Программа учебной дисциплины «История и теория дизайна»

Утверждена
Академическим советом ООП
Протокол № 11от «24» августа 2018 г.

Автор	Журавлев А.О, Бакина Т.В., Краснослободцева А.В., Алексеев А.Н., Логвин С.Н., Ветушинский А.С., Маркалова Н.В., Нисенбаум М.Е.
Число кредитов	8
Контактная работа (час.)	30
Самостоятельная работа (час.)	274
Курс	2
Формат изучения дисциплины	Без использования онлайн-курса

I. ЦЕЛЬ, РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ПРЕРЕКВИЗИТЫ

Целями освоения дисциплины «История и теория дизайна» являются структурирование представлений студентов об истории и теории различных областей искусства и дизайна, совершенствование навыков анализа произведений художественной культуры и тенденций ее развития, овладение профессиональной терминологией. Знание истории и теории искусства и дизайна является фундаментом, необходимым специалисту-практику для решения его творческих и проектных задач на высоком уровне.

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать:

- основные принципы развития классического и современного искусства и дизайна, границы стилевых направлений;
- имена ключевых художников и дизайнеров, названия ключевых произведений;
- признаки каждого из значимых художественных стилей;
- ключевые направления теоретической мысли в области искусства и дизайна, их представителей;
- методики работы с архивами, алгоритмы поиска и структурирования информации.

уметь:

- применять знания по истории искусства и дизайна в исследовательской деятельности;
- оценивать степень достоверности результатов, полученных с помощью современных исследования в гуманитарных науках;
- описывать и оценивать значимость произведений искусства и дизайна;
- проводить параллели и показывать взаимосвязи между классическими и художественными произведениями;
- ориентироваться в потоке научной информации об истории и теории искусства и дизайна.

владеть:

- актуальной информацией по прогнозам развития отрасли дизайна, промышленных и коммуникационных технологий в среднесрочной перспективе;

- навыками самоорганизации и самообразования;

- навыками проведения исследования, обработки и интерпретации результатов исследования;

- навыками критического восприятия концепций различных искусствоведческих школы, навыками выработки собственных концепций;

- навыками применения специальных знаний, полученных в рамках направленности образования или индивидуальной образовательной траектории

Изучение дисциплины «История и теория дизайна» базируется на следующих дисциплинах:

- история в объеме средней школы;
- мировая художественная культура в объеме средней школы;
- изобразительное искусство в объеме средней школы;
- история литературы в объеме средней школы.

Для освоения учебной дисциплины студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

- знать основные периоды развития культуры;
- знать основные направления дизайна;
- обладать базовыми навыками работы с научной литературой.

Основные положения дисциплины должны быть использованы в дальнейшем при изучении следующих дисциплин:

1. Креативное проектирование;
2. История и теория искусства

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Блок 1. История рекламы

Тема 1. Основы рекламного языка. Текст и образ

- Копирайтинг, расхваливающий раба. Древний Египет. Фебы, 3000 лет до н.э.
- Инфографика при входе в бордель. Древний Рим. Эфес, I век н.э.
- Иллюстрация и фото как информационное содержание. XIX век – эпоха газетной рекламы.
- Афиша как проводник художественного качества – в массы.. Тулуз-Лотрек, Альфонс Муха, Иван Билибин.
- Бренды как устойчивое понятие в коммуникации, с конца XIX века.

• Слоган, резюмирующий рекламное послание. «Вы нажимаете на кнопку, остальное делает Кодак», 1891.

Тема 2. Реклама как индустриальный и культурный феномен. Управление рекламой

• Появление рекламных агентств. Айер и Уолтер Томпсон.
• Потребитель(ница). Слово «потребитель» в английском – женского рода, 80% покупок делаются женщинами.
• Реклама и пропаганда. Развитие культуры потребления. Маяковский и Родченко. Осип Брик.
• Теория рекламы: всегда хорошие новости. Ролан Барт.
• Эфир: десятилетия радио и триумф телевидения. Радио-мыльные оперы и телеролики.
• Теория медиа: мир в зеркале заднего вида. Маршал МакЛюэн.

Тема 3. Креативная революция

• Роли в агентствах: «костюмы» и креативные пары.
• Креативность как движущая сила бизнеса. Билл Бернбах и Дэвид Огилви.
• Практика стратегии: появление новой роли. Джон Стил о правде, лжи и рекламе.
• Риторические паттерны, или приемы вовлечения. Метафора, абсурд и сравнительное противопоставление повышают продажи.
• Креативный директор: медиаменеджер и генератор идей в одном лице. Дэвид Эбботт, Ли Клоу, Оливеро Тоскани.
• От социальной рекламы к социально ответственной рекламе. Как пробуждение «добрых чувств» влияют на покупательскую способность.

Тема 4. Коммуникационная индустрия

• Холдинги. Торжество Мэдисон Авеню.
• Визуальная коммуникация и брендинг. Практика Михаила Волкова (Майкла Вольфа). Технология Вольф Оллинз по разработке глобальных и локальных брендов.
• Аналитика и KPI. Панельные исследования и персональные интервью. Рейтинги, GRP и TRP. CPC и стоимость лида.
• Модель создания спроса. Коммуникация в авангарде экономики спроса. Оптимизация каналов коммуникации.
• Маркетинговые услуги и интеграция. Понятия ATL vs BTL, TTL, 360
• Глобальная коммуникация и адаптации. 22 варианта одного ролика для телеканалов Индии.
• Падение рекламы и восхождение ПиАра. Тезисы Эла Риса и их актуальность сегодня.
• Фестивали креативности и эффективности: ярмарка тщеславия. Золотые львы в жестяном ведре, и зачем это надо клиентам.

Тема 5. Диджитал-революция. Потребитель во главе коммуникации

• Теория вовлечения: почему идеи цепляют. Малколм Гладвелл.
• Создание интерактивных платформ, как устойчивого инструмента маркетинга.
• Агентство нового типа. Технологии и Биг Дата как источник креативности. Боб Гринберг
• От спонсорства и интеграции к брендированному контенту. Джеймс Бонд vs. Ред Булл.
• UGC и нативная реклама. Воплощение фундаментальных практик (“сарафанное радио” и “джинса”) в новых технологических возможностях.
• Мем и тема для разговора. Рекламные понятия настоящего и недалекого будущего.

Тема 6. Будущее рекламы

• Законы простоты Джона Маэды как основа дизайна мышления.
• Реклама будет:
уместной, интерактивной, интегрированной, персонализированной, социально ответственной.
• Реклама будет такой, как вы ее сделаете:
чтобы привлечь внимание человека, возбудить интерес зрителя, поддержать желание потребителя.

Блок 2. Экспериментальное визуальное искусство

Тема 1. Современное искусство и авангард в кинематографе. Связь авангардного кино и видеоарта.

Основные этапы развития авангардного кино. Первый французский авангард. «Второй авангард» в европейском кино: импрессионизм, «чистое кино», сюрреализм. Советский киноавангард: Дзига Вертов, Лев Кулешов, Сергей Эйзенштейн, ФЭКС, Григорий Козинцев и Леонид Трауберг, Владимир Кобрин. Американский авангард. Киноавангард и его взаимосвязь с художественным миром.

Тема 2. Видеоарт и экспериментальная анимация.

Истоки авангардной анимации. Связь экспериментальной анимации и видеоарта. Первая волна авангардных режиссеров в анимации. Экспрессионистские фильмы Лотты Рейнигер и Бертольда Бартоша. Влияние кубизма, ДаДа и других авангардных течений на развитие анимации. Фильмы Вальтера Руттмана, Ганса Рихтера, Ман Рея, Викинга Эггелинга. Новаторские идеи Нормана Макларена и Александра Алексеева. Эксперименты в анимации в 1970-е и 1880-е. Современная экспериментальная анимация и видеоарт.

Тема 3. Рождение видеоарта: техническая новинка, сотворившая революцию в визуальном искусстве.

