

Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА
врио ректора

Сертификат: 00f1233eba3405dd3da37c46e08d7ca920
Основание: УТВЕРЖДАЮ
Дата утверждения: 21 июня 2023 г.

Рабочая программа дисциплины

«Драматургия интерактивных медиа»

Наименование ОПОП: Режиссер мультимедиа
Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения
Форма обучения: очная
Факультет: экранных искусств
Кафедра: режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма
Общая трудоемкость дисциплины составляет 135 астроном. час. / 5 зач.ед.
в том числе: контактная работа: 54,3 час.
самостоятельная работа: 80,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность на практических занятиях	4,5
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	4
подготовка презентаций к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	5
посещение лекционных занятий	4
творческое задание: создание рассказа	4
творческое задание: создание сценария	5
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	4,5
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	4
экзамен	5

Рабочая программа дисциплины «Драматургия интерактивных медиа» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер мультимедиа» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Составитель(и):

Е.М. Дележа, профессор кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма, канд. искусствоведения

О.В. Ефимова, доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рецензент(ы):

Евтеева И.В, проф., к-т искусствоведения, профессор

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

О.В. Ефимова

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи дисциплины

Цель(и) дисциплины:

постижение основ нелинейной драматургии, особенностей интерактивной наррации в мультимедийных и виртуальных проектах, формирование навыков работы над сценариями основных форм интерактивных нарративных медиа.

Задачи дисциплины:

1. Сформировать представление о базовых вопросах нелинейной драматургии.
2. Ознакомить с характерными чертами интерактивного повествования, являющегося основой разнообразных продуктов интерактивных медиа: компьютерных игр, интерактивного кино и телевидения, виртуальных миров, интернет-медиа.
3. Научить специфике работы над сценарием, учитывающую участие в интерактивном рассказе зрителя-пользователя.
4. Дать представление о различных стратегиях соединения интерактивности с повествованием; различных степенях участия аудитории в рассказывании истории.
5. Сформировать навыки конструирования сюжета с учетом специфики интерактивного медиума (интерактивный фильм, интерактивное мультимедийное произведение, повествование в виртуальном окружении, онлайн-повествование, интерактивная драма), а также используемой авторской программы.
6. Научить пользоваться при производстве интерактивной мультимедийной продукции базовыми законами драматургии, закрепленными в таких понятиях, как сценарий, история (story) и дискурс, экспозиция, завязка конфликт, саспенс, перипетия и т.д., разбираться в многообразии сценарных форм и уметь пользоваться ими на практике.
7. Научить создавать игровые ситуации, конфликты, характеры, системы образов и применять их при создании сценария интерактивного мультимедийного произведения.

1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

- Ознакомительная практика
- Основы живописи и рисунка
- Теория и история цифровых медиа
- История зарубежного кино
- История зарубежной литературы
- Основы кинодраматургии
- Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:
 - Изобразительное решение мультимедийного проекта
 - Преддипломная практика
 - Методика проектирования авторского произведения
 - Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
 - Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

Общепрофессиональные компетенции

ОПК-3 — Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.

ОПК-3.2 — Выявляет и анализирует особенности экранной интерпретации произведений литературы и искусства.

Знает: требования, предъявляемые интерактивностью к литературной первооснове произведения

Умеет: анализировать характер воздействия литературы на формирование языка кино

Владеет: методологией режиссерского анализа мультимедийного произведения

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-1 — Способен выполнять художественно-творческую деятельность по созданию новых мультимедийных произведений.

ПК-1.2 — Определяет драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки мультимедийного проекта, разрабатывает режиссерский сценарий.

Знает: особенности драматургической конструкции различных жанров интерактивных медиа

Умеет: использовать выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности при создании сценария для интерактивного проекта

Владеет: спецификой работы над сценарием для интерактивного проекта

2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 135 астроном. час. / 5 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 54,3 час.

самостоятельная работа: 80,7 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	4
экзамен	5

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	4	5	Итого
Лекции	12	0	12
Практические	12	24	36
Консультации	2	2	4
Самостоятельная работа	24	28	52
Самостоятельная работа во время сессии	3,7	25	28,7
Итого	53,7	79	132,7

2.2. Содержание учебной дисциплины

Тема 1. Эволюция драмы

Основные сюжеты и приемы в античной драматургии. Герои античной драматургии. Две ветви

театрального действия - трагедия и комедия. Начало театральных условностей. Закон единства времени и места. Композиция античной драмы. Драматургия Эсхила, Софокла и Еврипида. Понятие катарсиса. Возникновение "вечных" тем и сюжетов.

