

МИНОБРНАУКИ РОССИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный гуманитарный университет»
(ФГБОУ ВО «РГГУ»)

ФАКУЛЬТЕТ КУЛЬТУРОЛОГИИ
Кафедра истории и теории культуры

ЦИФРОВЫЕ МЕДИА В СОВРЕМЕННОЙ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ КУЛЬТУРЕ

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

51.04.01 «Культурология»

Код и наименование направления подготовки/специальности

Цифровая культура и социальные коммуникации

Наименование направленности (профиля)/ специализации

Уровень высшего образования: магистратура

Форма обучения: очная, заочная

РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов

Москва 2022

Визуальные исследования
Рабочая программа дисциплины
Составитель
Кандидат исторических наук, доцент И.Н. Захарченко

УТВЕРЖДЕНО
Протокол заседания кафедры истории и теории культуры
№9 от 17.03.2022

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка.....	4
1.1. Цель и задачи дисциплины.....	4
1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций.....	4
1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы.....	6
2. Структура дисциплины.....	6
3. Содержание дисциплины.....	7
4. Образовательные технологии.....	8
5. Оценка планируемых результатов обучения.....	9
5.1 Система оценивания.....	9
5.2 Критерии выставления оценки по дисциплине.....	10
5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.....	11
6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины.....	12
6.1 Список источников и литературы.....	12
6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».....	14
7. Материально-техническое обеспечение дисциплины.....	14
8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов.....	15
9. Методические материалы.....	16
9.1 Планы семинарских занятий.....	16
9.2 Методические рекомендации по подготовке письменных работ.....	18
Приложение 1. Аннотация рабочей программы дисциплины.....	21

1. Пояснительная записка

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель: профессиональное понимание функционирования цифровых медиа в коммуникативной системе современной художественной культуры.

Задачи:

- обосновать значение цифровых технологий как фактора, радикально меняющего современное художественное пространство;
- дать характеристику основным принципам эстетики цифрового искусства;
- изучить виды и жанры цифровых художественных практик;
- обозначить сетевое пространство как среду новых художественных коммуникаций.

1.2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с индикаторами достижения компетенций

Коды компетенции	Содержание компетенций	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
УК – 4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	УК-4.3. Представляет результаты исследовательской и проектной деятельности на различных публичных мероприятиях, участвует в академических и профессиональных дискуссиях на иностранном языке	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - закономерности возникновения актуальных художественных практик в цифровую эпоху - ключевые подходы и концепции, лежащие в основе понимания места цифровых медиа в современной художественной культуре <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять современные методы анализа объектов цифровой художественной культуры при решении исследовательских и проектных задач и представлять их на публичных мероприятиях <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - приемами и навыками использования и публичного представления методик анализа объектов художественной цифровой культуры в междисциплинарных

		исследованиях, связанных с местом цифровых медиа в современной художественной культуре
ПК – 2. Способность изучать различные виды культурных объектов в разных контекстах и взаимосвязях, критически анализировать информационные ресурсы по тематике исследования и самостоятельно представлять результаты исследований, свободное овладение методами обработки, анализа и синтеза научной информации	ПК-2.1. Знает подходы и методы к проведению конкретного культурологического исследования в соответствии с требованиями к проведению научного исследования	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - теории и практики современной художественной культуры в контексте происходящих в современном обществе процессов цифровизации культурного пространства <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - анализировать тексты различных типов (научные и экспертно-аналитические) - аналитически выстраивать знание, касающееся теории и практик современной художественной культуры в контексте происходящих в современном обществе процессов цифровизации культурного пространства <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками профессиональной организации текстов и презентаций по проблематике цифровых медиа в современной художественной культуре
	ПК-2.3. Умеет представлять итоги проведенной работы в виде отчетов, аналитических записок, тезисов, рефератов, статей, электронных презентаций, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями с привлечением современных средств редактирования и печати	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - специфику цифровых медиа в системе мультикультурных взаимодействий в современной художественной культуре, позволяющую представлять ее аналитически в различных исследовательских форматах <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - составлять аналитические документы разных типов по проблематике цифровых медиа в современной художественной культуре

		<p>Владеть:</p> <p>- практическими навыками представления научно-аналитических исследований по широкому спектру проблем теории и художественных практик в соответствии с существующими требованиями.</p>
--	--	---

1.3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Цифровые медиа в современной художественной культуре» входит в часть, формируемую участниками образовательных отношений, является дисциплиной по выбору.