Акции художников, работавших с «подготовленными» телевизорами. Появление портативной камеры как важная веха в истории искусства. Fluxus и пионер видеоарта Нам Джун Пайк.

Тема 4. "Камера на себя": взаимное обогащение видеоарта и перфоманса. Видеоперфоманс как один из главных жанров видеоарта. Связь видеоарта со стратегиями концептуализма. Видео как ключевой медиум для художников, исследующих свое тело как материал искусства.

Тема 5. "Камера на мир": видео в борьбе с телевидением.

Роль телевидения в 1960-е в Европе и Америке. Телевидение как важнейшее средство массовой информации, проводник «больших нарративов» общества потребления. Генетическая близость видеоарта и телевидения. Оппозиция видеоарта и телевидения. Разрушение художниками мифов и стереотипов, навязанных телевидением.

Тема 6. Видеоарт и кинематограф: заимствование и взаимодействие.

Критика видеохудожниками кинематографа как «языка грез» в 1980-90-х годах. Последовательная деконструкция всех составляющих кинофильма, начиная с экрана и заканчивая приемами монтажа. Сближение видео с классическим кино в начале 2000-х годов: эксперименты с повествованием. Постановочность видеоарта.

Тема 7. Эксперименты с техникой как художественный поиск.

Исследование технических характеристик и уникальных выразительных возможностей видео как одна из главных художественных стратегий в 1970-е. Изучение возможностей монтажа и спецэффектов, движение в сторону виртуальной реальности. Идеи создания «нейрокино» в современных авангардных исследованиях.

Тема 8. Категории пространства и времени в видеоарте. Многоканальные инсталляции.

Исследование категорий пространства и времени в многоканальных видео Восприятие зрителем полиэкранных произведений: активность нового зрителя, «монтаж» зрителем своего, уникального сюжета.

Тема 9. Российский видеоарт: преображение смыслов

Появление видеоарта в России. Видеоарт как часть андеграундного искусства. «Легализация» видеоарта в России в 1990-х годах Освоение русскими художниками стратегий и приемов видеоарта и выход на мировой рынок к началу 2000-х.

Блок 3. История костюма (до 1910-х годов)

Тема 1. Костюм Древнего Египта. Мужская и женская одежда Древнего Египта - особенности. Смена силуэта одежды Древнего, Среднего и Нового царства. Каноны в искусстве и костюме. Обувь, ювелирные украшения, парики. Значение культурного наследия Древнего Египта для дальнейшего развития моды. "Египтомания" XX века, египетские мотивы в ар-деко.

Тема 2. Костюм античного мира. Древнегреческая цивилизация и ее роль в формировании европейского искусства и культуры. Формирование идеала красоты Древней Греции. Типология основных форм и фасонов древнегреческой одежды. Драпировка. Специфика женского и мужского древнеримского костюма. Обувь, аксессуары. Социальная дифференциация и мода.

Тема 3. Костюм эпохи Средневековья. Рост торгово-экономических связей, развитие ремесленного дела и их влияние на формирование новых форм костюма. Мода и костюм как механизм классового обособления. Усложнение кроя мужской и женской одежды. Контрастность текстиля и феномен многослойности. Появление новых аксессуаров.

Тема 4. XIV-XV-XVI века: Бургундская мода и костюм итальянского Возрождения. Антропоцентризм и гуманизм в формировании новых стандартов моды. Флоренция как центр развития моды. Усложнение кроя мужского и женского костюма. Многослойность одежды и контрастные ткани. XV век: развитие светской жизни и появление понятия роскоши в одежде. Венеция как центр развития моды. Отличие флорентийской и венецианской моды Возрождения. Специфика обуви, головных уборов и аксессуаров.

Тема 5. XVI век: костюм Ренессанса. Испанская мода. Влияние испанской моды на западноевропейский костюм. Различия в костюме разных социальных классов. Значение каркасных форм в конструировании одежды. Эстетические принципы испанской моды и их влияние на развитие декорирования одежды. Использование вышивки и драгоценных камней в одежде. Стилистические особенности испанской, французской и английской моды в сравнении. Изменение силуэта мужской и женской одежды.

Тема 6. Костюм XVII века: Барокко. Французская мода. Франция как новая столица модных тенденций Европы. Производство французского текстиля и предметов роскоши. Аристократическая направленность в развитии модного облика. Стилистика барокко. Двор Людовика XIV и образ жизни французской аристократии. Новые идеалы красоты и женственность мужского костюма.

Тема 7. Костюм первой половины XVIII века: рококо. Становление единства европейской моды и обособленное развитие национального костюма. Стиль рококо. Демонстративное потребление аристократии. Смена форм и силуэтов мужского и женского костюма. Обувь, аксессуары. Парикмахерское искусство и парики.

Тема 8. Костюм второй половины XVIII века: позднее рококо и неоклассицизм. Особенности формообразования и смены стилистических тенденций мужского и женского костюма эпохи позднего рококо и неоклассицизма. Тенденции в моде периода Великой французской революции. Социокультурные и политические противоречия, их влияние на изменение модного силуэта. Актуализация интереса к античным формам. Упрощение форм костюма и постепенная минимизация декора к концу века.

Тема 9. Первая половина XIX века: Стили ампир и бидермайер. Становление единых форм мужского костюма. Строгость и простота линий. Влияние античных традиций на формирование эсте-

тических принципов стиля ампир. Бидермайер и романтизм: развитие силуэта женской одежды. Появление первых модных журналов. Структурные особенности в эволюции форм женского костюма 1810-1840-х годов.

Тема 10. Вторая половина XIX века: эклектика, викторианский стиль, “Belle epoque”. Эклектика: смешение стилей разных времен. Особенности викторианского стиля. Франция и Англия как законодатели мод. Постепенная трансформация силуэта женского костюма. Возникновение индустрии моды: высокая мода и магазины готового платья. Серийное производство и феномен массовости одежды. Эстетические особенности женского нижнего белья. Корсеты и трансформация идеалов телесной красоты. Преобразования в индустрии моды и наследие Чарльза Фредерика Уорта.

Тема 11. 1900-е. Модерн и ар-нуво. Ар-нуво: узоры и цветовая гамма. Орнаменты ар-нуво: растительные мотивы, витиеватые линии. S-образный силуэт женского костюма. Женские прически и шляпы. Ч.Д. Гибсон и новый идеал женской красоты. “Девушка Гибсона”.

Тема 12. 1900-е. Модельеры. Элегантная мода Жака Дусе. Деловой женский костюм-тайер Джона Редферна. Античные, восточные и русские мотивы в дизайне одежды Жанны Пакен и Поля Пуаре. Платье “дельфос” Мариано Фортуни.

Блок 4. История гейм-дизайна

Часть 1. Предыстория видеоигр

Занятие 1. Визуальные генеалогии видеоигр

Видеоигры в контексте визуальной культуры (телевидение и кино). Краткая генеалогия визуальных приемов в видеоиграх (на примере спортивных видеоигр). Настольные игры как основание и содержание (в смысле Маклюэна) цифровых игр.

Занятие 2. Людические генеалогии видеоигр

Видеоигры в контексте игровой культуры. Антропология и культурология игры. Концепция магического круга (Хейзинга). Классификация игр по Кайуа. Три этапа в истории игр: физические, настольные и цифровые. Основные особенности каждого из этапов.

Занятие 3. Краткая история настольных игр

Особенности игрового повествования. Видеоигры как инструмент работы со смыслами. Аналоговые и цифровые кибертексты. Анализ настольных игр («Сенет», The Game of Goose, Game of Telegraph Boy, The Game of Life, The Game of Real Life, «Монополия», «Клюэдо»)

Занятие 4. Рождение игровой индустрии

Предыстория компьютерных игр: от шахмат к военным играм (в том числе компьютерным). Предыстория аркадных игр: от бильярда к пинболу (а от него к Pong). Предыстория домашних игр: телевизор как замена стола. Визионерство Алана Тьюринга и первый видеоигровой патент. Первые творцы видеоигр: Уильям Хигинботам, Стив Рассел и Ральф Баер. Нолан Бушнелл как отец игровой индустрии.

