



# Київський національний університет культури і мистецтв

## КАФЕДРА ДИЗАЙНУ І ТЕХНОЛОГІЙ

	<b>Назва дисципліни</b>	<b>Візуальні й інтерактивні мистецтва</b>
	<b>Рівень вищої освіти</b>	третій (освітньо-науковий), PhD
	<b>Галузь знань</b>	03 Гуманітарні науки
	<b>Спеціальність</b>	034 Культурологія
	<b>Освітньо-наукова програма</b>	Культурологія
	<b>Форма навчання</b>	денна
	<b>Адреса викладання</b>	вул. Євгена Коновальця, 36
	<b>Кафедра, за якою закріплена дисципліна</b>	кафедра дизайну і технологій
	<b>Семестри</b>	III
	<b>Обсяг</b>	Загальна кількість годин
		<b>120</b>
		Кількість кредитів
		<b>4</b>
		Лекції
		<b>26</b>
		Самостійна робота
	<b>94</b>	
	<b>Форма звітності</b>	Екзамен (III семестр)
	<b>Тип дисципліни (обов'язкова/вибіркова)</b>	Блок Б (вибіркова)
	<b>Мова навчання</b>	Українська
	<b>Викладачі</b>	Шандренко Ольга Миколаївна
	<b>Контактна інформація</b>	<a href="mailto:kaf_do_fdir@ukr.net">kaf_do_fdir@ukr.net</a> <a href="mailto:kaf_ds_fdir@ukr.net">kaf_ds_fdir@ukr.net</a>
	<b>Програма дисципліни</b>	

## ЗАГАЛЬНИЙ ОПИС ЗМІСТУ ДИСЦИПЛІНИ

Курс спрямовано на поглиблення теоретичної бази для вивчення візуальних інтерактивних мистецтв та практичне застосування засобів художньої виразності в науковій та практичній роботі здобувачів ступеня доктора філософії (PhD).

### МЕТА ТА ЗАВДАННЯ НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

**Мета:** набуття студентами знань щодо сутності інтерактивності дизайн-проектів та творів мистецтва, оволодіння практичними навичками аналізу таких проектів з точки зору їх інтегрованої сутності та необхідності застосування міждисциплінарних знань при їх реалізації.

**Завдання:** оволодіння розумінням сутності інтерактивного мистецтва; оволодіння основними поняттями та характеристиками інтерактивності; набуття знань та розумінь щодо сучасних візуальних інтерактивних мистецтв: перформанс, хеппінг, акція; знайомство з творчістю митців які створюють об'єкти інтерактивного мистецтва; освоєння техніки поетапного виконання проектних завдань із використанням принципів інтерактивності.

У результаті вивчення навчальної дисципліни аспіранти повинні набути такі програмні компетентності:

#### **загальні:**

- здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу;
- здатність до пошуку, обробки та аналізу інформації з різних джерел;
- здатність до самостійного формування й неперервного удосконалення системного наукового і загального культурного світогляду;
- здатність діяти на основі етичних кодексів і професійної етики науковця, на засадах науковості та толерантності;

#### **фахові:**

- здатність до побудови та аргументованого представлення культурологічного наративу, що передбачає глибоке переосмислення наявних та створення нових знань;
- здатність до наукового аналізу культурних явищ, практик та процесів із використанням різних методологічних підходів;
- здатність аналізувати та критично оцінювати сучасні концепції культурології, а також тенденції розвитку культурологічної теорії;
- здатність апробувати результати культурологічних досліджень, популяризувати й поширювати їхні результати.