Для освоения дисциплины «Цифровые медиа в современной художественной культуре» необходимы знания, умения и владения, сформированные в ходе изучения следующих дисциплин: Теории и практики медиа культуры, Технологии применения профессиональных компетенций, Визуальные исследования, Современные культурные индустрии.

В результате освоения дисциплины «Цифровая культура и общество» формируются знания, умения и владения, необходимые для изучения следующих дисциплин и прохождения практик: Цифровые медиа, Теории и практики партиципаторной культуры.

2. Структура дисциплины

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 3 з.е., 108 академических часов.

Структура дисциплины для очной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
4	Лекции	24
4	Семинары/лабораторные работы	36
Всего:		60

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 48 академических часов.

Структура дисциплины для заочной формы обучения

Объем дисциплины в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками и (или) лицами, привлекаемыми к реализации образовательной программы на иных условиях, при проведении учебных занятий:

Семестр	Тип учебных занятий	Количество часов
2,3	Лекции	8
2,3	Семинары/лабораторные работы	16

Всего:	24
--------	----

Объем дисциплины в форме самостоятельной работы обучающихся составляет 84 академических часа.

3. Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1	Генезис цифровых технологий и художественная культура	<p>Технологическое, алгоритмическое и кибернетическое искусство XX в. как предтечи современного цифрового искусства.</p> <p>Искусство инсталляции и проблема технологических сред в искусстве XX века. От видеоарта к медиаарту.</p>
2	Цифровая среда как медиум современной художественной культуры	<p>Художественная коммуникация (автор – произведение – зритель) в цифровой среде.. Роль цифрового кода в художественном воплощении творческого замысла. Акцент с информирования на вовлечение.</p> <p>Новый статус произведения искусства, контексты его производства и бытования. Оригинал и копия в цифровом искусстве. Проблемы интерпретации. Цифровой образ как феномен современной художественной культуры. Визуальный характер художественной коммуникации.</p> <p>Основные принципы эстетики цифрового искусства (интерактивность, вовлечение, динамизм, адаптивность и др.).</p> <p>Виртуальная и дополненная реальность как медиум. Художественные практики в технологических медиа средах. Гибридность современного художественного пространства. Иммерсивность в художественных средах как опыт экспериментального, преимущественно эмоционального погружения в художественную реальность. Новый телесный опыт.</p> <p>Экран как «око», «окно», «зазеркалье»: новые коммуникативные функции экранных технологий в цифровых художественных медиа средах.</p>
3	Виды и жанры цифрового искусства	<p>Жанры цифрового искусства (иммерсивные среды, интерактивные и телематические инсталляции, роботы и автономные агенты, сетевое искусство и др.). Медиаинсталляции. Понятие генеративного искусства. Глитч-арт. Сайенс арт.</p>

4	Интернет как пространство художественной коммуникации	<p>Традиционное и классическое искусство в цифровой среде: новые смыслы в контекстах интернет пространства. Репрезентация классического музея в цифровой среде. ИКОМ о форматах репрезентации современного музея в цифровой среде.</p> <p>Цифровые архивы искусства как феномен цифровой культуры. Rhizome.org. Net artdatabase.org. Нейросеть как возможность визуализировать смыслы.</p> <p>Виртуальный музей как цифровой медиум в современной художественной культуре. Контекст репрезентации как смыслообразующий фактор ВМ. Проблема зрителя/посетителя виртуального музея.</p> <p>Кураторские проекты в цифровой среде. Выстраивание коммуникации как ключевая проблема кураторства в интернете.</p>
---	---	---

4. Образовательные технологии

<i>№ п/п</i>	<i>Наименование темы</i>	<i>Виды учебной работы</i>	<i>Образовательные технологии</i>
1	Генезис цифровых технологий и художественная культура	<p>Лекции по теме 1.</p> <p>Семинары по теме 1.</p> <p>Самостоятельная работа</p>	<p>Вводная лекция</p> <p>Развернутая беседа по базовым теоретическим основам курса.</p> <p>Проверка домашних заданий</p>
2	Цифровая среда как медиум современной художественной культуры	<p>Лекции по теме 2.</p> <p>Семинары по теме 2.</p> <p>Самостоятельная работа</p>	<p>Теоретическая лекция</p> <p>Дискуссия по предложенным темам.</p> <p>Проверка домашних заданий</p>

3	Виды и жанры цифрового искусства	Лекции по теме 3. Семинары по теме 3. Самостоятельная работа	Теоретическая лекция Представление индивидуальных практических заданий. Развернутая беседа с обсуждением подготовленных практических заданий Проверка домашних заданий
4	Интернет как пространство художественной коммуникации	Лекции по теме 4. Семинары по теме 4. Самостоятельная работа	Теоретическая лекция Представление индивидуальных практических заданий Проверка самостоятельной работы.