Театральная драматургия до 19-20 веков. Драматургия У.Шекспира. Психологическая достоверность и театральная условность драматургии Шекспира. Трагедии и комедии Шекспира. Драматургия Мольера, Лопе де Вега, Бомарше.

Первые русские драматурги. Драматургия А.Н.Островского. Сюжеты и образы драм и комедий Островского. Драматургия А.П.Чехова. Новый стиль драматургического искусства. Композиция пьес Чехова.

Тема 2. Драматургия аудиовизуальных произведений

Специфика драматургии аудиовизуальных произведений (АВП). Тема и сюжет АВП. Связь темы и идеи. Тема и материал произведения. Доминирующая тема и обертоновые темы в произведении. Видовое и жанровое воплощение темы.

Сюжет и фабула. Развитие сюжета (экспозиция – завязка – кульминация - развязка). Основные типы сюжетов. Сюжет как конфликт. Сюжет, развивающийся с появлением нового персонажа.

Основные и боковые сюжетные линии. Размытый сюжет (антисюжет). Сюжет с открытым финалом. Реальность и фантазия. Сюжет короткометражного фильма. Доминирование фабульного или параболического (притчевого) характера сюжета. Сюжет мультипликационного, документального, рекламного фильма. Драматургические приемы, динамизирующие интерес зрителя. Сюжетная интрига. Смена эмоциональных регистров. Интермедии. Нарастание темпа к концу сюжета.

Понятие композиции. Классическое построение произведения (экспозиция, завязка, кульминация, развязка). Другие композиционные приемы (воспоминание героя, параллельное развитие нескольких сюжетов, фантазии или сны героя и др.). Сочетание сюжетно обязательных и "обертоновых" тем. Главные и эпизодические персонажи. Композиция документального фильма, мультимедийного произведения. Эпизод как основной элемент драматургического построения. Смена эмоционального настроения и ритмов внутри эпизода. Финал эпизода.

Тема 3. Виды и жанры литературных и драматургических произведений

Жанр как совокупность сюжетных, композиционных и стилистических приемов. Проблема чистоты жанра. Жанр как меняющаяся структура. Взаимопроникновение жанровых структур.

Виды и жанры неигровых аудиовизуальных произведений. Жанры документальных аудиовизуальных произведений. Жанры аудиовизуальных произведений научно-познавательного характера. Жанры интерактивных проектов.

Тема 4. Характер персонажа

Сюжет как развитие характера персонажа. Столкновение характеров. Типы героев. Герои мелодрам. Герои комедии. Герои мультфильмов. Создание коллективного портрета. Проблема мотивации поступка персонажа.

Тема 5. Сценарий как основа аудиовизуального произведения

Сценарий как особая форма драматургии, сочетающая черты драмы и художественной прозы. Литературный сценарий. Синописис. Сценарный план и сценарная разработка. Режиссерский сценарий. Монтажные листы. Эволюция формы сценария. Возникновение аудиовизуальной драматургии. Разделение труда сценаристов на составителей сюжета и диалогов (титров). Роль ремарки (описательной части) в сценарии. Сценарий документального научно-популярного и учебного фильма. Сценарий интерактивного мультимедийного и виртуального проекта.

Диалоги в игровых сюжетах. Закадровый текст в неигровых сюжетах. Текст в рекламных роликах. Работа редактора со сценарием и текстом.

Раздел 2. Нелинейная драматургия

Тема 2. 1. Понятие «интерактивное мультимедийное произведение (ИМП)». Специфика драматургии ИМП

Специфика драматургии ИМП

Интерактивность – взаимодействие или взаимовоздействие. Реальный и виртуальный миры.

Сходства и отличия. Интерактивность в виртуальном пространстве. Понятия и определения «Творец ИМП», «Персонаж ИМП», «Участник ИМП», «Система ИМП». Степень условности взаимодействия с системой.

Тема 2. 2. Линейность и нелинейность в повествовании

Повествование и наррация. Гипертекст, как примитивная форма нелинейной драматургии. Литература и нелинейная драматургия. Типы сюжетов/фабул адаптируемых для интерактивного мультимедийного произведения.