Часть 2. Эпоха Atari

Занятие 5. Аркадный гейминг

Особенности возникновения Atari. Pong как нулевая степень видеоигр. Эволюция и трансформация Pong-механики (Pong и культура шакалов). Особенности игровой индустрии первой половины 1970-х годов. Появление новых игровых механик: Quak!, Gotcha, Gran Trak 10, Blockade. Формирование культуры залов игровых автоматов.

Занятие 6. Домашний гейминг

Анализ игр на консоли Magnavox Odyssey. Особенности Pong-консолей. Изобретение микропроцессоров и их роль в игровой индустрии. Конец былой свободы: значение прихода Warner Communication и Mattel в игровую индустрию. Atari 2600 как первая консоль в современном смысле. Анализ игр на Atari 2600.

Занятие 7. Крах игровой индустрии США в 1983 году

Особенности развития аркадного гейминга. Выход линейки первых домашних компьютеров. Анализ первых портативных игровых устройств. Алчность Warner Communication и крах американской игровой индустрии в 1983 году. Особенности локальных рынков видеоигр (в первую очередь Японии).

Часть 3. Эпоха Nintendo

Занятие 8. Nintendo и ее роль в возрождении игровой индустрии

Особенности первых японских игровых компаний: Bandai, Sega, Taito, Namco, Nintendo. Японская игровая индустрия и культура «шакалов». Выход консоли Famicom и господство Nintendo в Японии. Анализ экономической модели Nintendo (чип безопасности, цензура, система лицензиатов). Выход NES в США. Возрождение игровой индустрии. Анализ основных игр на NES.

Занятие 9. Консольные войны

Nintendo, Sega, Namco, Atari: история конфликтов. Битва за Tetris. Влияние Nintendo на американскую культуру. Критика Nintendo и антимонопольная политика. Столкновение Nintendo и Sega. Битва маскотов. Критика игрового насилия и введение рейтинговой системы. Надежда на союз видеоигр и Голливуда: постепенный переход к технологии CD-ROM. Конфликт Nintendo и Sony.

Часть 4. Эпоха Sony

Занятие 10. Домашний гейминг нового поколения

Технологии Real-Time 3D и CD-ROM и их роль в игровой индустрии. Новое поколение консольных войн. Эволюция игровых контроллеров. Эволюция игрового пространства. Survival horror, stealth-action: рождение новых жанров. Эпоха PlayStation как точка отсчета современного гейминга.

Занятие 11. Компьютерный гейминг

История компьютерных игр. Особенности цифрового кибертекста. Создание графического пользовательского интерфейса и его роль в игровой индустрии. Стратегии в реальном времени, RPG, адвенчуры (квесты): история возникновения жанров. Игры по подписке и условно-бесплатное ПО: экономические модели первых компьютерных игр. Роль Microsoft в истории компьютерной игровой индустрии.

Занятие 12. Конец воображения

Трансформация роли воображения в видеоиграх. История обложек к играм. История игровых мануалов. История игровой журналистики. Революционность технологий 3D-графики и CD-ROM. Эволюция игровых интерфейсов. История появления и развития игровых движков. Конец воображения и ренессанс пиксельной графики и чип-тюн.

Часть 5. Современность

Занятие 13. Игры уходят в сеть

Видеоигры и возникновение интернета. История MUD-игр. Рождение онлайн-гейминга. Культура death matches и история появления первых MMO-игр. Онлайн-игры и история рождения киберспорта. Проблема пиратства и создание FTP-модели.

Занятие 14. Казуальный гейминг

Особенности казуального и хардкорного гейминга. Портативные игровые устройства и история мобильных игр (первые портативные устройства от Mattel, Game&Watch и Game Boy от Nintendo, первые игры на мобильных телефонах). Nintendo Wii/Switch, смартфоны и планшеты: особенности современных казуальных игр.

Занятие 15. Культура инди-игр

Роль интернета и игровых движков в демократизации игровой разработки. Кризис игровой индустрии начала 2000-х и роль независимых разработчиков в выходе из него. AppStore, Steam, PSN и т.д.: особенности современной игровой экономики. Независимые разработчики и рождение видеоигр как искусства.

Блок 5. История фотографии

Тема 1. Первые шаги фотографии.

Изобретение фотографии было моментом торжества нового века технологий. Техники съемки и печати быстро развивались, открывая новые возможности запечатления действительности. Дагерротипия и калотипия. Уже в первое десятилетие существования фотографии был поднят вопрос о ее принадлежности к искусству, но однозначно утвердительный ответ был пока невозможен, слишком сильно было убеждение общества в том, что «механическую» работу фотографа нельзя ставить в один ряд с мастерством живописца. Как бы то ни было, фотография преобразила мир искусства, эстетика импрессионизма во многом была обусловлена влиянием фотографии.

Развитие фотографии актуализировало проект «инвентаризации мира», зачинателем которого был еще Дидро. Было создано множество альбомов для научной работы, где фиксировались шедевры архитектуры, механизмы, врачебные операции, фазы движения и так далее. Рождение фотографии совпало с зарождением позитивизма.

Тема 2. Фотография и живопись (1850-1860-е).

Первые жанры в фотографии: натюрморт, пейзаж, портрет. Особый жанр: визитная карточка. Едва появившись, фотография превратилась в ремесло, и кризис банальности нужно было преодолеть.

Путем выхода из этого кризиса на раннем этапе развития фотографии стало обращение к живописной эстетике. Фотографы отказались от идеи прямого отражения реальности и стали рассматривать фотографию как способ материализации идеальных образов.

Продолжением этой тенденции стал пикториализм, движение, возглавляемое Альфредом Штиглицем. Главным для фотографа становится его субъективное видение. Фотография воспринимается как единичный объект, над которым автор тщательно работает в процессе проявки и печати. Широкую известность получает группа Фотосецессион, принципы которого утверждались с помощью журнала Штиглица «Camera work».

Тема 3. Модернизм в фотографии.

В 1910-х годах в фотографию проникли стратегии модернизма. Наравне с живописью, в истории фотографии существуют дадаизм и сюрреализм. Кроме того, в фотографию приходит абстракция, воплощенная в творчестве бывших пикториалистов.

Тема 4. Авангардная фотография.

Фотография стала идеальным выразительным средством для века машин, для стремительно модернизировавшегося общества. Появляются новые, более легкие и удобные фотоаппараты, позволяющие выбирать сложные ракурсы.

Авангардные художники, отринувшие каноны изящного искусства, провозгласили стратегию «Нового видения» (Neue Optik), которую развивали мастера школы Баухаус.

Одновременно с Веймарской республикой в авангарде движется СССР. Фотография соединяется с новейшими художественными практиками, выражает дух конструктивизма, поддерживает проект созидания нового мира и нового общества. Авангардный журнал ЛЕФ. Российское объединение пролетарских фотографов (РОПФ). Журнал «СССР на стройке».

Тема 5. Фотожурналистика.

В 1920-х годах в Веймарской республике произошел взлет фотожурналистики. Фотографы отказались от «формализма» Баухауса и обратились к поискам в русле «Новой вещественности» (Neue Sachlichkeit), их интересовала как можно более строгая и точная репрезентация сюжета, они заимствовали не у искусства, а у самой природы. Альбом Августа Зандера «Лицо нашего времени» (1929).

Тема 6. Модная фотография до 1940-х годов.

Эра модной фотографии началась тогда, когда Адольф де Мейер пришел работать в Vogue, именно тогда были созданы первые образы элегантных леди из высшего света, которые воплощали дух моды. Начинается выпуск журналов Harper's Bazaar и Vanity Fair, рождается то, что сегодня мы обозначаем понятием «гламур».

После Первой мировой войны перед объективом фотографа позируют уже не дамы из высшего света, а профессиональные модели. Мода становится более демократичной, и это вызывает спрос на более динамичные и естественные образы в фотографии.