В период временного приостановления посещения обучающимися помещений и территории РГГУ. для организации учебного процесса с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий могут быть использованы следующие образовательные технологии:

- видео-лекции;
- онлайн-лекции в режиме реального времени;
- электронные учебники, учебные пособия, научные издания в электронном виде и доступ к иным электронным образовательным ресурсам;
- системы для электронного тестирования;
- консультации с использованием телекоммуникационных средств.

5. Оценка планируемых результатов обучения

5.1 Система оценивания

- Посещение занятий – 12 баллов
- Ответы на контрольные вопросы – 24 балла

- Представление текстов для реферирования и выполнение практических заданий – 24 балла
- Итоговая самостоятельная работа – 40 баллов

Полученный совокупный результат конвертируется в традиционную шкалу оценок и в шкалу оценок Европейской системы переноса и накопления кредитов (European Credit Transfer System; далее – ECTS) в соответствии с таблицей:

100-балльная шкала	Традиционная шкала		Шкала ECTS
95 – 100	отлично	зачтено	A
83 – 94			B
68 – 82	хорошо		C
56 – 67	удовлетворительно		D
50 – 55			E
20 – 49	неудовлетворительно		не зачтено
0 – 19		F	

5.2 Критерии выставления оценки по дисциплине

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
100-83/ A,B	отлично/ зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, может продемонстрировать это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет увязывать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «высокий».</p>
82-68/ C	хорошо/ зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «хороший».</p>
67-50/ D,E	удовлетворительно/ зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

Баллы/ Шкала ECTS	Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
		Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне – «достаточный».
49-0/ F,FX	неудовлет- ворительно/ не зачтено	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>

5.3 Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

Примерный перечень контрольных вопросов, УК-4.3, ПК-2.1, ПК-2.3

1. Сращивание технологий и искусства в доцифровую эру. Предпосылки рождения цифровых художественных практик. УК-4.3
2. Цифровые технологии как медиум современной художественной культуры. УК-4.3
3. Виды и формы цифрового искусства. ПКУ-2.1
4. Производство искусства: от технической воспроизводимости к цифровой воспроизводимости. Оригинал и копия в цифровом искусстве. ПК-2.1
5. Понятие постцифровой эстетики в современной медиа теории. ПК-2.3.
6. Основные принципы эстетики цифрового искусства. ПК-2.3.
7. Цифровое производство искусства: информационный подход. УК-4.3.
8. Понятие иммерсивности. Иммерсивные художественные среды как медиум в современной художественной культуре. Понятие новой телесности. ПК-2.3.
9. Художественная виртуалистика: моделирование художественных (иммерсивных) сред как создание нового опыта, как преодоление границ восприятия. ПК-2.1.
10. Классификация виртуальности. Художественно-эстетические характеристики виртуальной реальности. ПК-2.1.
11. Художественный музей в цифровой культуре: новые функции. УК-4.3.
12. Традиционное и классическое искусство в цифровой среде: проблемы восприятия. ПК-2.3
13. Виртуальный музей как феномен современной культуры. ПК-2.3
14. Цифровые культурные институты в период пандемии. ПКУ-2.3.
15. Художественная культура в период пандемии: новые тренды в художественном осмыслении современного мира. ПК-2.1.

Примерные темы для самостоятельной работы

1. Цифровые художественные пространства: проблемы коммуникации (теоретические аспекты, анализ кейсов). ПК-2.3.
2. Технологические медиа среды: теоретические подходы к пониманию. ПК-2.1
3. Искусство новых медиа: код, сетевое пространство, интерактивность (концепция Л.Мановича). ПК-2.3.
4. Постдигитальная эстетика: анализ концепций. ПК-2.1.
5. Дигитальные художественные практики (генеративное искусство, глитч-арт) как репрезентация актуальных смыслов художественной культуры. ПК-2.1.
6. Science Art как актуальный медиум (на примере биоарта, робо-арта, инфо-арта, нано-арта, медиа арта, саунд арта, светового искусства и др. – по выбору). ПК-2.1.
7. Репрезентация классического искусства в технологических медиа средах (на примере цифровых выставок и/или музейных сайтов). ПК-2.3.
8. Цифровой архив как медиа среда современного искусства. ПК-2.1.
9. Виртуальный музей как феномен современной культуры (теоретические аспекты, анализ кейсов). ПК-2.3.
10. Проблемы художественной коммуникации в эпоху цифровых медиа. ПК-2.1.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