Тема 2. 3. Принципы нон-финито, как предпосылки к интерактивности

Активность и пассивность аудитории при восприятии произведения искусства. Понятие «открытый финал». Незавершенность художественного образа произведения. Искусственная незавершенность автором отдельных композиционных элементов, сюжетных линий, характеристик персонажей.

Тема 2. 4. Влияние интерактивности на сюжет и интригу. Способы адаптации наррации к интерактивности

Аристотелевская трактовка понятий «фабула» и «сюжет». Изотопия действия – путеводная нить в поиске смысла произведения. Изотопия представления – средства материализации, способствующие связыванию разнородной информации и работающие на интригу. Способы создания изотопии. Трактовка понятия «фабула» и «сюжет» по Брехту. Особенности построения интриги по Брехту.

Тема 2. 5. Персонаж и интерактивная среда. Взаимоотношения персонажа и зрителя-участника ИМП

Взаимоотношения персонажа и зрителя-участника ИМП. Проекция действий персонажей на реальность. Проекция реальности на личность участника ИМП. Взаимосравнения. Метаморфизм персонажа. Создание персонажа ИМП – моделирование объекта.

Тема 2. 6. Нелинейное структурирование дискурсивного представления сюжета

Логическая завершенность эпизода. Ветвление сюжета. Блоки логического выбора «ЕСЛИ БЫ» и система Станиславского. Действие выбора. Действие ожидания.

Тема 2. 7. Особенности написания сценария для разных видов интерактивного повествования

Сценарий интерактивного фильма, интерактивного мультимедийного произведения, web повествования, интерактивного повествования в виртуальном окружении, интерактивной драмы.

3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
1	Эволюция драмы	1,5	0	0	0	0	0	1,5
2	Драматургия аудиовизуальных произведений	3	0	0	3	0	0	6
3	Виды и жанры литературных и драматургических произведений	3	0	0	3	0	0	6
4	Характер персонажа	1,5	0	0	0	0	0	1,5
5	Сценарий как основа аудиовизуального произведения	3	0	0	6	0	0	9
2	Нелинейная драматургия	0	0	0	24	0	0	24
2.1	Понятие «интерактивное мультимедийное произведение (ИМП). Специфика драматургии ИМП	0	0	0	0	0	0	0 *
2.2	Линейность и нелинейность в повествовании	0	0	0	6	0	0	6
2.3	Принципы нон-финито, как предпосылки к интерактивности	0	0	0	0	0	0	0 *
2.4	Влияние интерактивности на сюжет и интригу. Способы адаптации наррации к интерактивности	0	0	0	6	0	0	6
2.5	Персонаж и интерактивная среда. Взаимоотношения персонажа и зрителя-участника ИМП	0	0	0	0	0	0	0 *
2.6	Нелинейное структурирование дискурсивного представления сюжета	0	0	0	3	0	0	3
2.7	Особенности написания сценария для разных видов интерактивного повествования	0	0	0	9	0	0	9
	ВСЕГО	12	0	0	36	0	0	48

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Драматургия интерактивных медиа» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Эволюция драмы	2
2	Драматургия аудиовизуальных произведений	2
3	Виды и жанры литературных и драматургических произведений	4
4	Характер персонажа	2
5	Сценарий как основа аудиовизуального произведения	2
6	Понятие «интерактивное мультимедийное произведение (ИМП). Специфика драматургии ИМП	4
7	Линейность и нелинейность в повествовании	4
8	Принципы нон-финито, как предпосылки к интерактивности	2
9	Влияние интерактивности на сюжет и интригу. Способы адаптации наррации к интерактивности	4
10	Персонаж и интерактивная среда. Взаимоотношения персонажа и зрителя-участника ИМП	4
11	Нелинейное структурирование дискурсивного представления сюжета	2
12	Особенности написания сценария для разных видов интерактивного повествования	4

6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Драматургия интерактивных медиа».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность на практических занятиях	4,5
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	4
подготовка презентаций к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	5
посещение лекционных занятий	4
творческое задание: создание рассказа	4

творческое задание: создание сценария	5
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	4,5
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	4
экзамен	5

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Вопросы для самопроверки (по темам)

1. Специфика драматургии аудиовизуальных произведений (АВП).
2. Основные типы сюжетов
3. Взаимопроникновение жанровых структур.
4. Сценарий как особая форма драматургии
5. Сценарий интерактивного мультимедийного и виртуального проекта.
6. Интерактивность – взаимодействие или взаимовоздействие.
7. Литература и нелинейная драматургия.
8. Трактовка понятия «фабула» и «сюжет» по Брехту.
9. Логическая завершенность эпизода.
10. Ветвление сюжета.