Тема 7. Военная фотография.

Вооруженные конфликты уже становились предметом исследования фотографов, но широкий размах военная фотография приобретает во время Второй мировой войны, когда средства массовой информации несут еще большую, чем прежде, пропагандистскую нагрузку, и фоторепортаж становится одной из важнейших составляющих в работе прессы. Производство фотографий в буквальном смысле ставится на поток. Многие фотографы работают на передовой. С этих пор война и фотография стали неразлучны.

Тема 8. Гуманистическая фотография.

На смену ужасу Второй мировой войны пришла вера в гуманистические идеалы, на волне которой возникла гуманистическая фотография. С одной стороны, это была реакция на искусственность

модернистской фотографии, обостренное желание простоты и спонтанности, и с другой стороны, это был поиск вечных человеческих ценностей, которые важно было актуализировать после бесчеловечной бойни. Это лирика повседневности и выявление социальных проблем, это утверждение всемирной солидарности. Выставка «Род человеческий» (Family of men), 1955.

Тема 9. Уличная фотография.

Улицы попали в поле зрения фотографов еще в начале XX века, когда Эжен Атже снимал закоулки Парижа для нужд художников и оформителей, а Генрих Цилле (1858-1929) фотографировал рабочие кварталы Берлина. Новый взлет интереса к уличной фотографии проявился в 1960-х, когда молодые фотографы начали поиск выразительности обыденных вещей и незапланированных событий. Движение в этом направлении было подготовлено еще гуманистической фотографией, но отчетливый интерес к улице возник после выхода провокационного фотоальбома Роберта Франка «Американцы» (Americans), 1959.

Тема 10. «Субъективная фотография» в Европе и США.

После окончания войны в Европу вернулась фотография как художественное выразительное средство. Эксперименты начались с той точки, на которой остановились мастера «Нового видения». В 1951-м году проводится первая выставка под названием «Субъективная фотография» в Саарбрюккене. Реальность приобретает ценность сугубо эстетическую, как авторское видение.

В США также несколько фотографов отошли от документалистики в пользу субъективной картины мира. В фотографию возвращаются маргинализированные до тех пор эксперименты с обработкой снимка в лаборатории. Фотография может служить метафорическому обобщению.

Тема 11. Цвет в фотографии.

В 1907-м году публике был представлен первый способ создания цветной фотографии: автохромный процесс. Насыщенная цветовая палитра появилась в фотографиях пикториалистов. Но этот метод съемки предполагал создание одного-единственного позитива на стекле, который не поддавался тиражированию, и потому от автохромного процесса отказались, будущее было за цветным негативом. Цвет быстро проник в глянцевые журналы и рекламу, чем заслужил репутацию коммерческой забавы. Но вскоре появились фотографы, применившие цвет в художественных целях. С 1950-го года в нью-йоркском Музее современного искусства начали проходить выставки черно-белой и цветной фотографии.

Тема 12. Мода и богемная жизнь в послевоенной фотографии.

В первый период после войны модная фотография порывала с реальностью, она изображала мир мечты. Такой же стратегии придерживались «летописцы Голливуда», авторы портретов звезд.

В 1960-х в мире моды произошла революция: внимание переключилось с haute couture на prêt-à-porter. Возникает культ юности, звездами становятся модели-подростки. Такие фотографы, как Хельмут Ньютон расширили представление о границах допустимого в изображении женской красоты.

Молодежная культура требовала поп-символов, и средства массовой информации создавали их, распространяя с помощью телевидения и фотографии. Звезды начали целенаправленно заниматься своим имиджем и тем задавали тон портретной фотографии. Фотограф становится активным

участником богемной жизни. Отблеск этого мира можно увидеть в фильме Микеланджело Антониони «Фотоувеличение» (Blow-up, 1966).

Тема 13. Фотография как современное искусство.

Когда телевидение стало доминирующим средством массовой информации, фотожурналистика и документальная фотография переживали кризис: период обработки и печати фотографии стал казаться слишком долгим, фотография уже «не успевала» за телевидением, приспособленным к прямой трансляции событий. Фотографы постепенно стали переходить в поле современного искусства, печатать свои работы уже не в журналах, а в виде альбомов, начали выставляться в музеях и галереях.

Тема 14. Поп-арт и концептуализм в фотографии.

Энди Уорхол описывал поп-арт как «симпатию к вещам». Эстетика рекламы и желтой прессы оказалась в центре внимания художников и фотографов, общество потребления получило адекватную репрезентацию. Происходит отказ от понятия оригинальности в произведении искусства, центральную роль в эстетике поп-арта занимают готовые изображения, фотоколлажи.

Концептуальное искусство характеризуется в первую очередь приматом идеи над результатом творчества, концепция более важна чем созданный автором предмет. Художники-концептуалисты воспринимали фотографию как инструмент для запечатления своих практик, а также работали с фотографической образностью в духе деконструкции.

Тема 15. Постмодернизм в фотографии: «воспроизведение» вместо «произведения».

Художники-постмодернисты использовали фотографию для демистификации кодов и разрушения больших нарративов. «Смерть автора» отразилась на фотографии. Были отвергнуты понятия уникальности произведения и его авторитетной, единственно верной интерпретации. В 1977 году в Нью-Йорке прошла первая выставка нового поколения художников: «Картинки» (Pictures).

Современное искусство и фотография: между реализмом и абстракцией.

Тема 16. Современная документалистика

Развитие технологий обработки фотографии вызвали кризис доверия к документалистике. Понятие объективности в фотографии вызывает все более скептическую реакцию. В наше время сила фотографического представления реальности зависит уже не от качества снимка, а от художественного решения, с помощью которого автор кодирует правду в своем визуальном сообщении.
Также возникают серьезные споры относительно «стратегии невмешательства», традиционная для документалистики, сегодня вызывает все более резкую критику, ярким свидетельством чего стала судьба военного фотографа Кевина Картера.

Блок 7. Специальные и визуальные эффекты: История и технологии

Тема 1. Введение. Что такое спецэффекты и какую роль они играют в эволюции искусства кино

Начало кинематографа. Пионеры кино и спецэффектов Америки и Великобритании: Томас Эдисон, Мельес, Эдвин С. Портер, Роберт У. Пол, Джордж Альберт Смит, Стюарт Блэктон. Первые открытия: стоп-камера, двойная экспозиция и сплит-скрин, первые каше (маски внутрикамерные и внешние), первые модели. Норман О. Доун и изобретение дорисовки. Фрэнк Уильямс и первая блуждающая маска. Блеск и нищета Жоржа Мельеса. Фейковая кинохроника.

Фильмы: «Казнь Марии Старт» (1895), «Замок Дьявола» (1896), «Веселый скелет» (1897), «Исчезающая женщина» (1896), «Человек-оркестр» (1900), «Человек с резиновой головой» (1901), «Путешествие на Луну» (1902), «Русалка» (1904), «Покорение Северного Полюса» (1912), «Санта-Клаус» (1898), «Железнодорожная катастрофа» (1900), «Автомобилист» (1906), «Волшебный меч» (1901), «Карманные боксеры» (1903), «Фея Никотина» (1909), «Катастрофа Сан-Франциско» (1906), «Большое ограбление поезда» (1903).

Тема 2. История спецэффектов дозвуковой эры, Германия 20-е годы, формирование индустрии

Первые специалисты отрасли: А. Арнольд Гиллеспи, Фрэнк Д. Уильямс, Норман О. Доун, Гордон Дженнингс и др. Рассказ о более сложных эффектах дозвуковой эры: домакетка и последующая дорисовка. Пауль Вегенер, «Нибелунги» и «Метрополис» Фрица Ланга, процесс Шюффтана (зеркально-перспективное совмещение), механические марионетки. Бастер Китон. Полеты на тросах.

Признание Голливудом и определение места индустрии спецэффектов внутри формирующейся студийной системы. Влияние звука на спецэффекты. Первая премия «Оскар» за спецэффекты.