6.1 Список источников и литературы

Источники основные:

1. Манович Л. Язык новых медиа / Лев Манович ; [пер. Дианы Кульчицкой]. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. - 399 с. ; 23 см. - Пер. изд.: The language of new media / Lev Manovich. - Алф. указ.: с. 390-399.
2. Манович Л. Теории софт-культуры / Лев Манович : [пер. Асмик Бадоян. Надежда Лебедева]. – Нижний Новгород : Красная ласточка, 2017 – 208 с., илл. – (Новые медиа)

Литература основная:

1. Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции[Текст] // Логос. - 2015. - № 4. - С. 135-162. - Библиогр.: с. 161-162.
2. Волошинов А. В. Художник в пространстве научного искусства[Текст] // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2012. - № 5 (сентябрь-октябрь). - С. 17-21.
3. Гройс Б. Радикализация и ускорение : беседа // Диалог искусств. - 2020. - № 3. - С. 72-77.
4. Гройс Б. В потоке / Борис Гройс ; [перевод - Андрей Фоменко]. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. - 206 с.
5. Гройс Б. Дефикционализация фиктивного: искусство и литература в интернете [Текст] // Логос. - 2015. - № 4. - С. 1-15.
6. Гройс Б. Почему - музей? // Художественный журнал. - 2012. - № 88. - С. 39-43.
7. Деникин А.А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства[Текст] // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2017. - Т. 14, № 1 (январь-февраль). - С. 36-45. - Библиогр.: с. 43-44

8. Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства[Текст] // Вопросы культурологии. - 2017. - № 7 (июль).
9. Деникин А.А. Режиссура или мультимедиа - вот в чем вопрос![Текст] // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2013. - № 3. - С. 46-55.
10. Европейская культура: XXI век / [Е. В. Водопьянова, Н. М. Антюшина и др.] ; под ред. Е. В. Водопьяновой ; Рос. акад. наук, Ин-т Европы. - Москва ; Санкт-Петербург : Нестор-История, 2013. - 479 с.
11. Ерохин С.В. Родни "Пайгойя" Чан : художник, психолог и философ / С. В. Ерохин. - Санкт-Петербург : Алетейя, Ист. кн., 2010. - 142 с., [24] л. ил.
12. Ерохин С.В. Цифровое компьютерное искусство. - Санкт-Петербург : Алетейя, Ист. кн., 2011. - 186 с.
13. Манович Л. Визуализация медиа: техники изучения больших медиакolleкций [Текст] // Логос. - 2015. - № 2. - С. 66-91.
14. Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма : художественно-эстетический ракурс - Москва ; Санкт-Петербург : Центр гуманитар. инициатив : Унив. кн. - СПб, 2009. - 492, [1] с. ;
15. Мачулина Д. Цифровой Паноптикон, или Глупый Аргус[Текст] // Диалог искусств. - 2015. - № 6. - С. 62-63.
16. Мигунов А.С. Два вектора обновления эстетики // Вестник Московского университета. Сер. 7, Философия. - 2016. - № 5. - С. 87-107. - Библиогр.: с. 106-107.
17. Научное искусство: истоки, сущность, терминология : (по материалам Первой международной научно-практической конференции "Научное искусство") / А. С. Мигунов [и др.] // Вестник Московского университета. Сер. 7, Философия. - 2012. - № 6. - С. 96-116.
18. Новикова А.А. "Виртуальный музей" как феномен современной медиакультуры // Высокое и низкое в художественной культуре. - Санкт-Петербург : Нестор-История, 2013. - Т. 3. - С. 132-153.
19. Пол К. Цифровое искусство - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 271 с. : ил. ;
20. Раш М. Новые медиа в искусстве Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. - 255 с. : ил.