Творческое задание: создание рассказа 4 сем.

1. Анализ драматургической структуры прозаического произведения.
2. Линейность и нелинейность в повествовании.
3. Литература и нелинейная драматургия.
4. Доминирующая тема и обертоновые темы в произведении.
5. Жанр как совокупность сюжетных, композиционных и стилистических приемов.
6. Понятие композиции. Классическое построение произведения (экспозиция, завязка, кульминация, развязка). Другие композиционные приемы (воспоминание героя, параллельное развитие нескольких сюжетов, фантазии или сны героя и др.).
7. Сюжет как конфликт.
8. Сюжет, развивающийся с появлением нового персонажа.
9. Основные и боковые сюжетные линии.
10. Размытый сюжет (антисюжет). Сюжет с открытым финалом.
11. Сюжетная интрига.
12. Сюжет с открытым финалом. Нарастание темпа к концу сюжета.
13. Эпизод как основной элемент драматургического построения. Смена эмоционального настроения и ритмов внутри эпизода. Финал эпизода.
14. Диалогические формы произведения.
15. Главные и эпизодические персонажи.
16. Блоки логического выбора «ЕСЛИ БЫ» и система Станиславского

Творческое задание: создание сценария 5 сем.

1. Специфика драматургии аудиовизуальных произведений (АВП).
2. Тема и сюжет АВП. Связь темы и идеи.
3. Тема и материал произведения.
4. Доминирующая тема и обертоновые темы в произведении.
5. Видовое и жанровое воплощение темы.

6. Виды и жанры неигровых аудиовизуальных произведений.
7. Жанры документальных аудиовизуальных произведений.
8. Жанры аудиовизуальных произведений научно-познавательного характера.
9. Понятие «интерактивное мультимедийное произведение (ИМП).
10. Специфика драматургии ИМПализ драматургической структуры аудиовизуального произведения.
11. Контент-анализ интерактивных вымышленных проектов.
12. Анализ примеров веб-проектов.
13. Анализ повествования и игрового процесса на примере компьютерных игр разных жанров.
14. Контент-анализ интерактивных невымышленных проектов.
15. Специфика драматургии аудиовизуальных произведений.
16. Гипертекст, как примитивная форма нелинейной драматургии.
17. Доминирующая тема и обертоновые темы в произведении.
18. Жанры интерактивных проектов.
19. Диалоги в игровых сюжетах
20. Типы сюжетов/фабул адаптируемых для интерактивного мультимедийного произведения.
21. Создание коллективного портрета.

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

Примерный перечень вопросов для подготовки к зачету 4 сем.:

1. Понятие драматургии. Виды драматургии.
2. Особенности аудиовизуальной драматургии.
3. Виды и жанры неигровых аудиовизуальных произведений.
4. Закон единства времени и места. Композиция античной драмы.
5. Понятие композиции. Классическое построение произведения (экспозиция, завязка, кульминация, развязка).
6. Задача и сверхзадача. Действие и контрдействие.
7. Аудиовизуальные и интерактивные мультимедийные произведения. Особенности драматургического построения. Сходства и отличия.
8. Событийные ряды в интерактивном повествовании. Свойства и особенности.
9. Основные составляющие художественного образа в ИМП.
10. Форма и содержание в мультимедийных произведениях.

Примерный перечень вопросов для подготовки к экзамену 5 сем.:

1. Основные составляющие художественного образа в ИМП.
2. Форма и содержание в мультимедийных произведениях.
3. Понятия «фабула» и «сюжет» в классической (аристотелевской) драматургии.
4. Понятия «история» и «дискурс» в современной теории нарратива.
5. Ветвление сюжета и синтетическое пространство ИМП.
6. Понятия «линейное» и «нелинейное» повествование.
7. Пространство и время в интерактивном нарративе.
8. Нелинейное повествование на базе традиционных медиа.
9. Гипертекст, как примитивная форма нелинейной драматургии.
10. Нелинейная структура интерактивного нарратива. Анализ видов.
11. Влияние интерактивности на развития драматургического конфликта.
12. Нарратив и игровой процесс: нарратология VS людология.
13. Способы формирования нарратива в игровой среде.
14. Нелинейные структуры повествования в интерактивных фильмах.
15. Нелинейные структуры повествования в интерактивной драме.
16. Современные подходы к созданию интерактивного повествования на базе интеллектуальных систем.
17. Литература и нелинейная драматургия.

