RTU studiju kurss "Video māksla un eksperimentālais kino"

0L000 Liepājas akadēmija

Vispārējā informācija

Kods	LA0500
Nosaukums	Video māksla un eksperimentālais kino
Studiju kursa statuss programmā	Obligātais/Ierobežotās izvēles
Atbildīgais mācībspēks	Maija Demitere - Doktors, Docents
Mācībspēks	Pēteris Riekstiņš - Jomas eksperts Jānis Jankevics - Pasniedzējs
Apjoms daļās un kredītpunktos	1 daļa, 6.0 kredītpunkti
Studiju kursa īstenošanas valodas	LV
Anotācija	Modulis sastāv no diviem kursiem: "Video mākslas vēsture, video instalācija" un "Eksperimentālais un interaktīvais kino". Moduļa ietvaros studenti izpilda praktisku eksāmena darbu – rada video mākslas darbu, kuru eksponēs publiskā izstādē. Modulis paredzēts video mākslai nepieciešamo tehnisko un radošo prasmju attīstīšanai.
Mērķis un uzdevumi, izteikti kompetencēs un prasmēs	Mērķis: Attīstīt studentu kompetenci laikmetīgās video mākslas un eksperimentālā kino jomā, pilnveidojot prasmes tehniski un radoši veidot video darbus un instalācijas, kā arī eksperimentēt ar interaktivitātes rīkiem un projekciju kartēšanu. Uzdevumi: 1. Attīstīt prasmi analizēt un interpretēt video mākslas darbus, izprotot to vēsturisko un laikmetīgo kontekstu. 2. Pilnveidot prasmi tehniski realizēt video mākslas projektus, izmantojot video tehniku, interaktivitātes tehnoloģijas un projekciju kartēšanu. 3. Attīstīt prasmi radīt un izstādīt video mākslas darbus galerijas un publiskās izstādes kontekstā. 4. Pilnveidot prasmi eksperimentēt ar mākslīgā intelekta un mašīnmācīšanās rīkiem, radot eksperimentālas filmas. 5. Attīstīt prasmi izmantot sensorus un citas interaktivitātes ierīces, veidojot interaktīvus video projektus. 6. Veidot prasmi strādāt individuāli un komandā, prezentēt savu darbu un argumentēti aizstāvēt savu māksliniecisko un tehnisko izvēli.
Patstāvīgais darbs, tā organizācija un uzdevumi	Patstāvīgais darbs ir strukturēts tā, lai studenti pakāpeniski attīstītu un pilnveidotu savas tehniskās un radošās prasmes video mākslas un eksperimentālā kino jomā. Uzdevumi: 1. Video mākslas darba atdarinājums (remake): jāizvēlas pazīstams video mākslas darbs un jāizstrādā tā interpretācija, lai apgūtu video tehniku un māksliniecisko pieeju. 2. Oriģināla video mākslas darba izstrāde: jāizstrādā oriģināls video darbs, kas jāeksponē izstādē semestra beigās, attīstot prasmi prezentēt un pamatot savu ideju. 3. Eksperimentālās īsfilmas izstrāde: jāizveido eksperimentāla filma, izmantojot mākslīgā intelekta vai mašīnmācīšanās rīkus. 4. Interaktīvās vai imersīvas video instalāčijas izstrāde.
Literatūra	Obligātā/Obligatory: 1. Rush, M. Video Art. London: Thames & Hudson. 2007. 2. Rees, A. L. A History of Experimental Film and Video. London: British Film Institute, 2008. 3. Spielmann, Y. Video: The Reflexive Medium. Cambridge: MIT Press, 2008. 4. Vasulka, W., Veibel, P. Buffalo Heads: Media Study, Media Practice, Media Pioneers, 1973-1990. Cambridge: MIT Press, 2008. Papildu/Additional: 1. Avant Garde - Experimental Cinema of the 1920s & 1930s. 2005. 2. Avant-Garde 2: Experimental Cinema 1928-1954. 2007. 3. Avant-Garde 3: Experimental Cinema 1922-1954. 2009. Citi informācijas avoti/Other sources of information: Http://www.noass.lv/en/video-art-archive/ Https://aiartists.org/
Nepieciešamās priekšzināšanas	Studentiem jābūt apguvušiem kursu "Video: vēsture, teorija, prakse" vai līdzvērtīgu kursu programmā, kas nodrošina pamatzināšanas par video mākslas vēsturi un teoriju, kā arī video tehniku un estētiku. Ieteicama interese par laikmetīgo mākslu un jauno mediju tehnoloģijām.