Литература дополнительная:

1. Гладких М. (Государственный Русский музей). Артефакты в "Артефакте" // Мир музея. - 2021. - № 12. - С. 10-14.
2. Гройс Б. Откликаясь на призыв // Художественный журнал. - 2013. - № 90 (2). - С. 32-39.
3. Гройс Б. Генеалогия партиципативного искусства // Художественный журнал. - 2007. - N 67-68. - С. 55-63.
4. Дзюба Д.Н. Виртуальный музей: коммуникационные возможности компьютерной графики[Текст] // Вопросы культурологии. - 2016. - № 9 (сентябрь). - С. 66-72
5. Иванцова В. Музей - 2020-2021 : из мира реального в виртуальный // Музей. - 2021. - № 6. - С. 8-19.
6. Иваненко А. (Государственный Русский музей). Коллекция онлайн // Мир музея. - 2021. - № 8. - С. 44-46.
7. Леньков С.Л. Действие в киберпространстве // Мир психологии. - 2020. - № 2. - С. 231-244

8. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма . - СПб. : Алетейя, 2000. - 346, [1] с.

6.2 Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

1. Cultural Analytics Lab [Электронный ресурс] : электронный портал. – Электрон. дан. – [2008-2016]. – Режим доступа: <http://lab.culturalanalytics.info/>
2. Grove® Art Online [Электронный ресурс] : электронная библиотека . – Электрон. дан. – 2019. – Режим доступа: <https://www.oxfordartonline.com/groveart>
3. JSTOR [Электронный ресурс] : электронная библиотека . – Электрон. дан. – [2000-2019]. – Режим доступа: <https://www.jstor.org/>
4. МедиаАртЛаб [Электронный ресурс] : электронный портал. – Электрон. дан. – [1999-2019]. – Режим доступа: <https://www.mediaartlab.ru/>
5. ADA / Archive of Digital Art [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – [1999-2014]. – Режим доступа: <https://www.digitalartarchive.at/database/database-info/archive.html>
6. Архив-справочник цифрового искусства [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – Режим доступа: http://netzspannung.org/index_en_static.html
7. Проект цифрового искусства DevArt [Электронный ресурс] : электронный архив. – Электрон. дан. – Режим доступа: <https://devart.withgoogle.com/#/>
8. TeamLab Borderless - музей цифрового искусства в Токио [Электронный ресурс] : электронный портал. – Электрон. дан. – [2017-2019]. – Режим доступа: <https://artmo.com/ru/2019/01/potd-20181117/>

Доступ к профессиональным базам данных: <https://liber.rsuh.ru/ru/bases>

Информационные справочные системы:

1. Консультант Плюс
2. Гарант
3. Znanium

7. Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для обучающихся должен быть обеспечен доступ к современным профессиональным базам данных, информационным справочным и поисковым системам по философии. Это необходимо для самостоятельной работы с источниками, подготовки к семинарам и написанию реферата.

Минимально необходимый для реализации программы перечень материально-технического обеспечения включает в себя:

- наличие компьютерного класса;
- лицензионное программное обеспечение компьютера;
- наличие доступного для студента выхода в Интернет.

Состав программного обеспечения:

1. Windows
2. Microsoft Office
3. AutoCAD
4. Archicad
5. SPSS Statistics
6. ОС «Альт Образование»
7. Visual Studio

8. Обеспечение образовательного процесса для лиц с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

В ходе реализации дисциплины используются следующие дополнительные методы обучения, текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся в зависимости от их индивидуальных особенностей:

- для слепых и слабовидящих: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением или могут быть заменены устным ответом; обеспечивается индивидуальное равномерное освещение не менее 300 люкс; для выполнения задания при необходимости предоставляется увеличивающее устройство; возможно также использование собственных увеличивающих устройств; письменные задания оформляются увеличенным шрифтом; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

- для глухих и слабослышащих: лекции оформляются в виде электронного документа, либо предоставляется звукоусиливающая аппаратура индивидуального пользования; письменные задания выполняются на компьютере в письменной форме; экзамен и зачёт проводятся в письменной форме на компьютере; возможно проведение в форме тестирования.

- для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата: лекции оформляются в виде электронного документа, доступного с помощью компьютера со специализированным программным обеспечением; письменные задания выполняются на компьютере со специализированным программным обеспечением; экзамен и зачёт проводятся в устной форме или выполняются в письменной форме на компьютере.

При необходимости предусматривается увеличение времени для подготовки ответа.

Процедура проведения промежуточной аттестации для обучающихся устанавливается с учётом их индивидуальных психофизических особенностей. Промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов.

При проведении процедуры оценивания результатов обучения предусматривается использование технических средств, необходимых в связи с индивидуальными особенностями обучающихся. Эти средства могут быть предоставлены университетом, или могут использоваться собственные технические средства.

