

Программа учебной дисциплины «Арт-практика»

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

Автор	Кужавский С. А., Шерифзянов Р. Ш., Рюмин А. А.
Число кредитов	12
Контактная работа (час.)	144
Самостоятельная работа (час.)	312
Курс	1
Формат изучения дисциплины	Без использования онлайн курса

I. ЦЕЛЬ, РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ И ПРЕРЕКВИЗИТЫ

Целями освоения дисциплины «Арт-практика» является формирование у обучающихся базовых творческих умений и навыков: изобразительное искусство, написание текстов, проектирование, перформативные практики. Арт-практика призвана формировать у студентов творческое мышление и стремление к художественному эксперименту, поиску новых форм художественного выражения. В рамках дисциплины возможен широкий выбор творческих инструментов.

В результате освоения дисциплины студент должен:

знать:

- способы решения проектных и творческих задач с применением коллективных методов работы;
- принципы социальной ответственности и применять их на практике;
- методы поиска информации, владеть этими методами, применять их на практике.

уметь:

- обучаться, приобретать новые знания, умения, в том числе в области, отличной от профессиональной;
- воспроизводить накопленный опыт;
- использовать творческие методы, демонстрировать навыки решения творческих задач;
- интегрировать свою профессиональную деятельность в национальный и международный социокультурный процесс;

владеть:

- навыками обучения;
- навыками поиска информации в проектной работе, оценивать информацию из разных источников;
- навыками постановки творческих задач и их решения;
- навыками коммуникации в профессиональном сообществе, направленной на повышение творческого потенциала.

Изучение дисциплины «Арт-практика» базируется на следующих дисциплинах:

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

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

- умение решать проектные задачи с применением коллективных методов работы;
- знание принципов социальной ответственности и применение их на практике;
- методы поиска информации, владеть этими методами, применяет их на практике.
- обучаться, приобретать новые знания, умения, в том числе в области, отличной от профессиональной;
- воспроизводить накопленный опыт;
- использовать творческие методы, демонстрировать навыки решения творческих задач;
- уметь интегрировать свою профессиональную деятельность в национальный и международный социокультурный процесс.

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

1. Креативное проектирование;
2. Специальное проектирование;
3. Современный дизайн;
4. Дисциплины по выбору.

II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Возможные темы 1 модуля.

Скетчинг

Студенты изучают различные техники рисования (рисование с натуры, правополушарное рисование и т.д.), в процессе чего формируют свой индивидуальный стиль. Итогом работы первого модуля становится скетчбук, для которого студент выбирает тематику и реализует ее в любой из доступных ему техник рисования. Главным условием является формулировка ясной концепции, которая объединяет все работы скетчбука.

В качестве самостоятельной работы студенты выполняют задания, нацеленные на реализацию и выполнение задач, поставленных во время аудиторных занятий.

Формы и методы проведения занятий по разделу: в рамках занятий по всем разделам дисциплины предусмотрено выполнение практических заданий, рассмотрение различных кейсов, проведение дискуссий, возможно проведение мастер-классов приглашенными специалистами.

Классическая иллюстрация (6 шт.)

Создание цикла иллюстраций к выбранному литературному произведению. Перед студентами ставится задача с помощью стили, форм, драматургии и техники иллюстраций по-новому раскрыть выбранный текст, изменить представление зрителя и читателя о произведении.

Работа с формой

Темой первого модуля является графический и пластический образ арт-объекта по мотивам творчества избранного художника/дизайнера/архитектора, представителя авангарда XX века. Студенты создают макет своего арт-объекта.

Книга художника

Студенты изучают различные техники рисования (рисование с натуры, правополушарное рисование и т.д.), в процессе чего формируют свой индивидуальный

стиль. Итогом работы первого модуля становится книга художника в форме скетчбука, для которого студент выбирает тематику и реализует её в любой из доступных ему техник рисования. Главным условием является формулировка ясной концепции, которая объединяет все страницы книги художника. Состав подачи на просмотр: оригинал скетчбука, распечатки лучших разворотов, презентация со сканами или фотографиями разворотов скетчбука (не менее 15 разворотов).