18. Гипертекст, как примитивная форма нелинейной драматургии.
19. Доминирующая тема и обертоновые темы в произведении.
20. Жанры интерактивных проектов.

6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
Семестр 4			
Обязательная аудиторная работа			
Активность на практических занятиях	5	8	40
Посещение лекционных занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание: создание рассказа	22	1	22
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
Семестр 5			
Обязательная аудиторная работа			
Активность на практических занятиях	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание: создание сценария	22	1	22
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Подготовка презентаций к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанное с дисциплиной	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

7.1. Литература

1. Сахновский, В. Г. Работа режиссера : учебное пособие / В. Г. Сахновский. — 4-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2019. — 252 с. — ISBN 978-5-8114-4156-3. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — Режим доступа: для авториз. пользователей.
<https://e.lanbook.com/book/115959>
2. Потемкин, С. В. Эстетика видео, телевидения и язык кино [Электронный ресурс] / С. В. Потемкин ; ред.: В. И. Потемкин, Л. Н. Горбачева ; С.-Петерб. гос. ун-т кино и телев. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2011. - 111 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/345.pdf>
3. Аль, Д. Н. Основы драматургии : учебное пособие / Д. Н. Аль. — 10-е изд., стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2022. — 280 с. — ISBN 978-5-8114-9217-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — Режим доступа: для авториз. пользователей.
<https://e.lanbook.com/book/196747>
4. Аль Д. Н. Основы драматургии[Текст] : учебное пособие для вузов, 6-е изд., испр. - СПб. : Лань, 2013. - 288 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
5. Воденко, М. О. Герой и художественное пространство фильма: анализ взаимодействия [Электронный ресурс] учебное пособие / М. О. Воденко. - Москва : ВГИК, 2011. - 119 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю
<https://e.lanbook.com/reader/book/69365/#1>
6. Сценарное мастерство : кино- и теледраматургия как искусство, ремесло и бизнес [Текст] : реферат книги Р. Уолтера. - М. : ИПК работников телевидения и радиовещания, 2007. - 63 с
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
7. Ершов, П. М. Режиссура как практическая психология. Взаимодействие людей в жизни и на сцене. Режиссура как построение зрелища [Текст]/ П. М. Ершов. - М. : Мир искусства, 2010. - 408 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
8. Нехорошев, Л. Н. Драматургия фильма [Электронный ресурс] : учебник / Л. Н. Нехорошев. - Москва : Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова, 2009. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю
<https://e.lanbook.com/reader/book/94229/#1>
9. Югай, И. И. Режиссура интерактивных игр [Текст] : учебник для студентов гуманитарных и технических вузов, изучающих экранное искусство, гейм-дизайн, режиссуру мультимедиа / И. И. Югай, М. В. Рубичева. - Санкт-Петербург : СПбГУП, 2016. - 180 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
10. Фрумкин, Г. М. Введение в сценарное мастерство: Кино, телевидение, реклама : учебное пособие для вузов / Г. М. Фрумкин. - М. : Академический Проект, 2005. - 144 с. - ISBN 5-8291-0513-6; 5-902766-07-9. - Текст : непосредственный.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

- 11 Пол, К. Цифровое искусство [Текст] : пер. с англ. / К. Пол. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 272 с.
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

7.2. Интернет-ресурсы

1. Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU.
2. Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>
3. Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>
4. Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>

7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Драматургия интерактивных медиа» не предусмотрено.

7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>
 Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>
 Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>
 Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>
 Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Методические рекомендации для обучающихся