Проведение процедуры оценивания результатов обучения допускается с использованием дистанционных образовательных технологий.

Обеспечивается доступ к информационным и библиографическим ресурсам в сети Интернет для каждого обучающегося в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- для слепых и слабовидящих: в печатной форме увеличенным шрифтом, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.

- для глухих и слабослышащих: в печатной форме, в форме электронного документа.

- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: в печатной форме, в форме электронного документа, в форме аудиофайла.

Учебные аудитории для всех видов контактной и самостоятельной работы, научная библиотека и иные помещения для обучения оснащены специальным оборудованием и учебными местами с техническими средствами обучения:

- для слепых и слабовидящих: устройством для сканирования и чтения с камерой SARA CE; дисплеем Брайля PAC Mate 20; принтером Брайля EmBraille ViewPlus;
- для глухих и слабослышащих: автоматизированным рабочим местом для людей с нарушением слуха и слабослышащих; акустический усилитель и колонки;
- для обучающихся с нарушениями опорно-двигательного аппарата: передвижными, регулируемые эргономическими партами СИ-1; компьютерной техникой со специальным программным обеспечением.

9. Методические материалы

9.1 Планы семинарских занятий

Тема 1. Генезис цифровых технологий и художественная культура

Вопросы:

1. Сращивание технологий и искусства в доцифровую эру.
2. Производство искусства: от технической воспроизводимости к цифровой воспроизводимости.
3. Оригинал и копия в цифровом искусстве

Литература:

1. Манович Л. Язык новых медиа / Лев Манович ; [пер. Дианы Кульчицкой]. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. - 399 с. ; 23 см. - Пер. изд.: The language of new media / Lev Manovich. - Алф. указ.: с. 390-399.
2. Манович Л. Теории софт-культуры / Лев Манович : [пер. Асмик Бадоян. Надежда Лебедева]. – Нижний Новгород : Красная ласточка, 2017 – 208 с., илл. – (Новые медиа)
3. Гройс Б. В потоке / Борис Гройс ; [перевод - Андрей Фоменко]. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. - 206 с.
4. Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма : художественно-эстетический ракурс - Москва ; Санкт-Петербург : Центр гуманитар. инициатив : Унив. кн. - СПб, 2009. - 492, [1] с.

Литература дополнительная:

1. Гройс Б. Откликаюсь на призыв // Художественный журнал. - 2013. - № 90 (2). - С. 32-39.
2. Гройс Б. Генеалогия партиципативного искусства // Художественный журнал. - 2007. - № 67-68. - С. 55-63.

Тема 2. Цифровая среда как медиум современной художественной культуры

Вопросы:

1. Основные принципы эстетики цифрового искусства. Понятие постцифровой эстетики

2. Виртуальная реальность как феномен современного искусства.
3. Трансформация художественной коммуникации в цифровой среде.
4. Иммерсивность в технологических медиа средах
5. Цифровой художественный образ: теоретические аспекты интерпретации
6. Проблема телесности в контексте цифровой художественной культуры
7. Новые коммуникативные функции экранных технологий в цифровых художественных медиа средах.

Литература:

1. Манович Л. Теории софт-культуры / Лев Манович : [пер. Асмик Бадоян. Надежда Лебедева]. – Нижний Новгород : Красная ласточка, 2017 – 208 с., илл. – (Новые медиа)
2. Вайбель П. Медиаискусство: от симуляции к стимуляции[Текст] // Логос. - 2015. - № 4. - С. 135-162. - Библиогр.: с. 161-162.
3. Деникин А.А. Постцифровая эстетика в арт-практиках цифрового искусства[Текст] // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2017. - Т. 14, № 1 (январь-февраль). - С. 36-45. - Библиогр.: с. 43-44
4. Деникин А.А. Телесно-ориентированный подход при анализе произведений экранного искусства[Текст] // Вопросы культурологии. - 2017. - № 7 (июль).

Литература дополнительная:

1. Леньков С.Л. Действие в киберпространстве // Мир психологии. - 2020. - № 2. - С. 231-244
2. Маньковская Н.Б. Эстетика постмодернизма . - СПб. : Алетейя, 2000. - 346, [1] с.

