

Київська державна академія декоративно-прикладного мистецтва і дизайну
імені Михайла Бойчука
Факультет Дизайну
Кафедра графічного дизайну

СИЛАБУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

ОК 22. Відеоарт та відеоінсталяція

(назва дисципліни без скорочень)

Загальна інформація про дисципліну

Рівень (ступінь) вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Галузь знань	02 Культура і мистецтво
Спеціальність	023 Образотворче мистецтво, декоративне мистецтво, реставрація
Освітня програма	ОПП Мистецтво мультимедіа
Статус дисципліни	обов'язкова
Курс / семестр	3 курс (5-6 семестр)
Кількість кредитів ЄКТС	210 (7 кредитів)
Розподіл за видами занять та годинами навчання	Лекційні
	Семінарські
	Практичні – 102 год.
	Самостійна робота – 108 год.
Форма підсумкового контролю	Екзаменаційний перегляд
Викладач (-і)	Сидоренко Андрій Вікторович
Контактна інформація викладача (-ів)	Корпоративна пошта: sydorenko@kdidpamid.edu.ua
Ресурси комунікації з викладачем	Moodle https://kdidpamid.edu.ua/moodle/my/
Дні занять	Згідно діючого розкладу, оприлюдненому на сайті академії
Консультації	Відповідно до графіку консультацій.

Опис навчальної дисципліни

Анотація дисципліни	Зміст дисципліни. Перелік тем: Тема 1. Аналіз сучасних тенденцій світового відеоарту, музичних відео, короткометражного кіно. Тема 2. Розробка власного сценарію та пошук референсів. Тема 3. Організація знімального процесу для власного відеоарту.
---------------------	---

	<p>Тема 4. Монтаж та обробка відзнятого матеріалу відповідно до задуму.</p> <p>Тема 5. Розробка власного сценарію та пошук референсів.</p> <p>Тема 6. Організація знімального процесу для власного відеоарту.</p> <p>Тема 7. Монтаж та обробка відзнятого матеріалу відповідно до задуму.</p> <p>Дисципліна «Відеоарт та відеоінсталяція» спрямована на розвиток індивідуальної мови самовираження у відео-арті на основі критичного осмислення провідних світових тенденцій. Студенти вже володіють базовими навичками кіносценографії, зйомки та монтажу відео, тому курс зосереджується на опануванні засобів невербальної комунікації з глядачем. Студенти залучаються до аналізу й обговорення художньої мови та змісту найбільш репрезентативних творів світового відео-арту. В процесі опрацювання теоретичного матеріалу розгляд сучасних тенденцій створення відео-арту за різними критеріями: специфіка середовища та зафільмованих персонажів, особливості операторської роботи, жанровість, художньо-стильові впливи, кількість та інтенсивність накладених ефектів, інтермедіальність та інтердисциплінарність.</p> <p>В процесі виконання практичних завдань студенти вчаться організовувати знімальний процес і монтаж відео відповідно до задуму та сценарію, добирати звуковий і музичний супровід, використовувати сучасні засоби невербальної комунікації для оповідання історії, передачі настрою чи психічного стану, а також для спонукання глядача до рефлексії щодо суспільно важливих питань.</p> <p>На кожному етапі розробки власного відеоарт-проєкту викладач супроводжує процес, спонукаючи студентів аналізувати отриманий результат, порівнювати його з роботами відомих авторів і вдосконалювати через обговорення та покази на семінарах.</p>
<p>Мета й завдання навчальної дисципліни</p>	<p>Метою навчальної дисципліни є сформувати усвідомлений підхід до створення відео-арту та підготувати студентів до професійної діяльності у сфері медіа-мистецтва, телебачення та короткометражного кіно.</p> <p>Основні завдання навчальної дисципліни:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> • аналіз художньої мови та змісту репрезентативних творів світового відеоарту, музичних відео, короткометражного кіно; • опанування засобами художньої виразності у відеоарті; • організація знімального процесу та монтажу відповідно до сценарного задуму; • створення та вдосконалення індивідуального відеоарт-проекту з урахуванням сучасних тенденцій за такими критеріями: жанровість, художньо-стильові впливи, специфіка середовища та персонажів, особливості операторської роботи, використання ефектів, інтермедіальність, інтердисциплінарність тощо; • встановлення та презентація відеоарту в різних середовищах та форматах (сайт, соцмережа, публічний простір, заклад освіти, культурна інституція, виставка, фестиваль, інтердисциплінарний проєкт); <p>Внаслідок вивчення навчальної дисципліни студент повинен бути здатним продемонструвати такі результати навчання:</p> <p>Знати:</p> <ul style="list-style-type: none"> • основні напрями та тенденції розвитку світового відео-арту, музичного відео, короткометражного кіно; • художні засоби та принципи невербальної комунікації у відеоарті; • специфіку знімального процесу та операторської роботи у відеоарті; • як впливають різні підходи у сценографії, операторській роботі, монтажу, накладанні ефектів та звуку на втілення художнього задуму у відеоарті; • роль інтермедіальності та інтердисциплінарності в медіа-мистецтві; • як сприймається відеоарт глядачем у різних середовищах та форматах. <p>Вміти:</p> <ul style="list-style-type: none"> • аналізувати художню мову та зміст відео-арту, музичного відео, короткометражного кіно; • організовувати знімальний процес відповідно до сценарного задуму; • здійснювати монтаж відео з урахуванням драматургії та емоційного впливу; • добирати звуковий / музичний супровід відповідно до сюжету та задуму;
--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • використовувати засоби візуальної та аудіальної комунікації для створення смислового контенту з урахуванням сучасних тенденцій; • аналізувати та вдосконалювати власний відеоарт-проект в процесі його створення. • знаходити потрібні референси для втілення художнього задуму на основі знань про сучасні тенденції у відео-арті, музичному відео, короткометражному кіно; • знаходити актуальні шляхи втілення задуму художніми засобами; • аналізувати відповідність власних підходів в організації знімального процесу та монтажу до сюжету та сцени; • поєднання та узгодження різних медіа (відео, звук, текст, анімація) в одному творі; • встановлення та презентації власного відео-проекту в різних середовищах та форматах.
Передумови вивчення дисципліни	<p>Зазначені нижче дисципліни є необхідними дисциплінами попередньої (профільної) підготовки</p> <p>Кіносценографія Основи операторської майстерності Основи анімації Комп'ютерні технології за фахом Основи композиції та формотворення Основи фотографії Історія зарубіжного мистецтва Історія українського мистецтва та архітектури</p>
Програмні компетентності та результати навчання	
Інтегральні компетентності	Здатність розв'язувати складні спеціалізовані завдання та практичні проблеми у галузі образотворчого мистецтва, декоративного мистецтва, візуального мистецтва, реставрації творів мистецтва або у процесі навчання, що передбачає застосування певних теорій, положень і методів.
Загальні компетенції (ЗК)	ЗК 2. Здатність зберігати і примножувати культурно-мистецькі, екологічні, моральні, наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірностей розвитку предметної області, її місця у загальній системі знань про природу і суспільство, використовувати різні види та форми рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