Игровой контент

Студент изучает понятие "игра", видовое разнообразие игр и основные элементы игры: управляющая идея, правило, тема, цель, действие, конфликт. Студент делает модели социальной, спортивной, карточной игр: на материале этих игр разбирает, как работает каждый из основных элементов. Итог модуля: концепт игры любого типа в виде подробной презентации.

Функциональная структура театра

Задачи данного модуля: изучение коммуникативных и творческих связей художника с креативной командой и производственными цехами театра, создание мини-галереи портретов или образов одnogруппников в качестве представителей той или иной театральной профессии. В процессе работы над проектом студенты знакомятся с профессиями (художник-постановщик, продюсер, режиссёр, бутафор, художник по гриму, звукооператор, художник по костюмам и т.п.), параллельно изучают личные качества и навыки, которые необходимы для той или иной роли в креативной команде театра. На базе полученного опыта создают серии из 5 портретов, в выбранной технике (живописный, скульптурный, видео-портрет и т.п.) Состав подачи на просмотр: Инсталляция реальных проектов в пространстве (портреты/ видео/ скульптуры), с подписанными прототипами; Скетчбук содержащий: эскизы, схемы, mind-maps, письменные описания идей и концепций, наработки по проекту, референсы и мудборды, процесс поиска, фото этапов работы над проектом. Последовательно и аккуратно выполненная презентация (на сайте), включающая в себя: название и концепцию серии, эскизы, обоснование выбора материалов и техники исполнения. Презентация может включать материалы по процессу поиска и создания портретов.

Основы работы с контентом

В первом модуле студенты знакомятся с общими принципами и приемами подготовки и написания текста, понятием жанра, формата, структуры, события, информационного повода, со способами и практиками сбора информации, вычленения новостной составляющей, формами письменной самопрезентации (профиль, CV, автобиография и др.). На примере повести Ивана Бунина "Легкое дыхание", а так же статье Льва Выготского из книги " Психология искусства" студенты постигают основы поэтики создания контента: что такое композиция, чем фабула отличается от сюжета, что такое конфликт, кульминация и т.д. (6 занятий) На следующем этапе студенты изучают форматы: поэтический, художественный, научный, журналистский (рецензия, обзор, очерк, интервью, новости) (2 занятия) Студент изучает разные способы подачи информации, постигает тему "сжимаемости" текста, знакомится с профессиональными московскими новостными изданиями и профессионально переходит к производству новостей. Работа студентов в первом модуле строится на написании серии новостей с опорой на перенос фактов реальности в факт текстовой. Также внедряется ведение персонального блога, интерпретирующего сюжет произведения глазами автора или героя. (Например, на выбор - поэтический цикл Осипа Мандельштама "Tristia" или повесть Достоевского " Записки из подполья"). Блог может сопровождаться визуальным решением. По итогам модуля студенты представляют серию новостей и блог в студенческое портфолио.

Возможные темы 2 модуля.

Групповой проект

Для группового проекта выбирается общая тема, работа над которой организуется по принципу работы креативной тройки в рекламных агентствах – это позволяет студентам осмыслить их роли в команде, распределить обязанности, и в итоге реализовать совместный арт-проект в большом формате.

В качестве самостоятельной работы студенты выполняют задания, нацеленные на реализацию и выполнение задач, поставленных во время аудиторных занятий.

Формы и методы проведения занятий по разделу: в рамках занятий по всем разделам дисциплины предусмотрено выполнение практических заданий, рассмотрение различных кейсов, проведение дискуссий, возможно проведение мастер-классов приглашенными специалистами.