Тема 3. Виды и жанры цифрового искусства

Вопросы:

1. Цифровые технологии как медиум.
2. Виды и формы цифрового искусства
3. Медиаинсталляция как актуальная художественная форма
4. Глитч в цифровой художественной культуре
5. Science Art как направление в технологических художественных практиках

Литература:

1. Волошинов А. В. Художник в пространстве научного искусства[Текст] // Обсерватория культуры: журнал-обозрение. - 2012. - № 5 (сентябрь-октябрь). - С. 17-21
2. Ерохин С.В. Цифровое компьютерное искусство. - Санкт-Петербург : Алетейя, Ист. кн., 2011. - 186 с.
3. Пол К. Цифровое искусство - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 271 с. : ил. ;
4. Раш М. Новые медиа в искусстве Москва : Ад Маргинем Пресс, 2018. - 255 с. : ил.

Литература дополнительная:

1. Мигунов А.С. Два вектора обновления эстетики // Вестник Московского университета. Сер. 7, Философия. - 2016. - № 5. - С. 87-107. - Библиогр.: с. 106-107.

2. Научное искусство: истоки, сущность, терминология : (по материалам Первой международной научно-практической конференции "Научное искусство") / А. С. Мигунов [и др.] // Вестник Московского университета. Сер. 7, Философия. - 2012. - № 6. - С. 96-116.

Тема 4. Интернет как пространство художественной коммуникации

Вопросы:

1. Традиционное и классическое искусство в цифровой среде
2. Классический музей в цифровой среде
3. Цифровой архив и его функции в современной художественной культуре
4. Виртуальный музей как цифровой медиум
5. Кураторские проекты в цифровой среде

Литература:

1. Манович Л. Теории софт-культуры / Лев Манович : [пер. Асмик Бадоян. Надежда Лебедева]. – Нижний Новгород : Красная ласточка, 2017 – 208 с., илл. – (Новые медиа)
2. Гройс Б. Дефикционализация фиктивного: искусство и литература в интернете [Текст] // Логос. - 2015. - № 4. - С. 1-15.
3. Гройс Б. Почему - музей? // Художественный журнал. - 2012. - № 88. - С. 39-43.
4. Манович Л. Визуализация медиа: техники изучения больших медиаколлекций [Текст] // Логос. - 2015. - № 2. - С. 66-91.
5. Мачулина Д. Цифровой Паноптиконтон, или Глупый Аргус[Текст] // Диалог искусств. - 2015. - № 6. - С. 62-63.
6. Новикова А.А. "Виртуальный музей" как феномен современной медиаккультуры // Высокое и низкое в художественной культуре. - Санкт-Петербург : Нестор-История, 2013. - Т. 3. - С. 132-153.

Литература дополнительная:

1. Гладких М. (Государственный Русский музей). Артефакты в "Артефакте" // Мир музея. - 2021. - № 12. - С. 10-14.
2. Дзюба Д.Н. Виртуальный музей: коммуникационные возможности компьютерной графики[Текст] // Вопросы культурологии. - 2016. - № 9 (сентябрь). - С. 66-72
3. Иванцова В. Музей - 2020-2021 : из мира реального в виртуальный // Музей. - 2021. - № 6. - С. 8-19.
4. Иваненко А. (Государственный Русский музей). Коллекция онлайн // Мир музея. - 2021. - № 8. - С. 44-46.

9.2 Методические рекомендации по подготовке письменных работ

Рекомендация по написанию контрольной работы:

Контрольная работа должна представлять собой самостоятельно выполненный ответ на один из предложенных вопросов, объемом 1-2 листа А4, демонстрирующий знание

соответствующего раздела дисциплины.

Рекомендации по написанию реферата:

Реферат представляет собой доклад на определенную тему. Он включает в себя обзор соответствующих литературных и других источников или изложение сути книги, статьи, исследования. Реферат - это сокращенный пересказ содержания первичного документа с основными фактическими сведениями и выводами.

Написание реферата практикуется в учебном процессе вуза в целях приобретения студентами необходимой профессиональной подготовки, развития навыков самостоятельного изучения литературы по выбранной теме, анализа различных источников и точек зрения, обобщения материала, выделения главного и т.п.

Процесс работы над рефератом включает в себя:

- выбор темы;
- подбор литературы и иных источников, их изучение;
- составление плана;
- написание текста работы и ее оформление.

Работу над рефератом следует начинать с общего ознакомления с темой путем прочтения соответствующего раздела учебника, конспектов лекций. После того как общее представление о теме сложилось, студенту следует изучить литературные и иные источники. В процессе изучения литературы рекомендуется делать выписки, постепенно группируя и накапливая теоретический материал. План реферата должен быть составлен таким образом, чтобы он раскрывал название работы.