#### **Результати навчання за дисципліною:**

- здійснювати наукове дослідження згідно з основоположними принципами наукового пізнання;
- здійснювати пошук, обробку та аналіз інформації з різних джерел;
- здійснювати формування й неперервне удосконалення власного наукового і культурного світогляду;
- діяти на основі етичних кодексів і професійної етики науковця, принципів академічної доброчесності і високої академічної культури;
- володіти категоріальним апаратом сучасної культурології задля

формування належного рівня культурної та культурологічної компетентності, вміння кваліфіковано відобразити результати власних наукових досліджень культурного виміру соціогенезу у відповідних теоретичних формах;

- аналізувати культурні явища, практики та процеси із застосуванням різних теоретичних підходів, методів і методик;
- аналізувати, обґрунтовувати й критично оцінювати сучасні концепції культури та провідні тенденції розвитку культурологічної теорії та культурних практик;
- впроваджувати результати культурологічних досліджень у практику, популяризувати й поширювати їхні результати.

**Міждисциплінарні зв'язки:** «Історія мистецтва», «Психологія художньої творчості».

Програма навчальної дисципліни складається з таких **розділів:**

1. Візуальні мистецтва в контексті інтерактивності.
2. Художньо-образні проблеми інтерактивності в сучасних практиках

## **ТЕМАТИЧНИЙ ПЛАН КУРСУ**

### **РОЗДІЛ 1. ВІЗУАЛЬНІ МИСТЕЦТВА В КОНТЕКСТІ ІНТЕРАКТИВНОСТІ**

#### **ТЕМА 1.1. ІНТЕРАКТИВНЕ МИСТЕЦТВО. ОСНОВНІ ПОНЯТТЯ ТА ХАРАКТЕРИСТИКИ ІНТЕРАКТИВНОСТІ**

Основні поняття інтерактивності. Інтерація в мистецтві. Ідеї інтерактивності в мистецтві. Мапа заснування інтерактивності за Ришардом Ключинським: кінетичне мистецтво, мистецтво дії, мистецтво інсталяції, мистецтво цифрових медіа і концептуальне мистецтво.

Дослідження пізнавальної функції інтерактивності за Джоржом Мідом. Інтераціонізм в роботах М.Куна, Т. Шибутані. Основні цілі інтерактивності в мистецтві.

Характеристики інтерактивності. Відмінності інтерактивного мистецтва від традиційних форм мистецтв. Інтерактивність розуміється як діалог між художнім твором і учасником (глядачем). На відміну від традиційних форм мистецтв, в яких взаємодія відбувається переважно на ментальному рівні, інтерактивність передбачає вплив різних типів навігації, які виходять за рамки чисто психологічної активності, здійснювати вклад у витвір мистецтва. Інтерактивне мистецтво – жанр мистецтва, в якому глядачі якимось чином приймають участь, впливаючи на визначення результату. Перші приклади інтерактивного мистецтва – «скляні пластини» Марселя Дюшана (1925р.), «рото рельєфи» (1935р.)

#### **ТЕМА 1.2. ФОРМИ ІНТЕРАКТИВНОГО МИСТЕЦТВА. ПРЕДСТАВНИКИ ВІЗУАЛЬНОГО ІНТЕРАКТИВНОГО МИСТЕЦТВА кінця ХХ поч. ХХІ ст.**

Форми інтерактивного мистецтва: монтажне мистецтво, інтерактивна архітектура, інтерактивний фільм або оповідь, танок, музика.

Перші представники Динамічне мистецтво – динамічний живопис Сан Басе. Механіко-електрична інтерактивність. Інтерактивність в відеоіграх. Електронна ієтерактивність. Комп'ютерана інтерактивність.

Технологічні мистецтва. Види технологічних мистецтв. Відомі персоналії та винаходи. Сучасні практики: перформанс, хеппінг, акція.

Навколишнє середовище та його взаємодія з мистецтвом. Еолійська арфа як один із музичних інструментів, що взаємодіє з вітром. Ерік Самах (1983р.), та вітер на острові Вассів'єр та ін.

Інтерактивна архітектура: Інститут миру в Парижі (1987р), Музей Тейт, Вікторії і Альберта, Музей науки в Лондоні.

Представники інтерактивного мистецтво та їх твори.

Перформанс як один з видів інтерактивного мистецтва. Композитор Джон Кейдж – «4'33» (1952р.). Перформанси – Марини Абрамович, Іва Кляйна, Криса Бурдена, Риркрита Тіраванія та ін.