	<p>ЗК 5. Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.</p> <p>ЗК 6. Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.</p> <p>ЗК 7. Навички використання інформаційних і комунікаційних технологій.</p> <p>ЗК 10. Навички міжособистісної взаємодії</p> <p>ЗК 11. Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт</p>
Фахові (предметно-специфічні) компетенції спеціальності (ФК)	<p>СК 1. Здатність розуміти базові теоретичні та практичні закономірності створення цілісного продукту предметно-просторового та візуального середовища.</p> <p>СК 3. Здатність формулювати цілі особистісного і професійного розвитку та умови їх досягнення, враховуючи тенденції розвитку галузі професійної діяльності, етапів професійного зростання та індивідуально-особистісних особливостей.</p> <p>СК 5. Здатність генерувати авторські інноваційні пошуки в практику сучасного мистецтва.</p> <p>СК 6. Здатність інтерпретувати смисли та засоби їх втілення у мистецькому творі.</p> <p>СК 9. Здатність використовувати професійні знання у практичній та мистецтвознавчій діяльності.</p> <p>СК 10. Здатність усвідомлювати важливість виконання своєї частини роботи в команді; визначати пріоритети професійної діяльності.</p> <p>СК 12. Здатність презентувати художні твори та мистецтвознавчі дослідження у вітчизняному та міжнародному контекстах.</p> <p>СК 15. Здатність розробки технологій для цифрових мультимедійних систем, створення інтерактивних мультимедійних середовищ, обробки, зберігання та передачі мультимедійного контенту.</p> <p>СК 18. Здатність володіти технологіями комп'ютерної обробки творів образотворчого мистецтва, аналізу та відтворення цифрових зображень.</p>

Структура навчальної дисципліни

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин				
	усього	у тому числі			
		лек	сем	практ	срс
1	2	3	4	5	6
Змістовий модуль 1. ОСНОВНІ ЕТАПИ СТАНОВЛЕННЯ ВІДЕОАРТУ					

