




*Контрольні питання
з навчальної дисципліни*



**Аудіовізуальне
Мистецтво**

K a r a z i n M e d i a T o p o s G r o u p 2 0 2 0

**КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ
ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ДО ІСПИТУ
З НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ
«АУДІОВІЗУАЛЬНЕ МИСТЕЦТВО»**

РОЗДІЛ 1

Цифрове аудіовізуальне мистецтво

Керівниця курсу
Лідія СТАРОДУБЦЕВА

1. Поняття «цифрове аудіовізуальне мистецтво»: спектр дефініцій.
2. Свобода митця і технологічний детермінізм у цифровому мистецтві.
3. Аудіовізуальний контрапункт у цифровому просторі.
4. «Синтез мистецтв» і цифрова культура: персоналії та твори класиків цифрового аудіовізуального мистецтва.
5. Відеоарт, його витoki і різновиди. Відеоінсталяція, відеоперформанс, відеоскульптура, відеоданс, відеомікс, відеоживопис.
6. Візуальна музика: специфіка аудіовізуального синтезу.
7. Аудіовізуальні практики відеомапінгу: 3D проєкційне шоу.
8. Віджеїнг: нелінійний інтерактивний відеотекст.
9. Нет-арт: мережеве мистецтво.
10. Кінетична скульптура.
11. Від ASCII до фрактал-арту: «магія числа» у літературі, візуальному і цифровому мистецтві.
12. Сінемаграфія і стоп-моушн.
13. Інтерактивний медіаперформанс і електронна інсталяція.
14. Глітч-арт: мистецтво помилки.
15. Феномен імерсії в цифровому аудіовізуальному мистецтві.
16. Флешмоб і смартмоб: естетика парадоксальної дії.
17. Комп'ютерна гра як твір цифрового аудіовізуального мистецтва.
18. Спецефекти у цифровому кінематографі.
19. Маніпуляції у цифровій фотографії.
20. «Неможлива реальність» у цифровому мистецтві: від стрічки Мьобіуса і тесеракту до оптичних ілюзій і багатовимірної анімації.

РОЗДІЛ 2

Актуальні арт-практики

Керівниця курсу
Тетяна ТУМАСЯН

1. Поняття «сучасне мистецтво / актуальне мистецтво». Contemporary Art.
2. Джерела, етапи та шляхи розвитку візуального мистецтва.
3. Витоки сучасного мистецтва. Модернізм, постмодернізм, пост-постмодернізм.
4. Авангард у візуальному мистецтві. Експерименти у європейському та українському живописі початку ХХ ст.
5. Ідеологія тоталітаризму та її вплив на мистецтво. Конфлікт між тоталітаризмом і авангардизмом. Тоталітарний реалізм.
6. Концептуалізм. Дисидентство. Рух шістдесятників.
7. Феномен нонконформізму та його роль у збереженні засад вільної творчості.
8. Акціонізм, перформанс і гепенінг – визначення жанру.
9. Інсталяція та об'єкт як види і техніки сучасного мистецтва.
10. Стрит-арт як популярний напрям візуального мистецтва.
11. Мистецтво в публічному міському просторі та site specific projects.
12. Ленд-арт та енвайронмент-арт.
13. Розвиток нових технологій та сайнс-арт.
14. Сучасне українське мистецтво в епоху Інтернету та соціальних мереж.
15. Основні центри розвитку сучасного мистецтва в Україні (Київ, Одеса, Харків, Львів).
16. Актуальні українські медіарт-практики.
17. Критичне мистецтво і його представники в світовому та українському мистецтві.
18. Арт-критики і дослідники сучасного візуального мистецтва в Україні.
19. Значення арт-груп і художніх об'єднань в українському сучасному мистецтві.
20. Сучасне візуальне мистецтво Харкова. Основні представники, етапи та шляхи розвитку.

РОЗДІЛ 3

VR та AR технології

Керівник курсу
Микита ХУДЯКОВ

1. Поняття VR: основні дефініції.
2. Поняття AR («доповнена реальність»): різні підходи до визначення.
3. Поняття MR. Змішана, або гібридна реальність.
4. Поняття XR. Розширена реальність, або cross reality.
5. Типологія шоломів віртуальної реальності.
6. Приклади використання VR та AR технологій в маркетингу.
7. Приклади використання VR та AR технологій в медіарт.
8. Приклади використання VR та AR технологій в журналістиці.
9. Приклади використання VR та AR технологій в кіно.
10. Приклади використання VR та AR технологій в шоу-бізнесі.
11. Що таке VR досвід?
12. Класифікація VR контенту.
13. Класифікація AR контенту.
14. Storytelling vs Storyliving.
15. Виробництво AR контенту: інструменти і технології.
16. Доповнена реальність (AR) як проєктування будь-якої цифрової інформації поверх екрану будь-яких пристроїв.
17. AR контент, реалізований за допомогою додатків для звичайних смартфонів і планшетів, окулярів доповненої реальності, стаціонарних екранів, проєкційних пристроїв та інших технологій.
18. Популярні бізнес-моделі у галузі VR та AR технологій.
19. Історія, актуальна ситуація та прогнози розвитку VR та AR технологій.
20. VR та AR технології в сучасному аудіовізуальному мистецтві та медіакультурі.

