия между элементами двух множеств с одним или несколькими соотношениями и заданий открытой формы с формализованным ответом; заданий на установление правильной последовательности данных в ряду артефактов.

Для измерения степени соответствия учебных достижений студента требованиям образовательного стандарта также рекомендуется использовать проблемные творческие задания, предполагающие эвристическую деятельность и неформализованный ответ студентов.

## **Методические рекомендации по организации самостоятельной работы студентов**

Целью самостоятельной работы студентов является стимулирование познавательной активности, переход на продуктивный, творческий уровень усвоения знаний и развития академических, социально-личностных, профессиональных компетенций.

Самостоятельная работа студентов организуется в соответствии с положением о самостоятельной работе студентов и осуществляется в виде аудиторных и внеаудиторных форм. По дисциплине разрабатывается учебно-методический комплекс с материалами и рекомендациями, которые помогут студенту в организации самостоятельной работы для оценки качества самостоятельной работы студентов осуществляется контроль за ее выполнением.

Самостоятельная работа студентов включает разработку, написание и защиту рефератов и выполнение тестов по изучаемым темам, а также самостоятельное посещение разнообразных художественных мероприятий (выставок, кинопоказов, фестивалей, спектаклей) или просмотр соответствующего аудиовизуального материала, в том числе с использованием Интернет-ресурсов.

Самостоятельная работа студентов включает подготовку к просмотру или прослушиванию указанных мероприятий, которая заключается в предварительном ознакомлении с творчеством автора (авторов) демонстрируемого произведения (произведений), с доминирующей стилистикой произведений; а также последующим анализом студентами артефактов, воспринятых в процессе прослушивания или просмотра.

### **Примерный перечень заданий для управляемой самостоятельной работы**

Задания для управляемой самостоятельной работы включают в себя следующие формы: реферат, тест, круглый стол, дискуссия, дебаты.

*Реферат* – это письменная работа (сообщение) по определенной теме, в котором собрана информация из нескольких источников.

*Тест* – это совокупность заданий в закрытой форме с несколькими вариантами правильных ответов.

*Круглый стол* – это мероприятие, в процессе которого происходит обмен мнениями его участников. Ведущим может быть преподаватель или магистрант. Каждый из участников может высказать свои доводы, аргументы, мнение касательно заявленной темы. После того, как все мнения высказаны, ведущий подводит итоги. Этот завершающий этап становится кульминацией события и его результатом.

*Дискуссия* – обсуждение спорного вопроса, проблемы. Важной характеристикой дискуссии, отличающей ее от других видов спора, является аргументированность.

*Дебаты* – четко структурированный и специально организованный обмен мыслями между двумя сторонами по актуальным темам.

*Эссе* – прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции, выражающее индивидуальные впечатления и соображения по конкретному поводу или вопросу и заведомо не претендующее на определяющую или исчерпывающую трактовку предмета.