Тема 1. Аналіз сучасних тенденцій світового відеоарту, музичних відео, короткометражного кіно.	2			2	
Тема 2. Розробка власного сценарію та пошук референсів.	10			4	6
Тема 3. Організація знімального процесу для власного відеоарту.	24			12	12
Тема 4. Монтаж та обробка відзнятого матеріалу відповідно до задуму.	24			12	12
Усього годин за змістовим модулем 1	60			30	30
Змістовий модуль 2. РЕАЛІЗАЦІЯ ІНДИВІДУАЛЬНОГО ПРОЄКТУ					
Тема 5. Розробка власного сценарію та пошук референсів.	18			10	8
Тема 6. Організація знімального процесу для власного відеоарту.	65			30	35
Тема 7. Монтаж та обробка відзнятого матеріалу відповідно до задуму.	67			32	35
Усього годин за змістовим модулем 2	150			72	78
РАЗОМ:	210			102	108

Рекомендовані джерела інформації

Основні:

1. Вишеславський В. Термінологія сучасного мистецтва: означення, неологізми, жаргонізми сучасного візуального мистецтва України / Гліб Вишеславський, Олег Сидор-Гібелінда. Paris; Kyiv: Terra Incognita, 2010. 413 с.
2. Сидоренко В. Візуальне мистецтво від авангардних зрушень до новітніх спрямувань: розвиток візуального мистецтва України ХХ-ХХІ століття/ Віктор Сидоренко ; Акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучас. мистец. Київ: ВХ[студіо], 2 Станіславська К.І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури: монографія/ Катерина Станіславська; Нац. акад. кер. кадрів культури і мистец. Київ: НАКККіМ, 2012. 319 с.
3. Соломатова В. Візуальна культура ХХ століття: навч. посіб. / В. Соломатова ; Київ. нац. ун-т культури і мистецтв. Київ : Вид. центр КНУКІМ, 2016. 245 с.
4. Доколова, А.С. 3d-mapping як засіб створення асоціативних аспектів художнього образу. Вісник КНУКІМ. 2019. Серія: Мистецтвознавство, 40, с.197-203.
5. Martin S. Video Art. Taschen. 2006. 95 p.

6. Tribe M., Reena J., and Grosenick U. New media art. Cologne: Taschen. 2006. 96. p.
7. Heiser J. All of a sudden : things that matter in contemporary. Sternberg Press. 2008. 301 p.
8. Foster H., Krauss R., Bois Y. and B. Buchloh. Art Since 1900: Modernism, Antimodernism, Postmodernism. London: Thames & Hudson. 2005. 896 p.
9. Dreher T. History of Computer Art. Lulu Press, Inc. 2014. 365 p.
10. Paul C. Digital Art. London : Thames & Hudson. 2015. 360 p.

Додаткова література:

1. Бондаренко М.Ф., Помазанов С. В., Шубін І. Ю. Програмні засоби створення мультимедіа. Навч. посібник, Харків: СМІТ, 2005. 185 с.
2. Чепелик О. Взаємодія архітектурних просторів, сучасного мистецтва та новітніх технологій, або Мультимедійна утопія: / Оксана Чепелик; Акад. мистец. України, Ін-т пробл. сучас. мистец. Київ: Хімджест, 2009. 271 с.
3. Чепелик О. Імерсивне середовище як інструмент зміни людиноцентричної оптики. Сучасне мистецтво. 2023. №. 19.
4. Furniss M. A New History of Animation. New York and London: Thames & Hudson. 2016. 464 p.
5. Telotte J. P. Animating Space: From Mickey to WALL-E. Lexington: University Press of Kentucky. 2010. 296 p.

10.3 Інформаційні ресурси

1. Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського НАН України [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.etnolog.org.ua> – Назва з екрану.
2. Інститут проблем сучасного мистецтва [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.mari.kiev.ua/> – Назва з екрану.
3. Національна бібліотека України ім. В.І. Вернадського [Електронний ресурс]. – Режим доступу: <http://www.nbuv.gov.ua>. – Назва з екрану
4. Національна парламентська бібліотека України [Електронний ресурс]. – Режим доступу : <http://www.nplu.kiev.ua>. – Назва з екрану.
5. Державне агентство України з питань кіно [Електронний ресурс]. – Режим доступу : http://dergkino.gov.ua/ua/text/programm_projects.html – Назва з екрану.
6. Національна Спілка кінематографістів України URL: <http://www.ukrkino.com.ua/home/> – Назва з екрану.