Фильмы: «Шерлок мл.», «Десять заповедей» (1924), «Бен-Гур. История Христа» (1925), «Убийство» (1922), «Багдадский вор» (1925), «Затерянный мир» (1925), «Пражский студент» (1913), «Голем» (1920), «Живые Будды» (1923), «Восход солнца» (1927), «Нибелунги» (1925), «Метрополис» (1927).

Тема 3. Полноразмерные механические эффекты

Механические эффекты, созданные без применения воды: подвижные платформы, карданный подвес (гимбал), обрушения, другие инженерные конструкции для воссоздания землетрясений, переворачивающихся строений, транспортных средств, обрушений и тд. Специалисты, занимавшиеся механическими эффектами: А.А. Гиллеспи, Джон Фултон, Крис Корбулд, Нил Корбулд, Джон Фрейзир, Кит Уэст и др. Также в программе: механическая лапа Кинг-Конга в 1933 году, в 1976 и в 2005. Механические лошади. Влияние цифры на развитие механических эффектов: от «Кто подставил кролика Роджера» до «Парка юрского периода». Интерактив с несуществующими персонажами. Интерактивный свет.

Механические эффекты, созданные с применением воды: погружения, затопления, цунами, морские крушения. Особенности работы с водой и механизмы съемочного бассейна (волномашина, водосбросы и тд). Специалисты Фред Серсен и «Пришли дожди», Джеймс Базеви и «Ураган», Майкл Кертиз и «Ноев ковчег». Морские монстры-марионетки: «20 тысяч лье под водой» и «Челюсти».

Варианты съемки dry-for-wet – иллюзия подводной съемки в сухом павильоне («Багдадский вор», «20 тысяч лье под водой», «Человек-амфибия», «Планета бурь» и др).

Фильмы: «Ноев ковчег» (1928), «Сан-Франциско» (1936), «Приключение «Посейдона» (1972), «Королевская свадьба» (1941), «Начало» (2010), «007: Координаты «Скайфолл» (2015), «2001: Космическая одиссея» (1968), «Кошмары на улице Вязов», (1980), «Муха» (1986), «Кинг-Конг»

(1933, 1976, 2005), «Охотники за утерянным ковчегом» (1981), «Рыбка по имени Ванда» (1988), «Частная жизнь Шерлока Холмса»(1970), «Храброе сердце» (1995), «Битва титанов» (2010), «Кто подставил кролика Роджера» (1988), «Парк юрского периода» (1993), «Звездная пехода» (1997),«Ноев ковчег» (1928), «Ураган» (1937), «Портрет Дженни» (1948), «20 тысяч лье под водой» (1954), «Титаник» (1997), «Хозяин морей: На краю земли»(2003), «В сердце моря»(2015), «Челюсти» (1974), «Пришли дожди» (1939), «Обливион» (2013), «Мир юрского периода 2» (2018), «2012» (2009), «Человек-невидимка» (1933), «Звездные войны»: Пробуждение Силы» (2015).

Тема 4. Физические эффекты: погода и пиротехника

Создание погодных явлений: дождь, снег, туман, молнии и тд. Особенности съемки дождя. Эволюция материалов для создания снега.

Пиротехника в кино. Огонь и взрывы, воздушные пушки вместо взрывчатки. Управляемые пожары на съемочной площадке. Огнестрельное оружие, следы пуль и особый грим. Подрыв больших зданий. Специалисты: Клифф и Джон Ричардсоны.

Фильмы: «Унесенные ветром» (1939), «Битва за Англию» (1969), «Ад в поднебесье» (1974), «Гладиатор» (2000), «Темный рыцарь» (2008), «007: Спектр» (2015), «Начало» (2010), «Дюнкерк» (2017).

Тема 5. Миниатюрные модели (макеты): города, транспорт, космические корабли

История макетной съемки в кино.

Технические особенности съемки миниатюрных моделей – пять фокусов внимания: ракурс, движение камеры, скорость съемки, глубина резкости, атмосфера. Особенности съемки атмосферы и воды в миниатюре. Усиленная перспектива, домакетки, имитация толпы. Миниатюрная съемка dry-for-wet. Джон Дайкстра и моушн контроль.

Тема делится на подтемы: пейзажи (естественные и индустриальные) и транспортные средства (сухопутные, водные, воздушные, космические).

Мастера-модельмейкеры: А. Арнольд Гиллеспи, братья Деннис и Роберт Скотак, братья Теодор и Говард Лайдекер, Гордон Дженнингс, Стив Гоули, Дерек Меддингс, Л.Б.Аббот и Лорн Питерсон, Даглас Трамбулл.

Миниатюрная пиротехника, особенности съемки, специалист по миниатюрной пиротехнике Джо Вискосил. Съемка в cloud tank, фотовырезки.

Фильмы: «Железнодорожное столкновение» (1900), «Ночью вол льдах» (1912), «Черный нарцисс» (1947), «Первый рыцарь» (1995), «Метрополис» (1927), «Долина решимости» (1945), «Мария-Антуанетта» (1938), «Волшебник из Оз» (1939), «2001: Космическая одиссея» (1968), «Землетрясение» (1974), «Терминатор» (1984), «Терминатор 2: Судный день» (1991), «Свой собственный дом» (1945), «Ад в поднебесье» (1974), «Самсон и Далила» (1949), «Только представьте» (1930), «Супермен» (1979), «Звездные войны» (1977), «Бегущий по лезвию» (1982), «1941» (1979), «Молодой и невиновный» (1937), «Бомбардир» (1943), «Титаник» (1997), «Камо грядеши» (1951), «Атлантида, затерянная империя» (1961), «Передвижной цирк» (1941), «Ребекка» (1941), «Побег из Нью-Йорка» (1979), «Назад в будущее» (1985), «Хранитель времени» (2011), «Товарищ Х» (1940), «Клеопатра» (1934), «Тора! Тора! Тора!» (1970), «Крушение Мэри Дир» (1959), «Каир» (1942), «Ад в Тихом океане» (1954), «Слишком рискованно» (1938), «Бездна» (1989), «Охота за «Красным октябрем» (1990), «Авиапочта» (1932), «Летающие тигры» (1942), «День независимости» (1996), «Авиатор» (2004), «Битва за Англию» (1969), «Миссис Минивер»

(1942), «Грязные герои» (1967), «Лицо Фу Манчу» (1965), «Третий удар» (1948), «Лицо женщины» (1938), «Золотой ключик» (1939), «Бен-Гур: История Христа (1925), «007: Искры из глаз» (1987), «Дракула Брэма Стокера (1992), «Александр Невский» (1934), «Юность командиров» «Борис Годунов» (1954), «Композитор Глинка» (1952), «Невозможное» (2012).

Тема 6. Покадровая анимация

История покадровой анимации в кино (вскользь Джеймс Блэктон, Ладислав Старевич и Сегундо де Шомон). Анимация миниатюрных монстров от «Кинг-Конга» до наших дней. Гении покадровой анимации: Уиллис О`Брайен, Рэй Харрихаузен, Фил Типпетт и динамическая покадровая анимация (go motion animation), фильмы «Империя наносит ответный удар» и «Победитель дракона». Наследие покадровой анимации в цифровой индустрии («Парк юрского периода» и DID).

Фильмы: «Фея никотина» (1909), «Плюшевые медвежата» (1907), «Сон о стране игрушек» (1908), «Сон любителя гренок с сыром» (1903), «Электрический отель» (1905), «Отель с привидениями» (1907) «Кинг Конг» (1933), «Алиса в стране чудес» (2010), «Спички Призыв» (1899), «Могучий Джо Янг» (1949), «Затерянный мир» (1925), «Месть кинематографического оператора» (1912),«Империя наносит ответный удар» (1980), «Победитель дракона» (1981), «Битва титанов» (1981), «Звездные войны» (1977), «Этот безумный, безумный, безумный, безумный мир» (1963).