Комикс (3 разворота)

Создавая комикс по ранее выбранному литературному произведению, студенты узнают разницу в построении персонажа для иллюстрации и комикса. Они изучают законы развития комикса, драматургии, зрительского восприятия визуального ряда. Выполняя это задание, студенты учатся рассказывать историю посредством движений и действия.

Работа с цветом

Темой второго модуля является работа с цветом. Студенты создают серию графических работ и цветовое решение интерьеров выставки по мотивам творчества избранного художника/дизайнера/архитектора, представителя авангарда XX века.

Графическая серия

Студенты осуществляют художественное исследование 2-3 материала не художественного назначения и на базе результатов разработанных самими студентами экспериментальных стратегий работы с этими материалами, создают несколько графических серий. Техника: рисунок, аналоговая или цифровая печать, фотография. Состав подачи на просмотр: не менее 3 графических серий по 6 листов в каждой.

Сеттинг

Студент изучает понятие сеттинга ("игровой вселенной"), связь игрового сеттинга с управляющими элементами игры. Студент делает 2 модели игр с одинаковой механикой в разных, максимально непохожих сеттингах. В этом же модуле разбирается игровой персонаж, его обоснованность с игровым сеттингом. Итог модуля: концепт двухмерной игры с акцентом на особенностях персонажа (взаимосвязи персонажа и сеттинга) в виде подробной презентации со скетчами.

Художник в кино /сериале

Задачи данного модуля: изучение работы художника-постановщика и художника по костюмам в кино (сериале) на базе анализа существующих фильмов. Изучение методов организации творческого процесса, развитие пространственного мышления и визуальной изобретательности на конкретном примере работы с титрами, локациями и костюмами к собственному фильму. В процессе работы над проектом студенты знакомятся с методами активизации креативного мышления на примере разработки титров к собственному фильму. Изучают основные композиционные выразительные средства путем анализа художественного решения титров, локаций и костюмов в выбранных фильмах/сериалах. Изучают основы пространственной композиции при работе над прирезкой/макетом к локации собственного фильма/сериала. Состав подачи на просмотр: 1.Описание художественной концепции собственного фильма и обоснование выразительного решения режиссерской идеи. 2.Финальные эскизы/раскадровка титров к фильму 3.Финальные эскизы и прирезка локаций для сцены из фильма, визуализация в выбранной

индивидуально форме (эскизы, фото, коллаж, 3d модель). Опционально - пробные натурные съемки сцены/части сцены. 4. Серия из 3-5 образов будущего кинофильма (документальный или фантастический костюм персонажей). Разбор характера персонажа, его основных черт, влияющих на внешний образ. Эскизы костюмов персонажей к придуманной ранее сцене с выбором натурности - streetобразы, фотокастинг, эскизы, коллажи. 5. Скетчбук, содержащий все материалы и процессы работы над проектом. 6. Последовательно и аккуратно выполненная презентация (на сайте), включающая в себя: название и концепцию серии, эскизы, обоснование выбора материалов и техники исполнения.

Создание контента на основе культурных событий. Рецензия и обзор

Во втором модуле работа построена вокруг темы «рецензии» и «обзора». Студенты изучают виды рецензии, способы редактирования текста, понятия формата и адресной группы. Здесь студент знакомится с почти неизвестными обзорами американской журналистики 30х - 50х годов, сотрудниками журналов “Vanity Fair” и “The New Yorker”, изучают лабораторию “круга” Дороти Паркер, участники которого и разработали тот тип рецензий, которыми мы пользуемся по сей день. Студенты имеют широкий доступ на текущие события культурной жизни Москвы. По итогам модуля студенты представляют два проекта: несколько рецензий и аннотаций по итогам посещения культурных событий и расширенный обзор тенденции в культурной жизни России или мира на основе изучения медийных источников. Наиболее талантливые рецензии могут быть напечатаны.

Возможные темы 3 модуля.

Иллюстрация

Студенты осваивают принципы работы с черно-белой графикой, технику работы тушью, изучают основы восточных техник, и в частности, китайской традиции. Поиск визуального языка в дальнейшем реализуется через работу над иллюстрацией, создание которой опирается на работу с текстом выбранного произведения во взаимосвязи с принципами типовой иллюстрации.