#### **ТЕМА 1.3. ОСНОВИ ІНТЕРАКТИВНОГО ДИЗАЙНУ. ІНТЕРАКТИВНИЙ**

## ***ДИЗАЙН ХХІ СТОЛІТТЯ. ПРЕДСТАВНИКИ ІНТЕРАКТИВНОГО ДИЗАЙНУ***

Основи інтерактивного дизайну. Визначення інтерактивного дизайну. Базові елементи які забезпечують інтерактивний дизайн.

Основні умови існування інтерактивного дизайну за Ровіною Рід Костеллоу.

Передумови інтерактивного дизайну: час, темп, реакція, контекст, метафора, абстракція.

Заперечення інтерактивності: пауза, неактивність. Синтез мистецьких практик в інтерактивному дизайні.

Представники інтерактивного дизайну. Творчість дизайнерів: Wan Xia Xsao, та його 3Д вітражі, архітекторів компанії Moxie Design (інтерактивні інтер'єри ресторанів), дизайнер меблів – Alexandre Chapelin, Adrian Lake – дизайнер інтер'єрів для багатофункціональних магазинів, та інших дизайнерів одягу та інтер'єру.

## ***РОЗДІЛ 2. ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНІ ПРОБЛЕМИ ІНТЕРАКТИВНОСТІ В СУЧАСНИХ ПРАКТИКАХ***

### ***ТЕМА 2.1. ПРОБЛЕМИ ЕСТЕТИКИ ІНТЕРАКТИВНОГО МИСТЕЦТВА***

Питання естетики в сучасному мистецтві. Питання естетики інтерактивного мистецтва полягає в більшій мірі в якості й стратегії взаємодії, в той момент коли інші елементи твору відходять на другий план і підкорюються самому процесу взаємодії.

Проблеми інтеракції художника, глядача і образотворчої системи. Розширення меж інтерактивного мистецтва як мистецтв нових медіа, нет-арту, софт-арту.

### ***ТЕМА 2.2. ПРОБЛЕМИ ВІРТУАЛЬНОСТІ В КОНТЕКСТІ ІНТЕРАКТИВНИХ МИСТЕЦЬКИХ ПРАКТИК: В РЕКЛАМІ, МОДІ, ДИЗАЙНІ***

Поняття віртуальної реальності. Віртуалізація культури. Кібер культура. Віртуальність в мистецьких практиках. Віртуальність в контексті реклами. Віртуальні виміри моди.

Естетика електронного мистецтва.

Види та принципи віртуалізації об'єктів в дизайні.

Віртуальний простір та простір взаємодії в сучасних мистецьких практиках.

### ***ТЕМА 2.3. СИМБІОЗ МИСТЕЦТВА І ПЕРФОРМЕРА. ТЕХНОЛОГІЧНЕ МИСТЕЦТВО. ПРОЕКТУВАННЯ ВЗАЄМОДІЇ***

Глядач як перформер. Синтез мистецтв в культурі. Технологічне мистецтво. Види технологічного мистецтва:

«алгоритмічне мистецтво»;  
 «оточуючий розум»;  
 «біоархітектура»;  
 «культура 2.0»;  
 «електронне мистецтво»;  
 «енвайроменталізм»;  
 «генеративне мистецтво»;  
 «нет-арт»;  
 «культура мейкерів»;  
 «нойз»;  
 «саунд-арт» та ін..

Проектування взаємодії в сучасних мистецьких практиках, в дизайні.

