



*Контрольні питання  
з навчальної дисципліни*



**Аудіовізуальні медіа**

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  
«АУДІОВІЗУАЛЬНІ МЕДІА»**

РОЗДІЛ 1

---

**Медіарт**

Керівниця курсу  
Лідія СТАРОДУБЦЕВА

1. Поняття «медіарт» і його семантичні межі.
2. Категоріальний ландшафт медіарту: аудіовізуальне мистецтво, цифрове мистецтво, електронне мистецтво, мистецтво нових медіа, кібермистецтво, комп'ютерне мистецтво.
3. Дослідники медіарту. «Вебліографія» медіарту.
4. Теоретичні концепції медіарту (Олівер Грау, Ришард Ключинський, Майкл Раш та ін.).
5. Генеза та напрями медіарту.
6. Історичні передумови виникнення медіарту в експериментальному кінематографі (німецький експресіонізм, кіноавангард 1920-х рр., кіноепатаж Е. Уорхола).
7. Зародження медіарту в 1960–70-х рр. (Нам Джун Пайк, Вольф Фостель, Йозеф Бойс, деколаж групи «Флюксус» і мистецтво акціонізму).
8. Експерименти класиків медіарту кінця ХХ – початку ХХІ ст. (Метью Барні, Філіп Гайст й ін.).
9. Медіарт і зсув антропологічних меж (технобіоарт, пластифікації Гюнтера фон Хагенса, пластична самогібридизація Орлан). Техноперформанси Стеларка.
10. Твір медіарту «в епоху його технічної відтворюваності» (В. Бенямін). Унікальне і тиражоване: проблема автентичності та репродукування творів медіарту.
11. Автор і глядач в інтерактивному мистецтві. Чи зберігається в медіарті феномен авторства?
12. «Професіоналізм» і «дилетантизм» в медіарті.
13. Специфіка сприйняття творів медіарту.
14. Медіамузей: проблема збереження та експонування творів медіарту.
15. Класичний живопис і відеоарт: спільне і відмінне.
16. Класичний театр і медіаперформанс: спільне і відмінне.
17. Класична музика і саундарт: спільне і відмінне.
18. Чи є медіарт симптомом «смерті мистецтва» в його традиційному розумінні?
19. Медіарт є принципово новим етапом розвитку мистецтва або це всього лише форма медіатизації традиційних мистецтв в епоху діджитал-революції?
20. Мистецтво vs. технологія: естетизація утилітарного в медіарті.

## РОЗДІЛ 2

---

### **Арт-менеджмент**

Керівниця курсу  
Тетяна ГУМАСЯН

1. Арт-менеджмент як діяльність, спрямована на регулювання процесів у сфері арт-індустрії.
2. Професійні якості арт-менеджера.
3. Галерейна діяльність як важлива частина системи арт-менеджменту.
4. Галерея як інструмент просування мистецтва.
5. Типи і види галерей (приватні, муніципальні, громадські, комерційні салони), їхні завдання, функції, відмінності.
6. Становлення вітчизняного галерейного руху на прикладах галерей-«піонерів» Харкова.
7. Створення в 1996 р. Асоціації арт-галерей України.
8. Арт-кураторство і арт-менеджмент.
9. Фігура куратора та його роль у розвитку сучасного мистецтва.
10. Різноманітність художньо-виставкових практик та кураторських стратегій в 2000-х.
11. Головні світові арт-форуми та їхня роль у розвитку сучасного мистецтва.
12. Інституціональна підтримка молодого мистецтва в Україні. Арт-резиденції – новий підхід до художньої освіти та практики.
13. Світові фестивалі та конкурси сучасного мистецтва.
14. Арт-фестивалі та арт-ярмарки в Україні (з 1993 р.): фактори стимуляції та комунікації в сфері арт-бізнесу та галерейної діяльності.
15. Функціонування арт-інституцій та їхнє адміністрування.
16. Арт-бізнес: система функціонування та інструментарій.
17. Галерея Саачі – хрестоматійний зразок успішної галереї, побудованої на законах рекламного бізнесу.
18. «Гравці» арт-бізнесу: художники, галереї, куратори, арт-агенти, дилери, арт-ярмарки, бієнале, аукціони, арт-експерти, арт-критики, арт-журналістика, піар.
19. Освіта в сфері арт-менеджменту в Україні та за кордоном.
20. Глобалізація, Інтернет, соціальні мережі та їхній вплив на арт-інституції.

## РОЗДІЛ 3

---

### **Виробництво VR контенту**

Керівник курсу  
Микита ХУДЯКОВ

1. Технології виробництва VR контенту.
2. Програми та інструменти для виробництва VR контенту.
3. Фахівці, які можуть знадобитися для виробництва VR контенту.
4. Етапи виробництва VR контенту.
5. Ігрові движки як інструмент створення VR досвіду – Unity / Unreal Engine.
6. 3D моделювання і VR.
7. Підготовка 3D моделей для використання у VR.
8. Освітлення. Створення простору у VR.
9. Environmental design / level design.
10. Світові тренди і знакові кейси у виробництві VR контенту.
11. VR технології в українському цифровому просторі.
12. Анімація об'єктів у виробництві VR контенту.
13. Анімація персонажів у виробництві VR контенту.
14. Специфіка програмування у виробництві VR контенту.
15. Візуальні ефекти у виробництві VR контенту.
16. Звук у віртуальній реальності.
17. Феномен імерсії.
18. Виробництво VR контенту як імерсивна технологія.
19. Специфіка імерсивних інформаційних технологій.
20. Комп'ютерно-генерована реальність.