Studiju kursa saturs

Saturs	Pilna un nepilna laika klātienes studijas		Nepilna laika neklātienes studijas	
	Kontakt stundas	Patstāv. darbs	Kontakt stundas	Patstāv. darbs
Ievads par video mākslu – definīcijas un konteksts.	2	2	0	0
Video mākslas vēsture – aizsākums (Nam June Paik).	2	2	0	0
Video mākslas vēsture – video tiešraide galerijas kontekstā (Peter Campus).	2	2	0	0

Video māksas vēsture – eksperimenti ar medija iespējām (Bill Viola, Gary Hill, Pipilotti Rist, Steina un Woody Vasulka).	4	2	0	0
Video māksas vēsture – kino mākslas apropriācija galerijas kontekstā (Douglas Gordon).	2	2	0	0
Video instalācijas skices izstrāde.	4	2	0	0
Artwork development and exhibition design.	4	2	0	0
Eksperimetālās īsfilmas izstrāde.	12	2	0	0
Interaktīvās mākslas vēsture un tehnoloģijas.	4	2	0	0
Interaktīvās īsfilmas izstrāde.	10	2	0	0
Mākslīgā intelekta instrumenti video, skaņas, animācijas, vizuālo efektu izstrādei.	12	2	0	0
Jāizveido atdarinājums kādam no pazīstamāko video mākslinieku darbam.	2	40	0	0
Jāizveido eksperimentāla filma, izmantojot mākslīgā intelekta un mašīnmācīšanās rīkus.	2	18	0	0
Interaktīvas vai imersīvas video instalācijas izstrāde un prezentācija.	2	24	0	0
Kopā:	64	104	0	0

Sasniedzamie studiju rezultāti un to vērtēšana

Sasniedzamie studiju rezultāti	Rezultātu vērtēšanas metodes
Studenti iegūst zināšanas par video mākslas un eksperimentālā kino vēsturisko attīstību un laikmetīgajiem virzieniem. Spēj tehniski un radoši izstrādāt video mākslas darbus un instalācijas, izmantojot dažādas video tehnikas, projekciju kartēšanu un interaktivitātes rīkus. Demonstrē prasmi radīt eksperimentālus video darbus, izmantojot mākslīgā intelekta un mašīnmācīšanās rīkus. Spēj izmantot sensorus un citas interaktivitātes tehnoloģijas, lai radītu interaktīvus vai imersīvus video projektus. Demonstrē prasmi prezentēt un pamatot savu darbu, diskutēt un analizēt to semināros un izstādēs. Attīsta spēju strādāt gan individuāli, gan komandā, plānot un realizēt radošus projektus, ievērojot akadēmiskos standartus un ētiku.	Studentu sniegums tiek vērtēts, izmantojot summatīvo un formatīvo vērtēšanu, kas ietver praktisko darbu izstrādi, to prezentāciju un analīzi. Vērtēšanas metodes: Praktisko darbu (video mākslas darba, eksperimentālās īsfilmas un interaktīvās instalācijas) izstrāde un prezentācija. Semināru diskusijas un atgriezeniskā saite. Eksāmena darbs – gala projekts (video instalācija vai īsfilma). Vērtēšanas kritēriji: Darba atbilstība kursa mērķim un uzdevumiem. Radošā un tehniskā kvalitāte (idejas oriģinalitāte, tehniskais izpildījums, projekciju kartēšana, interaktivitātes rīku izmantošana). Spēja prezentēt un argumentēti aizstāvēt savu darbu, skaidrojot konceptuālo pamatojumu un tehniskos risinājumus. Spēja strādāt patstāvīgi un komandā, ievērojot noteiktos termiņus un prasības. Darbu iesniegšana un prezentēšana atbilstoši akadēmiskajiem standartiem.

Studiju rezultātu vērtēšanas kritēriji

Kritērijs	% no kopējā vērtējuma
Praktisko darbu prezentācija (semināros un izstādē).	50
Eksāmena darbs – gala projekts (video instalācija vai īsfilma).	50
Kopā:	100

Studiju kursa plānojums

Daļa	KP	Stundas			Pārbaudījumi		
		Lekcijas	Prakt d.	Laborat	Ieskaite	Eksām.	Darbs
1.	6.0	32.0	32.0	0.0		*	