Реферат, как правило, состоит из введения, в котором кратко обосновывается актуальность, научная и практическая значимость избранной темы, основного материала, содержащего суть проблемы и заключения, где формируются выводы, оценки. Материал должен быть изложен кратко, точно, последовательно.

Объем реферата – 10- 15 печатных страниц. На титульном листе студент указывает название вуза, кафедры, полное наименование темы реферата, свою фамилию и инициалы, а также фамилию и инициалы научного руководителя, дату написания работы.

Оформление научного аппарата заслуживает особого внимания и прежде всего подстрочные сноски. Сноски делаются внизу страницы, под чертой. Сноска должна быть полной с указанием фамилии и инициалов автора, названия книги, места и года издания, страницы, с которой взята цитата. Для статьи из журнала, сборника обязательна фамилия и инициалы автора, название статьи, затем название журнала или сборника статей, год издания и номер (выпуска), а для газетной статьи кроме названия и года издания также дата выпуска.

Содержание реферата докладывается на семинаре, кружке, конференции. Предварительно подготовив тезисы доклада, студент в течение 7-10 минут кратко излагает основные положения своей работы.

Оценка реферата:

10 баллов ставится, если обозначена проблема и обоснована её актуальность, сделан краткий анализ различных точек зрения на рассматриваемую проблему и логично изложена собственная

позиция, сформулированы выводы, тема раскрыта полностью, выдержан объём, соблюдены требования к внешнему оформлению.

8 баллов – основные требования к реферату выполнены, но при этом допущены недочёты. В частности, имеются неточности в изложении материала; отсутствует логическая последовательность в суждениях; не выдержан объём реферата.

5 баллов – имеются существенные отступления от требований к реферированию. В частности: тема освещена лишь частично; допущены фактические ошибки в содержании реферата, отсутствует вывод.

0 баллов – тема реферата не раскрыта, обнаруживается существенное непонимание проблемы либо реферат не представлен.

АННОТАЦИЯ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина «Цифровые медиа в современной художественной культуре» реализуется в ФК РГГУ кафедрой истории и теории культуры.

Цель: профессиональное понимание функционирования цифровых медиа в коммуникативной системе современной художественной культуры.

Задачи:

- обосновать значение цифровых технологий как фактора, радикально меняющего современное художественное пространство;
- дать характеристику основным принципам эстетики цифрового искусства;
- изучить виды и жанры цифровых художественных практик;
- обозначить сетевое пространство как среду новых художественных коммуникаций.

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

УК-4. Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия

ПК-2 Способность изучать различные виды культурных объектов в разных контекстах и взаимосвязях, критически анализировать информационные ресурсы по тематике исследования и самостоятельно представлять результаты исследований, свободное овладение методами обработки, анализа и синтеза научной информации

В результате освоения дисциплины обучающийся должен:

• **Знать:**

- закономерности возникновения актуальных художественных практик в цифровую эпоху
- ключевые подходы и концепции, лежащие в основе понимания места цифровых медиа в современной художественной культуре
- теории и практики современной художественной культуры в контексте происходящих в современной обществе процессов цифровизации культурного пространства
- специфику цифровых медиа в системе мультикультурных взаимодействий в современной художественной культуре, позволяющую представлять ее аналитически в различных исследовательских форматах

• **Уметь:**

- применять современные методы анализа объектов цифровой художественной культуры при решении исследовательских и проектных задач и представлять их на публичных мероприятиях
- анализировать тексты различных типов (научные и экспертно-аналитические)

- аналитически выстраивать знание, касающееся теории и практик современной художественной культуры в контексте происходящих в современном обществе процессов цифровизации культурного пространства
- составлять аналитические документы разных типов по проблематике цифровых медиа в современной художественной культуре

- ***Владеть:***

- приемами и навыками использования и публичного представления методик анализа объектов художественной цифровой культуры в междисциплинарных исследованиях, связанных с местом цифровых медиа в современной художественной культуре
- навыками профессиональной организации текстов и презентаций по проблематике цифровых медиа в современной художественной культуре
- практическими навыками представления научно-аналитических исследований по широкому спектру проблем теории и художественных практик в соответствии с существующими требованиями.

Рабочей программой предусмотрены следующие виды контроля: текущий контроль успеваемости в форме самостоятельных домашних заданий и докладов, промежуточная аттестация в форме зачета.

Общая трудоемкость освоения дисциплины (модуля) составляет 3 зачетные единицы.