В качестве самостоятельной работы студенты выполняют задания, нацеленные на реализацию и выполнение задач, поставленных во время аудиторных занятий. Формы и методы проведения занятий по разделу: в рамках занятий по всем разделам дисциплины предусмотрено выполнение практических заданий, рассмотрение различных кейсов, проведение дискуссий, возможно проведение мастер-классов приглашенными специалистами.

Анимированная иллюстрация (4 шт.)

Создание цикла из 4 анимированных иллюстраций для книги или сайта. При выполнении этого задания используются наработки, сделанные в предыдущих модулях. Ключевой задачей становится формирование «анимационного» мышления у студентов, изобретение нестандартного движения для развития характера персонажа. Иллюстрации выполняются в одной из изучаемых анимационных техник: порошковая анимация, перекладка, плоский пластилин, объемная анимация, пикселизация.

Работа с макетом

Темой третьего модуля является работа с формой. Студенты создают макет, передающий основной художественный образ временного фасада выставочного зала.

Скульптура или скульптурный объект + арт-видео

Студенты осуществляют художественное исследование: 2-3 материала не художественного назначения, которые позволяют создавать объемные конструкции. Используя разработанные экспериментальные стратегии работы с этими материалами, студенты создают художественный объект. Параллельно студенты осваивают навыки видео и фото-фиксации работы над художественным проектом и монтируют видеоролик

(2-3 минуты), посвященный процессу создания объекта. Состав подачи на просмотр: Скульптура или скульптурный объект, презентация с ключевыми кадрами видео-ролика, видеоролик в формате MP4, загруженный на один из видео-хостингов.

Пространство в игре

Студент изучает, как работает пространство в игре, его выразительные возможности, а также взаимосвязь пространственного решения с управляющими элементами игры. Краткий обзор понятия "левел-дизайн". Студент делает концепт с игровыми механиками, основанными на работе пространственных примитивов ("пространство как машина"). Итог модуля: концепт игры с функциональным пространством в виде подробной презентации со скетчами.

Художник в актуальном театре

В данном модуле студенты работают над макетом в актуальном театре, знакомятся с техникой сцены и технологиями изготовления театрального макета, анализируют эскизы или постановки современных сценографов, а также учатся читать чертежи, планировки и основные масштабы, принятые в театральном производстве. Этапы работы по изготовлению театрального макета:

Выбор эскизов

Составление индивидуального плана графика по выполнению работ

Выполнение планировки и схем декораций (в заданном масштабе)

Изучение основных инструментов, используемых в макетировании и изготовление подмакетника, при необходимости с одеждой сцены (в заданном масштабе)

Изготовление черного макета-прирезки

Изучение материалов и их свойств, и изготовление чистового макета (моделирование

всех элементов декораций, мебели, оборудования)

Создание фактур

Окраска и роспись макета

Освещение макета

Готовый макет, выполненный правильно, точно воспроизводит все детали обстановки и должен выглядеть на фотографии как реально существующие декорации.

Личность и герой как основа создания контента. Интервью

Продолжая осваивать методики создания текстового контента в мультимедийной среде, в третьем модуле студенты переходят к работе с текстом, построенным вокруг героя. Студенты знакомятся с конструированием образа, понимают, что такое главный герой и вспомогательный, деление на отрицательных, положительных и смешанных характеров и их роли в развитии сюжетов и конфликтов. Интервью - как главное и самое сложное оружие журналистики. Разные техники этого жанра. В качестве модульного проекта студенты представляют интервью с реальным человеком (по выбору куратора), а также профайл или скомпилированное интервью на основе изучения медийных источников.

Возможные темы 4 модуля.