Для обеспечения систематической и регулярной работы по изучению дисциплины и успешного прохождения промежуточных и итоговых контрольных мероприятий обучающемуся рекомендуется регулярно изучать каждую тему дисциплины, активно участвуя в аудиторных занятиях и в ходе реализации различных форм самостоятельной работы. Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемых дисциплин. Понятия - это форма существования всякой науки, поэтому для адекватного общения с преподавателем, для становления обучаемого как специалиста особенно важно выстроить и использовать более широкий и полный спектр понятийных отношений, характеризующий теоретическую и методологическую подготовку обучаемого в рамках учебной программы. Прежде всего, при изучении такой дисциплины как «Основы драматургии интерактивных медиа», следует обратить внимание на изучение и освоение таких понятий как «новые медиа», «интерактивность», «интерактивное кино», «гипертекст», «виртуальная реальность» и другие. Важно отчетливо сознавать, какие из понятий задействованы в том или ином конкретном рассуждении для объяснения и раскрытия проблемных вопросов при ответе. Помимо освоения понятийного аппарата, обучающиеся должны познакомиться с большим количеством разнообразных проектов, изучать и анализировать их. Немаловажное значение имеет также ознакомление обучающихся с основами и сущностью основных теоретических разработок и концепций, объясняющих природу, принципы, роль и значение новых медиа. При посещении лекций обучающиеся должны их конспектировать, активно участвовать в обсуждении проблем, которые ставит преподаватель.

Упражнения на конструирование интерактивной истории

В специфическом процессе освоения интерактивного пространства сцены как обучающимися, так и педагогами не могли не появиться собственные попытки объединить в тренинге режиссерские задачи, встающие на пути создания нелинейных форм повествования:

1. Создание нелинейной истории. Основная сложность здесь связана с многочисленными линейными клише. Стереотипность мышления очень сковывает фантазию.
2. Конструирование предлагаемых обстоятельств в интерактивной среде. Предлагаемое обстоятельство в интерактивном пространстве — едва ли ни один из важнейших рычагов влияния автора на реципиента (игрока, зрителя) и, следовательно, на историю.
3. Создание мира истории. Создание мира, закона требует не только художественной ответственности, но и отношения к любому из элементов этого мира как главному действующему лицу, как к оппоненту игрока, что в свою очередь требует невероятной подробности режиссерского решения.

Экспериментальные упражнения тренинга условно разделены на три раздела. Состав этих разделов может и должен дополняться и меняться.

Упражнения относятся скорее к драматургическим. Основную часть из них можно было бы провести с листом бумаги и ручкой, не выходя из-за стола. Однако тот факт, что они выносятся на сцену, в группу и приобретают повествовательный характер, намного повышает их действенность. Общая цель тренинга для режиссеров — возможность пропустить через свой личный опыт и физические, личные ощущения историю в процессе ее повествования. Находясь внутри конструкции, будь то зона кульминации или экспозиционная часть, студент имеет возможность повлиять на действие, рассмотреть все возможные следствия его поворотного поступка и, что важно, эмпирически выработать для себя драматические взаимосвязи. Это упражнение похоже, по сути, на то, выполняя которое, студент-врач прошёл бы весь путь таблетки, которую выписал больному — от момента её глотания до излечения болезни (или не излечения).

Создание нелинейной истории

Основное упражнение — создание истории всей группой. Это упражнение имеет некий базовый уровень и абсолютную свободу в развитии и сочинении разнообразных его

вариантов. Важно, чтобы в группе было не менее семи человек.

1 уровень — линейный. Люди располагаются в академическом полукруге, и первые два человека определяют собой зону исходного события и завязки; третий человек — поворотное событие и так далее до кульминации развязки. Каждый из рассказчиков обязан сочинить и сообщить по одному событию, принципиально важному для истории. Причём он не может не учитывать ни обстоятельств, ни поворотов, которые уже были заявлены до него. Также важно всё время помнить своё «географическое» место в истории и не задавать очередного витка истории, если сосед справа определяет кульминационное событие. Упражнение тренирует ощущение темпоритма, чувство стиля и жанра, гибкость в построении, а главное — знание драматической конструкции изнутри.

2 уровень — нелинейный. Экспозиция задается аналогично, однако первое поворотное событие раскрывают два или три человека. С этого момента история раздваивается или растранивается. Безусловная задача — всем помнить всё. Далее конструируются и рассказываются несколько историй. В поворотных событиях истории пересекаются, переходят одна в другую и проч. Поскольку упражнение оторвалось от бумаги и ручки и вышло на учебную сцену, важно, чтобы студенты физически «отбивали» как ветвление историй, так и их пересечения. Переходя с места на место, передвигаясь по всему квадрату сцены такой вот группой, своеобразным миром истории, каждый участник тренинга фиксирует эти положения и повороты для себя визуальными и кинестетическими, что очень увеличивает масштаб погружения его в материал.