Методи контролю та розподіл балів

Назви змістових модулів і тем	Дата проведення	Формат контролю	Максимальна кількість балів
	я		

Змістовий модуль 1. Основні етапи становлення відеоарту	Відповідно до графіку навчального процесу	Поточний контроль, підсумковий контроль	100
Змістовий модуль 2. Реалізація індивідуального проекту	Відповідно до графіку навчального процесу	Поточний контроль, підсумковий контроль	100

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно	зараховано
82-89	B	добре	
74-81	C		
64-73	D		
60-63	E	задовільно	
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

Технічне, програмне та інструментальне забезпечення

Необхідні засоби	Ноутбук, персональний комп'ютер, мобільний пристрій (телефон, планшет) з підключенням до Інтернет, інше обладнання (уточнити яке саме) для: комунікації та опитувань; виконання домашніх завдань; виконання завдань самостійної роботи тощо
Програмне забезпечення	Microsoft Office, Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, SketchUp, Inkscape тощо
Матеріали, інструменти	Блокнот для конспекту, ручка, папір та фарби для ескізування, олівці, в тому числі кольорові, маркери, лінери різної товщини, туш, пера для туші, акварель та пензлі, лінійка, губка, палітра

Політика вивчення навчальної дисципліни

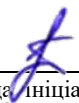
Політику щодо академічної доброчесності	Здобувачі вищої освіти зобов'язані дотримуватися правил академічної доброчесності у своїх роботах. Жодні форми порушення академічної доброчесності не толеруються. Якщо під час поточного контролю виявиться використання чужих ідей, ЗВО втрачає право отримати бали за тему, або може виконати нову роботу, яка буде оцінена із заниженням балів.
Політика щодо відвідування занять	Пропуски занять без поважних причин неприпустимі (причини пропуску мають бути підтверджені). Усі роботи ЗВО повинні бути завантажені на кафедральний Гугл диск (або у Google Клас чи в Moodle). Відсутність виконаних практичних завдань із дисципліни є підставою до не зарахуванню семестрової оцінки.
Політика щодо термінів виконання завдань і перескладання	Якщо ЗВО пропустив певну тему, він повинен самостійно відпрацювати її та на наступному занятті відповісти на ключові питання. Довгострокова відсутність ЗВО на заняттях без поважних причин дає підстави для незаліку з дисципліни. Додаткові заняття у таких випадках не передбачені.
Політика щодо правил поведінки на заняттях	На проведення занять з дисципліни з «Відеоарту та відеоінсталяції» розповсюджуються загально прийняті норми і правила поведінки, затверджених таким документом як «Правила поведінки здобувачів вищої освіти в Київській державній академії декоративно-прикладного мистецтва і дизайну імені Михайла Бойчука». Вітається власна думка студентів з теми заняття, активне обговорювання проектних проблем, аргументоване відстоювання авторської позиції. Разом із тим під час занять не допускаються дії, які порушують порядок і заважають навчальному процесу, у тому числі користування мобільними телефонами для розмов, запізнення на заняття без поважних причин, не реагування на зауваження викладача.
Політика щодо комунікації з викладачем	Поза заняттями офіційним каналом комунікації з викладачем є електронні листи і тільки у робочі дні на корпоративну пошту викладача (sydorenko@kdidpamid.edu.ua). Умови листування: 1) в темі листа обов'язково має бути зазначена назва дисципліни (скорочено — ВВ); 2) в полі тексту листа позначити, хто звертається — анонімні листи розглядатися не будуть; 3) файли підписувати таким чином: прізвище_завдання. Розширення: текст — doc, docx, ілюстрації — pdf. Окрім роздруківок для аудиторних занять, роботи для рубіжного

	контролю мають бути надіслані на пошту викладача. Консультації з викладачем в стінах академії відбуваються у визначені дні та години.
--	---

Детальнішу інформацію щодо компетентностей, результатів навчання, методів навчання, форм оцінювання, самостійної роботи наведено у Робочій програмі навчальної дисципліни (<https://kdidpamid.edu.ua/academy/robochi-programy-navchalnyh-dyscyplin-ta-inshi-navchalno-metodychni-materialy-kafedry-monumentalnogo-i-stankovogo-zhyvopysu/>).

Розробник (розробники) силябусу
навчальної дисципліни

_____ Сидоренко А.В.

_____  Петрова І.В.


(підписи, прізвища, ініціали)

Гарант освітньої програми

_____  Петрук Р.І.

(підписи, прізвища, ініціали)

Завідувач кафедри

_____  Петрова І.В.

(підписи, прізвища, ініціали)

Силабус затверджено
на засіданні кафедри графічного дизайну
(назва кафедри)

від 26.08.25 протокол № 1