Арт-проект

Для работы над арт-проектом студенты осваивают несколько новых техник (масло, акрил, инсталляция и др.), которые можно применить к своей идее. Тема арт-проекта свободная, все проекты индивидуальны, и могут быть выполнены в любом жанре классического или современного искусства.

В качестве самостоятельной работы студенты выполняют задания, нацеленные на реализацию и выполнение задач, поставленных во время аудиторных занятий.

Формы и методы проведения занятий по разделу: в рамках занятий по всем разделам дисциплины предусмотрено выполнение практических заданий, рассмотрение различных кейсов, проведение дискуссий, возможно проведение мастер-классов приглашенными специалистами.

Анимационный фильм (1 мин)

Создание анимационного фильма по мотивам выбранного ранее литературного произведения, хронометраж – 1 мин. Частично в фильме используются персонажи, фоны, анимация, разработанные в предыдущих модулях. Осваивая драматургию анимационного фильма, кинопроцесс, этапы производства анимационного фильма и элементы режиссёрской документации, студенты учатся руководству вниманием зрителя.

Работа в существующей среде

Темой четвёртого модуля является работа с масштабом 1:1. Студенты создают арт объект в натуральную величину (групповая работа).

Арт-проект для групповой выставки

На основе полученных в предыдущих модулях знаний и навыков, студенты создают индивидуальные инсталляционные проекты для групповой выставки на заданную куратором тему. В рамках работы над проектом студенты создают плакат, буклет и короткий видео-репортаж к своему проекту. Готовые проекты показываются на итоговой выставке. Состав подачи на просмотре: презентация, включающая в себя эскизы, регистрацию процесса создания проекта, короткий рекламный ролик о проекте и серия макетов плаката (не менее 6 штук).

Правила игры: тьюториал и интерфейс

Студент изучает понятия "игровой интерфейс" и "тьюториал", принципы составления игровых правил — а также взаимосвязь тьюториала с интерфейсом. Студенты составляют сложный игровой концепт, выделяют и классифицируют правила этой игры и проектируют тьюториал (командная работа). Одновременно с этим студент выполняет ту же самую работу со своим отчётным проектом. Итог модуля: тьюториал игры в виде раскадровки и описание своего интерфейса в виде технического задания.

Создание реального спектакля (театр теней)

Создание творческой команды, работа с календарным графиком, разбор текста и определение концепции, эскизы персонажей и частей декораций, работа с различными техниками, материалами, различными источниками света, изготовление кукол, декораций, необходимых конструкций.

Визуальный сторителлинг

Четвертый модуль посвящен теме «истории» как ключевому элементу в создании и анализе контента. История есть во всем - будь то сценарий фильма, продюсерский проект спектакля, выставочный проект, медийный проект, рекламно- менеджерский проект. В основе всех этих историй лежат одни и те же законы поэтики. Именно постижение их и называется “сторителлинг” В рамках модуля студенты знакомятся с различными интерпретациями понятия «нарратива» и его основными видами, принципами субъектной организации текста, сквозными сюжетами и образами мировой культуры, служащими основой современного «сторителлинга», сценариев, презентациями рекламных проектов как формой организации текста, видами и особенностями театральных, кино-, событийных сценариев. Практическая часть модуля построена вокруг проекта собственной истории. Она может быть как из области дизайна, так и из любой другой сферы, главное, чтобы студент продемонстрировал знание теории, учитывая все приемы.

Значительный плюс выдуманной истории придаст ее социальная значимость и необходимость ее внедрения в окружающую нас реальность.

III. ОЦЕНИВАНИЕ

Промежуточная и итоговая оценка за экзамены складывается из следующих элементов:

1. Текущий контроль, проведенный в середине модуля преподавателем дисциплины.

2. Результаты экзаменационного просмотра.

Оценка выводится по формуле средней взвешенной с учетом введенных весов.

Вес экзаменационного просмотра – 0,8 (k) – *Оэкз*; вес текущего контроля в середине модуля – 0,2 (k1) – *Онакопл*.