Тема 7. Грим и аниматроника

Создание персонажей с помощью пластического грима: мумии, оборотни, монстры всех калибров. Общие принципы создания и применения пластического грима. Эволюция пластического грима и аниматроники. Специалисты: Лон Чейни и его самоистязания, Джек Пирс и ужасы студии Universal, Дик Смит и его старческий грим, Рик Бейкер и «Американский оборотнень в Лондоне», Стюарт Фриборн, Джон Чамберс и обезьяны, Роб Боттин и «Нечто», «Терминатор» и студия Стэна Уинстона. Механические куклы и марионетки. Стэн Уинстон – мастер аниматроники: «Чужие», «Парк юрского периода». От дракона «Метрополиса» к цифровым динозаврам. Цифровой грим сегодня. Даг Джонс и «Форма воды» (студия Legacy Effects). Питер Горшенин и его студия.

Фильмы: «Горбун из Собора Парижской богоматери» (1923), «Франкенштейн» (1931), «Невеста Франкенштейна» (1935), «Изгоняющий дьявола» (1973), «Маленький большой человек» (1970), «Американский оборотень в Лондоне» (1981), «Нечто» (1982), «Чужие» (1986), «2001: Космическая одиссея» (1968), «Планета обезьян» (1968), «Парк юрского периода» (1993).

Тема 8. Рир-проекция, фронт-проекция, Introvision, Zoptics

История изобретения рир-проекции. От «Метрополиса» (1927) до «С широко закрытыми глазами» (1999). Особые кейсы использования: «Я хотел крылья», «Касабланка», фильмы Хичкока. Норман. О. Доун, Фарсио Эдуар, А. А. Гиллеспи и эволюция технологии. Интересные кейсы комбинации рир-проекции с физическими эффектами: «Спасательная шлюпка» (1944), «Шумный город» (1940), «Иностранный корреспондент» (1940), «Улица «Зеленого дельфина» (1947) и тд. Отечественные проекты. Смерть и возвращение рир-проекции сегодня. Светодиодные экраны как новое слово в фоновой проекции.

Фронт-проекция, технические особенности и преимущества. От фильма «2001. Космическая одиссея» (1968) до «Обливиона» (2013). Отечественные кейсы последних лет.

Особые модификации фронт-проекции Introvision и Zoptics, особые задачи и случаи применения.

Фильмы: «Метрополис» (1927), «Спасательная шлюпка» (1944), «Шумный город» (1940), «Иностранный корреспондент» (1940), «Улица «Зеленого дельфина» (1947), «С широко закрытыми

глазами» (1999), «Большой концерт» (1951), «Светлый путь» (1940), «Супермен» (1978), «Останься со мной» (1986), «Задворки» (1981), «Беглец» (1993), «Кинозвезды не умирают в Ливерпуле» (2017), «Хан Соло: Звездные войны. Истории» (2018), «Убийство в Восточном экспрессе» (2017), «Скорая помощь» (2018), «Отрыв» (2019), «Поезд в Пусан» (2016), «Призрак в доспехах» (2017), «Аквамен» (2018).

Тема 9. Дорисовки: от рисунка на стекле до цифрового мэттпейнта

История приема дорисовки (мэттпенйта). Высокое, но «невидимое» искусство в кино, благополучно перешедшее в цифровую эру. Что такое дорисовка, история изобретения и эволюции. Технические уловки для «оживления» дорисовки и придания ей объемности. Многослойный мэттпейнт, комбинация мэттпейнта и миниатюр или рир-проекции. Первая цифровая дорисовка. Цифровая 2,5D дорисовка.

Знаменитые мэттпейнтеры и их работы: Норман О. Доун против Фердинанда Эрле, «Папа» Дэй, Питер Элленшоу и Харрисон Элленшоу, Альберт Уитлок, Мэттью Юрисич, Ральф МакКуорри, Рокко Джиоффре, Крис Эванс, Роберт Стромберг, Джеймс Кэмерон и др.

Также: фоновый задник и транслайт

Фильмы: «20 тысяч лье под водой» (1954), «Мэри Поппинс» (1964), «Звездные войны» (1977), «Землетрясение» (1974), «Гиндербург» (1975),«Скалолаз» (1993), «Индиана Джонс и Храм судьбы» (1984), «Охотники за утерянным ковчегом» (1981), «Птицы» (1963), «Черный нарцисс» (1940), «30 секунд над Токио» (1944), «Этот безумный, безумный, безумный мир» (1963), «Энни, хватай ружье» (1950), «Гражданин Кейн» (1940), «Кокон» (1985), «Бегущий по лезвию» (1982), «Побег из Нью-Йорка» (1981), «Унесенные ветром» (1939), «Кинг Конг» (1933), «Метрополис» (1927), «Робин Гуд: Принц воров» (1991), «Веселые звезды» (1954), «Робот-полицейский» (1987), «Титаник» (1997), «Дарби О`Гилл и маленький народец» (1959), «Матрица» (1999).

Тема 10. Оптические эффекты, различные варианты хромакея

Эффекты «в камере»: тран-страв (тромбон), сплит-скрин, усиленная перспектива. Создание композитного кадра (соединение в одном кадре объектов, снятых в разное время и в разных местах).

Первая блуждающая маска - процесс Уильямса, варианты транспарантной съемки: процесс Даннинга-Помероя, аддитивный траспарант Горбачева и Омелина, другие варианты создания композита без использования оптического принтера. Варианты создания блуждающей маски: Инфракрасная, ультрафиолетовая, метод никелевых паров, метод цветовой сепарации и цветовой дифференциации. Соответствующие варианты хромакея: желтый, синий, красный, зеленый.

История оптического принтера. Цифровой композитинг

История оптического принтера и методов создания композита: 1902 – 1930 – 1980. Изобретатели: Сесил Хепсворт, Линвуд Данн, Ричард Эдлунд. Примеры оптической печати. Цифровой композитинг сегодня. Программа Nuke (общее представление).

Фильмы: «Назад в будущее 2» (1989), «Полет в Рио» (1930), «Кинг Конг» (1933), «Гражданин Кейн» (1940), «Воспитание Крошки» (1938), «Человек-невидимка» (1933), «Тарзан – человек-обезьяна» (1932), «Головокружение» (1958), «Веселые звезды» (1954) , «Илья Муромец» (1956), «Большой концерт» (1951), «Золушка» (1947), «Человек-невидимка» (1933), «В котором мы служим» (1942), «Восход солнца» (1927), «Багдадский вор» (1941), «Мальчик-с-пальчик» (1958), «Камо грядеши» (1951), «Война миров» (1953), «Птицы» (1963), «Высота» (1957), «Охотники за утерянным ковчегом» (1981), «Дракула Брэма Стокера» (1992), «Пришли дожди» (1939), «Начало»

(2010), «Остров проклятых» (2010), «Человек-муравей» (2015), «Тарапунька и Штепсель под облаками» (1953), «Терминатор 2: Судный день» (1991), «Чудо-человек» (1945), «Весна» (1947), «Намертво связанные» (1988), «Легенда» (2015).

Тема 11 . История индустрии спецэффектов 1930-1960 годы

Общее развитие индустрии: виляние звука на студийную систему, формирование спецэффектных отделов при студиях-мейджорах. Главы отделов студий-мейджоров: Джеймс Базеви (разные студии), А. Арнольд Гиллеспи (MGM), Джек Косгров (Selznick International), Гордон Дженнингс (Paramount), Фред Серсен (Fox), Джон П. Фултон (разные студии), Фарсио Эдуарт (Paramount) и др. Золотой век спецэффектов. Закат студийной системы, расформирование студийных отделов.

Россия: Павел Клушанцев и «Планета бурь». Япония: Эйдзи Цубурайя и студия Toho. Британия: Нед Манн, Лес Боуи, Том Ховард, Уолли Виверс, Билл Уоррингтон, отец и сын Ричардсоны.