### РОЗПОДІЛ ГОДИН ЗАНЯТЬ

№ з/п	Назва розділу і теми	Кількість годин
		денна форма
<b>РОЗДІЛ 1. ВІЗУАЛЬНІ МИСТЕЦТВА В КОНТЕКСТІ ІНТЕРАКТИВНОСТІ</b>		
1.1.	Інтерактивне мистецтво. Основні поняття та характеристики інтерактивності	2
1.2.	Форми інтерактивного мистецтва. Представники візуального інтерактивного мистецтва кінця ХХ початку ХХ ст.	6
1.3.	Основи інтерактивного дизайну. Інтерактивний дизайн ХХІ ст. Представники інтерактивного дизайну	4
<b>РОЗДІЛ 2. ХУДОЖНЬО-ОБРАЗНІ ПРОБЛЕМИ ІНТЕРАКТИВНОСТІ В СУЧАСНИХ ПРАКТИКАХ</b>		
2.1.	Проблеми естетики інтерактивного мистецтва	4
2.2.	Проблеми віртуальності в контексті інтерактивних мистецьких практик: в рекламі, моді, дизайні	6
2.3.	Симбіоз мистецтва і перформера. Технологічне мистецтво. Проектування взаємодії	4
<b>Усього годин</b>		<b>26</b>

## ВИДИ РОБІТ І ЗАВДАНЬ. ІНСТРУМЕНТАРІЙ НАВЧАННЯ

Види робіт для осмислення понять і практичного засвоєння курсу:

- вивчення наукової літератури;
- коментування основних положень курсу;
- аналіз наукових текстів відповідно до обраної теми;
- презентація підготовленого індивідуального навчального проекту;
- індивідуальні завдання:

### ПОЛІТИКА КУРСУ

Оцінювання (усних повідомлень і практичних завдань із питань курсу, аналізу наукової й навчально-методичної літератури, самостійна й індивідуальна робота за темами, виконання тестових завдань і т. ін.) здійснюється з позицій дотримання академічної доброчесності, ґрунтоване на чинних нормативних документах.

### Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для іспиту, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90–100	A	відмінно	зараховано
84–89	B	добре	
74–83	C	задовільно	
66–73	D		
61–65	E		
21–60	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	незадовільно з можливістю повторного складання
0–20	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

## РЕКОМЕНДОВАНА ЛИТЕРАТУРА

### Основна

1. Anton David, Kurillo Gregorij, Bajcsy Ruzena. User experience and interaction performance in 2D/3D telecollaboration. *Future Generation Computer Systems*. Volume 82, May 2018, Pages 77-88. <https://doi.org/10.1016/j.future.2017.12.055>
2. Ariga Taeko. Sensory vision □ Development of a course for physical interaction and graphics. *Computers & Graphics*. Volume 34, Issue 6, December 2010, Pages 800-810. <https://doi.org/10.1016/j.cag.2010.09.013>
3. Bongers A.J. Interaction in multimedia art. *Knowledge-Based Systems*. Volume 13, Issues 7-8, 1 December 2000, Pages 479-485. [https://doi.org/10.1016/S0950-7051\(00\)00068-X](https://doi.org/10.1016/S0950-7051(00)00068-X)
4. Bret Victor. The Future of interaction design. November 8, 2011. URL: <http://worrydream.com/ABriefRantOnTheFutureOfInteractionDesign/>
5. Dan Saffer. A Definition of Interaction Design. URL: <http://www.odannyboy.com/blog/archives/001000.html>
6. Giaccardi Elisa. Mediators in visual interaction: An analysis of the “Poietic Generator” and “Open Studio” *Journal of Visual Languages & Computing*. Volume 17, Issue 5, October 2006, Pages 398-429. <https://doi.org/10.1016/j.jvlc.2005.04.001>
7. Kim, Wickhamb Mark, Fillisc Ian. Exploring supply-side network interactions in the visual art production process. *Poetics*. Volume 69, August 2018, Pages 57-69. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2018.04.002>
8. Kukhta Maria, Pelevin Yevgeniy. The Specifics of Creating Emotional Comfort by Means of Modern Design. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Volume 166, 7 January 2015, Pages 199-203. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.510>
9. Ostrowicki M. *Wirtualne realis. Estetyka w epoce elektroniki*. – Kraków, 2006. 252 s.
10. Reimann, Robert. So you want to be an Interaction Designer. URL: <https://www.cooper.com/journal/2001/06/so>
11. Sawyer R. Keith. Thinking Skills and Creativity. 8 August 2018. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2018.08.002>
12. 10.000 Moving Cities – Same but Different, AR (Augmented Reality) Multiplayer Game, Art Installation, 2018. Marc Lee. <https://marclee.io/en/10-000-moving-cities-same-but-different/>
13. Steier Rolf, Pierroux Palmyre, Krang Ingeborg. Embodied interpretation: Gesture, social interaction, and meaning making in a national art museum. Volume 7, December 2015, Pages 28-42. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2015.05.002>
14. Süzen Hatice Nilüfer, Mamur Nuray. Reflection of “Philosophy” on Art and Philosophy of Art. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*. Volume 122, 19 March 2014, Pages 261-265. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.1339>
15. Francesca Franco. *Generative Systems Art: The Work of Ernest Edmonds*. Routledge, 2017-10-05. 240 c.
16. Cat Hope, John Charles Ryan. *Digital Arts: An Introduction to New Media*. Bloomsbury Publishing USA, 2014-06-19. 246 c.
17. Wallace P. *Psychologia Internetu*. Poznań, 2001. 355 s.
18. Агапова И. *Adobe Photoshop CS3. Чудеса ретуши (+ DVD-ROM)*. Минск: BHV, 2008. 208 с.
19. Белик А. А. Теория «Я» Дж. Г. Мида и психологическая антропология / Социальная психология и общество. 2011. № 1. С. 31–43.