Безусловно, что второй уровень неизмеримо сложнее первого не только количеством событий, которые необходимо держать в памяти в полном порядке. Это, конечно, требует абсолютной концентрации и внимания, которые обязательно приходят со временем. Сложность этого уровня в том, что одна экспозиция рождает два и более поворотных события и всё дальнейшее, что из этого выходит. Например, финальное событие уже не так ясно в своей географической точке. Место финального события во времени зависит от того, как часто пересекаются истории, как часто они ветвятся.

Конструирование предлагаемых обстоятельств в интерактивной среде

Наряду с большим упражнением по драматическому конструированию, существует ряд упражнений на конструирование обстоятельств и конфликтов. Студенту предлагается простая задача. Например, реципиент, игрок, изначально сидящий на стуле, должен по своей воле в финале этюда встать. На первых порах важно сохранить для студента максимальную свободу фантазии. А значит, действие реципиента должно быть утрированно простым. Сидел на стуле — встал. А уж стул это или трон, или катапульта — вопрос режиссерского прочтения. Далее, по мере продвижения тренинга, условия и задачи усложняются и предлагаемыми обстоятельствами и жанром, и временем.

Создание мира истории

Третье упражнение касается создания мира истории, его сложных конфликтных взаимосвязей. В случае с этим упражнением реципиент наблюдает за тем, как создается мир вокруг него и для него. Так, если заданы условия, что мы ночью находимся на кухне, то всякий, кто приходит наполнить её своим персонажем, будь то холодильник или высохшая лужа на полу, — не просто привносит нового героя. Он определяет конфликт с теми, кто уже существует, и отношение к будущему реципиенту. Таким образом, когда реципиент попадает ночью на кухню с конкретной целью выпить чаю с бутербродом, он получает целую цепочку событий и поворотов, прежде чем перекусит.

Условия тренинга — постоянство и обязательность. И всё для того чтобы, ссылаясь на К.С. Станиславского, трудное сделать привычным, привычное — легким, легкое — прекрасным.

Методические рекомендации для преподавателей

На протяжении всех лет обучения по данной специализации обучающийся формирует представление о профессии. Изучая теоретические основы специальности, принципы создания интерактивных цифровых медиа, работая над творческими заданиями, каждый обучающийся

постепенно осваивает режиссерское мастерство. В процессе обучения он получает углубленную профессиональную и специализированную подготовку в области перспективных мультимедийных технологий и программных средств цифровых медиа, приобретая навыки работы со специализированными компьютерными программами, необходимыми для реализации мультимедийных проектов.

Преподаватель читает лекции по темам, предусмотренным учебной программой. Лекции разрабатываются на основе литературы, указанной в рабочей программе и ежегодно корректируются, чтобы включенный материал по содержанию и по форме соответствовал требованиям времени. В первую очередь, преподаватель должен дать представление о базовых вопросах режиссерского искусства: взаимоотношении драматурга и режиссера, режиссера и актера, замысла и его реализации. Большое значение следует уделить изучению общих и специфических признаков режиссерского творчества в сценических и экранных искусствах, а также основным закономерностям развития медиаискусства.

Особое внимание педагогу следует уделить специфическим особенностям режиссуры мультимедиа, интерактивной и нелинейной драматургии; их синтетической природе, включающей разнообразные виды и жанры художественного творчества; характерным чертам интерактивного повествования, являющегося основой разнообразных продуктов интерактивных медиа: компьютерных игр, интерактивного кино и телевидения, виртуальных миров, интернет-медиа; научить профессиональному анализу и оценке готовых мультимедийных произведений.

Важный аспект преподавания дисциплины «Основы драматургии интерактивных медиа» - обучение основному понятийному аппарату, используемому при создании интерактивных мультимедийных проектов, компьютерных и видеоигр, программ интерактивного телевидения, интернет-проектов и проектов на базе систем виртуальной реальности, пониманию эволюции развития интерактивного творчества, раскрытие общих и специфических признаков интерактивного художественного пространства.

Накопленные знания и мастерство реализуются студентом в выпускной квалификационной работе, представляющей собой мультимедийный проект, в основе которого лежит история. Интерактивное повествование является сегодня экспериментальной зоной исследования и апробирования разнообразных идей, методов, технологий. Не случайно процесс работы над многими проектами представляет собой лабораторию художественной практики, в которой креативные приемы, свойственные созданию традиционных медиа, сочетаются с инновационными решениями, продиктованными интерактивностью и гипермедийностью цифровых медиа.