Тема 12. История индустрии спецэффектов 1960-1980 годы

Предтеча ренессанса спецэффектов – «2001: Космическая одиссея» и ее создатели: Уолли Виверс, Том Ховард, Кон Педерсон, Уолли Джентльмен и Даглас Трамбулл.

Затишье перед ренессансом: фильмы катастроф 70-х: «Гинденбург», «Землетрясение», «Ад в поднебесье», «Приключение «Посейдона», «Челюсти». Отсутствие специалистов, необходимость вызывать с пенсии пенсионеров: Роберт Мэтти и Л. Б. Эбботт.

1975 – создание молодой студии нового типа ILM – Industrial Light and Magic. 1077 год: «Звездные войны» совершили революцию в спецэффектах и стали причиной ренессанса спецэффектов 80-х.

Новые методы работы индустрии. Массовое возникновении е студий, массовый интерес к спецэффектам, возникновение специальных тематических изданий (Cinefex).

Тема 13. Переход на цифру. Революция в индустрии. Трагедии и новые находки (1980-1990-е)

Постепенный вход компьютерных технологий в киноиндустрию, история становления. Подробный разбор цифровых шотов в фильмах: «Мир дикого запада» (1973) – «Трон» (1982) – «Последний звездный воин» (1984) – «Молодой Шерлок Холмс» (1985) – «Бездна» (1989) – «Терминатор 2» (1991) – «Парк юрского периода» (1993). Джон Уитни младший и Image International Incorporated, Ларри Кьюба («Звездные войны»), Деннис Мирен и ILM, Фил Типпетт и динозавры.

Тема 14. Цифровые разработки и проблемы, с ними связанные

Возникновение визуальных эффектов. Исследования и разработки, цифровая вода. Цифровые животные. Студии: Digital Domain, Scanline VFX и цифровая вода, Rhythm and Hues и цифровые животные «Четвероногий малыш» и «Жизнь Пи» - банкротство. ILM сдает позиции однозначного лидера индустрии. MPC и «Книга джунглей».

Фильмы: «Идеальный шторм» (2000), «2012» (2009), «Четвероногий малыш» (1995), «Золотой компас» (2007), «Жизнь Пи» (2013), «Книга Джунглей» (2015).

Тема 15. Performance capture. Виртуальная камера. Революция «Аватара»

История развития технологии захвата движения: Роберт Земекис и его мультфильмы («Полярный экспресс» (2004) - «Беовульф» (2007) - «Рождественская история» (2009)), Энди Серкис и трилогия «Властелин колец» (2002-2003), «Аватар» и возникновении е технологии захвата актерской игры

(мимики). WETA Digital и новая трилогия «Планета обезьян» (2011-2014-2017). Эволюция виртуальной камеры, Роберт Легато и симулкам.

«Загадочная история Бенджамина Баттона» (2008), цифровые люди, цифровое омоложение и старение персонажей сегодня – студия Lola VFX.

Фильмы: «Полярный экспресс» (2004), «Беовульф» (2007), «Рождественская история» (2009), «Загадочная история Бенджамина Баттона» (2008), «Аватар» (2009), фильмы студии Marvel/Disney «Первый мститель» (2011), «Первый мститель: Противостояние» (2016), «Стражи Галактики 2» (2017), «Пираты Карибского моря: Мертвецы не рассказывают сказки» (2017), «Человек-муравей» (2015).

Тема 16. Лучшие проекты последних лет. Развитие индустрии сегодня

Как производят эффектные блокбастеры сегодня. «Гравитация»: превизы, техвизы, поствизы. А также развитие VFX студий, глобализация индустрии, премия «Оскар» за визуальные эффекты и многое другое. Российские VFX студии: MainRoad|Post, CGF, Algouts, Asymmetric VFX, Argunov Studio, Postmodern VFX (Украина).

Блок 8. Обмен веществ, или Плагиат без криминала

Лекция 1. Введение

Кому принадлежат идеи. Обмен образами, паттернами, темами в истории искусства.

Лекция 2 Архетипы: формы и мотивы

Художественные архетипы. Статус и масштаб. Иерархия. Иератизм. Магия упрощения. Ряд как доказательство

Лекция 3. Архетипы: темы и образы

Бог больше, чем человек. Плодородие и чадородие. Тело как сосуд. Пирамиды.

Лекция 4. Возвращающиеся идеи

Бессознательные воспоминания. Декоративный эскапизм. Пасторальный эскапизм. «Весь мир театр».

Лекция 5. Канон и традиция

Художественный канон в искусстве Древнего востока, средних веков, палладианство)

Лекция 6. Мода, поветрие

Эхо собора св. Петра. Мода на «большой стиль», XVII–XVIII в. Караваджисты. Всемирные волны моды на стиль (импрессионизм, символизм, ар-нуво).

Лекция 7. Явление до слова

Как думают люди. Поздние названия для уже существующего. Влияние «термина» («возрождения», «барокко», «символизмы», «сюрреализмы» и т.д.) на предмет: обязывающий характер слова. Романтизм и экспрессионизм

Лекция 8. Творческие объединения и союзы

Школа, круг, орден, кружок, секта, объединение (назарейцы, набиды и др.): общность принципов

Лекция 9. Регламентация стиля

Централизованное регулирование стиля: религиозное, государственное. Социальное доказательство. Классицизм.

Лекция 10. Коллективное осмысление. Часть I

Совместное освоение новаторских идей, образов, тем. Постимпрессионизм.

Лекция 11. Коллективное осмысление. Часть II

Коллективное сознание и коллективное бессознательное авангарда. 1907—1928 гг.

Лекция 12. Мимикрия, мимесис, подражание, учеба

Колониальный синтез художественных идей. Эллинистический Восток. Греция и Рим. Британская Индия. Стиль «майя» в США.

Лекция 13. Тема для вариаций

Триумфальное шествие триумфальной арки. История колонны.

Лекция 14. Пародия

Сущность пародийного мышления. Пародийное воспроизведение сюжетов, образов, стилей.

Лекция 15. Парафраз в искусстве

Пародия и парафраз. Сходство и различия. Жанры парафраза в литературе, в живописи, в коллажах.

Лекция 16. Подделка и плагиат

Подделка (выдавать свое за чужое) и плагиат (выдавать чужое за свое) в музыке, литературе, изобразительном искусстве

III. ОЦЕНИВАНИЕ

Оценивание производится по накопительной системе. Выведение итоговой оценки за учебную дисциплину (или конкретный предметный блок/часть дисциплины) происходит на основе полученных студентами баллов в течение всей длительности дисциплины. Таким образом, студент, получивший положительный балл по каждому из предметов, освобождается от необходимости сдачи итогового экзамена.

Студенты, получившие накопленную итоговую 4 балла, могут сдавать итоговый экзамен (в устной форме либо в форме итогового тестирования) на добровольной основе.

Студенты, получившие накопленную итоговую оценку 3 балла и ниже хотя бы по одному из блоков дисциплины, сдают итоговый экзамен (в устной форме либо в форме итогового тестирования) в обязательном порядке.

Тесты представляют собой текущую форму контроля, поэтому вне зависимости от полученного результата, тесты не подлежат пересдаче.

Стандартная схема накопительной системы оценивания включает в себя следующие параметры:

1. Проведение промежуточных тестов, включающих в себя до 20 вопросов. Тестовые вопросы могут быть закрытого типа (с предложенными вариантами ответов), открытого типа (без предложенных вариантов ответа, где необходимо письменно сформулировать свой ответ) и в формате «угадайки» (набор изображений по тематике предмета, которые необходимо идентифицировать по одному или нескольким указанным параметрам (автор / название работы / год)). В каждом модуле предполагается проведение одного промежуточного теста.

2. Выполнение модульной домашней работы. Формат домашней работы регламентируется преподавателем и может представлять собой реферат, эссе, визуальное исследование, аналитическую работу. В каждом полугодии предполагается выполнение одной домашней работы.

