

# 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

## «Режиссура 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 299 астроном. час. / 11 зач.ед.  
в том числе: контактная работа: 122 час.  
самостоятельная работа: 177 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность на практическом занятии	5,6,7,8
контрольная работа	7
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	5,6,7,8
посещение лекционных занятий	5,6
творческое задание	5,6,7,8
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	5,6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5,7
зачет с оценкой	6
экзамен	8

Рабочая программа дисциплины «Режиссура 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):**

Безменников В.П. , старший преподаватель кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

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

**Рецензент(ы):**

И.В.Евтеева , , проф., кандидат 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:

Создание у студентов целостного представления о специфических особенностях режиссуры интерактивных медиа, в которых пользователь может влиять на презентацию повествования и его развертывание в режиме реального времени.

### Задачи дисциплины:

1. Понимать особенности разнообразных форм интерактивного повествования (интерактивного повествования в виртуальном окружении, интерактивной драмы, интерактивного кино, компьютерных игр, веб-повествования и др.);
2. Развить способность к интерактивному способу рассказывания истории с активным участием зрителя-пользователя;
3. Ознакомиться с особенностями создания интерактивного повествования с различной степенью интерактивности, способом взаимодействия пользователя с медиасообщением;
4. Научиться применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев, выбранных для воплощения; интерпретировать литературное произведение, разрабатывать замысел будущего мультимедийного произведения, развивать и обогащать его в сотрудничестве с другими участниками творческого процесса;
5. Овладеть практическими навыками режиссуры интерактивных медиа, способами применения разнообразных средств художественной выразительности при создании новых форм цифрового повествования;
6. Приобрести навыки работы с творческим коллективом в процессе подготовки и создания интерактивного проекта, анализировать творческий процесс как объект управления; определять стоимостную оценку производства аудиовизуальной продукции, организовывать творческо-производственную работу над проектом;
7. Научиться грамотно, в соответствии с творческой идеей и поставленной сверхзадачей создавать интерактивные проекты.

## 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:

Звуковое решение аудиовизуального произведения

Кинооператорское мастерство

Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса

Основы живописи и рисунка

Работа режиссера с актером и неактером при создании мультимедийного произведения

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

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

### Общепрофессиональные компетенции

ОПК-5 — Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

ОПК-5.1 — Разрабатывает концепцию и проект мультимедийного произведения с учетом полученных знаний в области культуры, искусства и навыков творческо-производственной деятельности.

**Знает:** технологии разработки интерактивного проекта, тенденции формирования индустрии медиаконтента и его цифрового сегмента

**Умеет:** разрабатывать концепции, осуществлять прототипирование, создавать контент интерактивных медиа

**Владеет:** инструментами выражения режиссёрской мысли в новых формах интерактивного повествования

### **Профессиональные компетенции**

#### ***Вид деятельности: художественно-творческий.***

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

ПК-1.1 — Определяет и анализирует природу мультимедийного произведения, формулирует собственную художественную идею на основе анализа российских и зарубежных источников информации.

**Знает:** особенности режиссуры интерактивных медиа

**Умеет:** формулировать собственную художественную идею, учитывая особенности интерактивного произведения

**Владеет:** навыками дизайна интерактивных медиа

#### ***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:** формы интерактивного повествования и особенности их создания

**Умеет:** разрабатывать нарративную структуру мультимедийного произведения

**Владеет:** способностью создавать оригинальные художественные образы

#### ***Вид деятельности: художественно-творческий.***

ПК-2 — Способен создавать мультимедийные произведения различной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно коммуникационных технологий, "Интернет"-ресурсов и веб-контента.

ПК-2.3 — Создает медиапроекты различных видов и форматов в соответствии с творческим замыслом, технико-технологическими возможностями и календарным планом.

**Знает:** особенности воплощения экранного образа с учетом специфики интерактивных медиа

**Умеет:** находить нестандартные художественные решения, учитывая специфику интерактивного повествования

**Владеет:** навыками создания интерактивных медиа продуктов

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

### **2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 299 астроном. час. / 11 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 122 час.

самостоятельная работа: 177 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
контрольная работа	7
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	5,7
зачет с оценкой	6
экзамен	8

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	5	6	7	8	Итого
Лекции	12	12	0	0	24
Практические	12	12	24	24	72
Индивид. занятия	3	3	3	3	12
Консультации	2	2	3	2	9
Самостоятельная работа	21	17	47	52	137
Самостоятельная работа во время сессии	3,7	7,6	3,7	25	40
<b>Итого</b>	<b>53,7</b>	<b>53,6</b>	<b>80,7</b>	<b>106</b>	<b>294</b>

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### Тема 1. Симбиоз творческого подхода, инноваций и технологий

Преобразование медиа-ландшафта под влиянием цифровой революции и рождения Web 2.0. Роль интерактивных, мультимедийных и иммерсивных технологий в расширении выразительных и нарративных свойств цифровой среды. Изменения методов создания, доставки и потребления контента, переосмысление ряда медийных профессий. Ключевые тенденции формирование индустрии медиаконтента и его цифрового сегмента. Объекты профессиональной деятельности режиссера мультимедиа (краткая характеристика): компьютерные и видеоигры, веб-проекты, интерактивные игровые и документальные фильмы, интерактивная реклама, интерактивные нарративные инсталляции и виртуальные среды, трансмедийного повествования и др.