20. Белов А. Б. Роль обратной связи в общении : основные направления исследований в зарубежной социальной психологии / Вопросы психологии. 2014. № 3. С. 149-157.
21. Бодряр Ж. Симулякр і симуляція. Київ, 2004. 230 с.
22. Ботелло К. Adobe InDesign, Photoshop и Illustrator. Руководство дизайнера (+ CD-ROM). Москва: ЭКСМО, 2008. 600 с.
23. Джорджес Г. Цифровая фотография. От снимка до плаката. Москва: Вильямс, 2007. 384 с.
24. Кравчак Михал, март 2016. Технологическое искусство от А до Я. URL: <https://culture.pl/ru/article/tehnologicheskoe-iskusstvo-ot-a-do-ya>
25. Малауф Дэвид. Основания интерактивного дизайна. URL: <http://www.distancelearning.ru/db/el/B1A04995D82EE861C32573830029B1A3/doc.html>
26. Пол Кристиан. Цифровое искусство. Москва: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2017, 460 с.
27. Современная западная философия. Энциклопедический словарь / под. ред. О. Хеффе, В. С. Малахова, В. П. Филатова, при участии Т. А. Дмитриева. Москва, 2009. с. 145.
28. Таугі Лоренцо. Морис Бенаю. URL: [http://contemporary-artists.ru/Maurice\\_Benayoun.html](http://contemporary-artists.ru/Maurice_Benayoun.html)
29. Шандренко О. М. Віртуальний простір моди. Київ: КНУКІМ, 2011. 141 с.
30. Шандренко О. М. Комп'ютерні технології в дизайні одягу. Культура і мистецтво в сучасному світі: Наукові записки КНУКІМ. Вип. №11. Київ: КНУКІМ, 2010. С. 280-290.
31. Шибутані Т. Социальная психология. Ростов-на-Дону: Феникс, 2002. 544 с.
32. Эванс Д. Цифровая фотография. Гламур. Практическое руководство. Москва: Ниола 21 век, 2007. 144 с.

### **Інформаційні ресурси**

34. Сімейство Adobe Photoshop. [Електронний ресурс] Режим доступу <http://www.adobe.com/ua/products/photoshopfamily.html>
35. Информационный портал агентства модных инноваций iNNOVATRENDY. [Електронний ресурс] Режим доступу <http://innovatrendy.com/>
36. Инновации в дизайне. [Електронний ресурс] Режим доступу <http://www.novate.ru/>
37. <https://mai.art/>
38. <https://snob.ru/selected/entry/1412> (лекції М. Абрамович)
39. <http://www.zefrank.com/> (віртуальне малювання голосом)
40. <https://digitalobjects.art/dontsave> (David Kraftsow programmer and artist)