Таким образом, итоговая оценка рассчитывается по формуле

$$\text{Результ} = k1 * \text{Онакопл} + k * \text{Оэкз/зач}$$

Пример: оценка за экзаменационный просмотр = 8 баллов; за текущий контроль в середине модуля = 6, тогда результирующая оценка (РО) складывается следующим образом:

$PO = 6 * 0,2 + 8 * 0,8 = 1,2 + 6,4 = 7,6$ – при округлении по правилам округления чисел и получается оценка за экзамен = 8.

В экзаменационную ведомость проставляется оценка = 8.

Итоговой оценкой по дисциплине (выставляемой в диплом о высшем образовании) является последняя экзаменационная оценка по учебной дисциплине.

IV. ПРИМЕРЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Все работы по данной дисциплине представляют собой творческие проекты, которые оцениваются по следующим критериям:

- концептуальность;
- серийность;
- стилистическое единство;
- экспозиция;
- оригинальность;
- композиция;
- техника исполнения;
- выразительность образов;
- раскрытие заявленной темы.

Все проекты оцениваются по 10-бальной шкале, принятой в НИУ ВШЭ.

Оценочные средства для текущего контроля студента.

В качестве примеров работ для студентов, также используются материалы с сайта студенческого портфолио <http://portfolio.hse.ru>, позволяющие увидеть ранее выполненные работы студентов по дисциплине и оценки, выставленные экзаменационной комиссией.

V. РЕСУРСЫ

5.1 Основная литература

1. Додсон, Б. Ключи к искусству рисунка / Минск: Попурри, 2000. 223 с. ISBN 978-985-438-449-8
2. Калмыкова, Н. В. Макетирование / М.: Архитектура-С, 2004. 94 с. ISBN 5-9647001-5-2
3. Кирцер, Ю. М. Рисунок и живопись / М.: Высш. шк. 2003. 271 с. ISBN 5-06-003719-3
4. Ковешникова, Н. А. Дизайн / М.: ОМЕГА-Л, 2005. 223 с. ISBN 5-9811939-4-8
5. Ли, Н. Г. Основы учебного академического рисунка / М.: Эксмо, 2006. 479 с. ISBN 978-5-699-04508-2
6. Миронова, Л. Н. Цвет в изобразительном искусстве / Минск: Беларусь, 2005. 151 с. ISBN 985-01-0512-7
7. Овчинникова, Р. Ю. Дизайн в рекламе / М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2009. 239 с. ISBN 978-5-238-01525-5
8. Паранюшкин, Р. В. Композиция / Ростов н/Д: Феникс, 2002. 79 с. ISBN 5-

5.2 Дополнительная литература

1. Объемно - пространственная композиция / М.: Архитектура-С, 2004. 254 с. ISBN 5-9647000-3-9
2. Михайлов, С. М. История дизайна / М.: Союз дизайнеров России, 2004.
3. Яцюк, О. Г. Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий / СПб.: БХВ-Петербург, 2004. 231 с. ISBN 5-941574-11-8

5.3 Программное обеспечение

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

5.4 Профессиональные базы данных, информационные справочные системы, интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)

п/п	Наименование	Условия доступа
	<i>Профессиональные базы данных, информационно-справочные системы</i>	
1.	Электронно-библиотечная система Alpina Digital	URL: http://lib.alpinadigital.ru/ru/library
2.	Гарант	http://www.garant.ru/
3.	Консультант-Плюс	http://www.consultant.ru/
	<i>Интернет-ресурсы (электронные образовательные ресурсы)</i>	
1.	Открытое образование	URL: https://openedu.ru/

5.5 Материально-техническое обеспечение дисциплины

Для проведения аудиторных занятий по дисциплине необходима стандартно оборудованная аудитория (столы, стулья) для выполнения ручных эскизных зарисовок и других работ, а также видеопроектор и экран настенный, а так же звуковое оснащение для демонстрации презентаций, фото и видео материалов.