3. Выведение оценки за посещаемость студентов на протяжении длительности предмета. Шкала соответствия оценки и посещенных студентами занятий регламентируется преподавателем исходя из длительности конкретного предмета. Необходимым минимумом в данном случае является факт посещения конкретным студентом половины от числа всех занятий, проведенных по конкретному предмету.

По стандартной схеме накопительная оценка за отдельный предметный блок в рамках дисциплины «История и теория дизайна» выводится по следующей шкале:

100% итоговой оценки =40% (оценки за два промежуточных теста, где каждый тест имеет коэффициент 0,2 – т.е. 20% из 100% итоговой оценки) + 30% (оценка за домашнюю работу) + 30% (оценка за посещаемость).

Пример: (оценка за 1ый тест*0,2)+(оценка за 2ой тест*0,2)+(оценка за домашнюю работу*0,3)+(оценка за посещаемость*0,3)=100%

IV. ПРИМЕРЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Пример вопросов промежуточного теста:

1. Назовите автора скульптуры “Карточный домик”.
2. Назовите имена пяти художников, работавших в реалистической манере во вт. пол. 20 века.
3. Приведите пример современной архитектуры Италии.

Примеры тем для домашних заданий:

1. Составить описание и анализ картины М. Ротко на выбор автора.
2. Визуальное исследование на тему “Примитивизм в искусстве вт.пол. 20 века”

3. Эссе на тему “Постмодернизм”

V. РЕСУРСЫ

V.1 Основная литература

Акопян, К. З. Массовая культура Альфа-М 2004 М. 978-5-9828102-1-2 303 с. 008 М322 45

Багдасарьян, Н. Г. Культурология Высш. шк. 2004 М. 5-06-003475-5 709 с. 008 К906 141

Беленький И. История кино: Киносъемки, кинопромышленность, киноискусство. М.: Алпина Паблишерз, 2018

Гофман, А. Б. Мода и люди: новая теория моды и модного поведения / А. Б. Гофман. – 4-е изд., испр. и доп. – М.: КДУ, 2010. – 227 с. - ISBN 978-5-9822769-3-3.

Ильина, Т. В. История искусств. Западноевропейское искусство Высш. шк. 2000 М. 5-06-003416-X 367 с. 7 И46 38

Ильина, Т. В. История искусств. Отечественное искусство Высш. шк. 2000 М. 5-06-003705-3 408 с. 7 И46 46

Кокарев, И. Е. Кино как бизнес и политика: современная киноиндустрия США и России: учеб. пособие / И. Е. Кокарев. – 2-е изд., перераб. – М.: Аспект Пресс, 2009. – 343 с. - ISBN 978-5-7567-0521-8.

Львова, Е. П. Мировая художественная культура. XX век Питер Сер. "Мировая художественная культура" 2008 СПб. 978-5-469-01540-6 459 с. 008 М6419

Ромат, Е. В. Реклама Питер Издательская программа "300 лучших учебников для высшей школы в честь 300-летия Санкт-Петербурга" 2003 СПб. 978-5-947232-13-4 556 с. 65 Р697

Сокольникова , Н. М. История стилей в искусстве. Гардарики 2006 М. 5-8297-0283-5 395 с. 7 С597 15 008 Д73 29Ученова, В. В. История рекламы Питер Сер. "Учебники для вузов" 2002 СПб. 5-947234-31-9 303 с. 65 У916

Щепилова, Г. Г. Реклама в СМИ: история, технология, классификация / Г. Г. Щепилова. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2010. – 456 с. - ISBN 978-5-211-05799-9.

V.2 Дополнительная литература

1. Андреева Е.Ю. Постмодернизм: Искусство второй половины XX – начала XXI века. СПб.: Азбука-классика, 2007
2. Арнольд Р. Мода, желание и тревога. Образ и мораль в XX веке. М., 2016.
3. Барт Р. Camera Lucida: отражения в фотографии. – М.: Ад Маргинем, 2011.
4. Беньямин В. Краткая история фотографии. – М.: Ад Маргинем, 2013.
5. Березнер, Е. Монтируя реальность. Два пути жизни Оскара Густава Рейландера. Каталог выставки. Центр современной культуры Гараж. / Е. Березнер, И. Чмырева, Н. Тарасова. – М.: Garage Publishing, 2011.
6. Бруард К. Костюм: стиль, форма, функция. М., 2018.
7. Вайнштейн О. Денди: мода, литература, стиль жизни. М., 2005.
8. Вартанов А. Фотография: документ и образ. – М.: Планета, 1983.
9. Дыко Л. Фотография, ее техника и искусство/ Л. Дыко, Е. Иофис. – М.: Искусство, 1960.
10. Демпси Э. Стили, школы, направления. Путеводитель по современному искусству. М.: Искусство XXI век, 2008
11. Кавтарадзе, С. Анатомия архитектуры. 2 изд. М., ВШЭ, 2016

12.Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века. / Под ред. В. В. Бычкова. М., 2003 Лисовский В. Архитектура эпохи Возрождения. Италия. СПб.: Азбука-классика, 2007.
13.Михаловский, И. Б. Теория классических архитектурных форм. М., 2006.
14.Мифология медиа: Опыт исторического описания творческой биографии. Алексей Исаев (1960-2006) : сборник / сост. Л. Бредихина, О. Шишко. – М. : Новое литературное обозрение, 2013.
15.Разлогов К.Э. Кинопроцесс XX — начала XXI века: искусство экрана в социодинамике культуры. Теория и практика. — М.: Академический проект; Трикста, 2016.
16.Расширенное кино. / под ред. А. Литвиновой. – М.: Издание Центра культуры и искусств «МедиаАрт Лаб», Московского музея современного искусства и Центра современной культуры «Гара », 2011.
17.Тейлор Б. Art Today. Актуальное искусство 1970-2005. М., 2006
18.Турчин В. С. По лабиринтам авангарда. М.: Изд-во МГУ, 1993. Сс. 102 – 230
19.Турчин В.С. Образ двадцатого в прошлом и настоящем. М.: Прогресс-Традиция, 2003. Сс. 1 – 644
20.Archer M. Art Since 1960. London, 2007
21.*Barrier, Michael.* Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age. Oxford University Press, 2003.
22.*Clements, Jonathan; McCarthy, Helen.* The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917. Stone Bridge Press, 2006.
23.Foster H. [et al.] Art since 1900: modernism, antimodernism, postmodernism. London Thames & Hudson cop. 2004
24.Ralf Langwost. Creative Effectiveness. 2006
25.Ralf Langwost. Idea Management 2006

V.3 Программное обеспечение

№ п/п	Наименование	Условия доступа
1.	Microsoft Windows 7 Professional RUS Microsoft Windows 10 Microsoft Windows 8.1 Professional RUS	*Из внутренней сети университета (договор)*
2.	Microsoft Office Professional Plus 2010	*Из внутренней сети университета (договор)*

V.4

**V.5 Профессиональные базы данных, информационные справочные системы,
интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)**

№ п/п	Наименование	Условия доступа
	Интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)	
1.	Онлайн-курс «Seeing through photographs». Платформа «Coursera».	*https://ru.coursera.org/learn/photography*

	Онлайн-курс «Modern art and ideas». Платформа «Coursera».	*https://ru.coursera.org/learn/modern-art-ideas*
	Онлайн-курс «Современное искусство национальная платформа «Открыто образование», ВШЭ.	*https://openedu.ru/CONTART*
	Онлайн-курс «История дизайна», национальная платформа «Открытое образование», ВШЭ.	*https://openedu.ru/HISDES*

V.6 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Учебные аудитории для лекционных занятий по дисциплине обеспечивают использование и демонстрацию тематических иллюстраций, соответствующих программе дисциплины в составе:

– ПЭВМ с доступом в Интернет (операционная система, офисные программы, антивирусные программы);

– мультимедийный проектор с дистанционным управлением.

Учебные аудитории для лабораторных и самостоятельных занятий по дисциплине оснащены ПЭВМ, с возможностью подключения к сети Интернет и доступом к электронной информационно-образовательной среде НИУ ВШЭ.