### Тема 2. Интерактивный нарратив

Эволюция интерактивного повествования: от гипертекстовой литературы к интерактивной драме на базе интеллектуальных систем. Существующие подходы к способу рассказывания истории посредством цифрового медиума. Обзор работ теоретиков новых медиа (Джанет Мюррей, Лев Манович, Мари-Лора Райан, Крис Кроуфорд и др.). Разнообразие дефиниций. Линейное и нелинейное повествование. Различные модели интерактивного нарратива. Способы взаимодействия пользователя с контентом цифрового медиума. Формы участия аудитории в развертывании нарратива. Дизайн и репрезентация времени и пространства в интерактивном нарративе. Конфликт между интерактивностью и опытом повествования.

### Тема 3. Специфика режиссуры интерактивных медиа

Пути становления нового вида режиссерской деятельности: от дизайна мультимедиа-продуктов к созданию интерактивного художественного пространства. Факторы, определяющие специфику режиссуры интерактивных медиа: новый способ рассказывания истории; эстетическая природа интерактивных медиа; участие зрителя/пользователя в интерактивном рассказе; мультимедийный контент; использование авторского инструментария

и др. Общая характеристика художественно-творческой, технико-технологической и организационно-производственной деятельности режиссера интерактивных медиа. Яркие представители профессии.

#### **Тема 4. Общая характеристика аудиовизуального контента интерактивных медиа**

Понятия: «цифровой контент», «кросс-платформенный контент», «контент, создаваемый пользователями», «линейный контент», «нелинейный (гипермедийный) контент». Структура контента цифровых медиа. Характеристика визуальных и звуковых рядов контента. Выбор медиа для репрезентации контента. Выразительные и нарративные свойства различных элементов мультимедийного контента. Роль технологических инноваций в создании цифрового контента. Программные средства, участвующие в разработке интерактивных медиа.

#### **Тема 5. Разработка интерактивных медиа: деятельность режиссера**

Методы разработки интерактивных медиа. Общая характеристика основных этапов работы над проектом: разработка концепции и планирование; проектирование; производство; интеграция и тестирование; распределение. Ведущие профессии, участвующие в создании интерактивного проекта. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.

Задачи и функции режиссера на различных этапах создания интерактивного проекта. Взаимодействие режиссера с различными членами творческого коллектива. Техническая палитра режиссера мультимедиа. Творческий замысел и технические средства и технологии реализации мультимедийного произведения.

#### **Тема 6. Разработка компьютерных игр: деятельность геймдизайнера**

Разработка компьютерных игр в зависимости от жанра игры; количества игроков и способа их взаимодействия; визуального представления; платформы. Состав типичной команды разработчиков (представители разных специализаций). Этапы разработки коммерческой игры (после утверждения идеи): препродакшн (создание дизайн-документа, технического документа, разработка начальных прототипов, эскизов, создание сториборда и т.п.); продакшн (написание исходного кода; создание спрайтов или 3D-моделей игровых элементов; разработка эффектов, запись музыки; создание уровней; запись диалогов для скриптовых сцен и неигровых персонажей); тестирование игры.

Роль геймдизайнера в создании компьютерных игр (разработка правил, стиля и дизайна). Разработка дизайн-документа с целостным видением игры — основная задача геймдизайнера. Иерархия геймдизайнеров в крупных проектах. Примеры известных геймдизайнеров и их проектов

#### **Тема 7. Режиссура интерактивного игрового пространства**

Повествование в компьютерных и видеоиграх (вымышленное и невымышленное). Сюжет, зрелищность, опыт игрока. Встроенное (predefined) повествование (например, за счет кат-сцен) и возникающее (emergent) повествование (создающееся благодаря “moment-by-moment play” в игре). Композиция и мизансцена в компьютерных играх. Выразительные средства режиссуры. Создание интерактивных компьютерных игр. Выполнение практических заданий по созданию компьютерных игр, интерактивных художественных произведений.

#### **Тема 8. Режиссура интерактивного кино и телевидения, интерактивных перформансов и аудиовизуальных инсталляций**

Краткая характеристика специфики дизайна разнообразных видов интерактивных медиа. Методы и приемы пользовательского участия. Интерактивный кинематограф: разнообразные возможности комбинации видео повествования с интерактивностью. Кинематографические проекты Криса Хейлса. Телевидение в Интернете. Существующие в мировой практике примеры реализации контента в ИТВ. Мобильное интерактивное телевидение. Новая концепция телевизионных программ. Качество интерфейса пользователя, его графический дизайн и юзабилити. Реклама в Интернете. Своеобразие формы и содержания интерактивной рекламы. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедиа рекламы, стремление к воспроизведению в миниатюре жанровых схем игрового фильма. Специфика режиссуры интерактивных, мультимедийных перформансов, интерактивных аудиовизуальных

инсталляций. Опыт интерактивного кино. Примеры наиболее значимых проектов.

### **Тема 9. Режиссура интерактивных документальных фильмов**

Новые формы документального повествования в условиях цифровых медиа. Понятие «веб-документалистика», основные характеристики. Примеры творческих и технологических инноваций режиссеров в создании невымышленного повествования. Коммуникационные и технологические особенности взаимодействия пользователей с интерактивным контентом документальных веб-проектов. Выразительные средства цифровой среды, их развитие. 360 град. видео, иммерсивные коллажные панорамы, интерактивная инфографика, интерактивный таймлайн и др.. Звуковой дизайн интерактивной документалистики. Контент-анализ документальных проектов, представленных в интернете. Разработка собственного документального веб-проекта с использованием предложенного инструментария.

### **Тема 10. Режиссура интерактивной драмы**

Задачи, выразительные средства, специфика организации интерактивной драмы. Примеры режиссерских решений.

Практические работы по моделированию интерактивной драмы с использованием систем искусственного интеллекта. Интерактивный импровизационный театр.

### **Тема 11. Режиссура трансмедийных проектов**

Трансмедийное повествование – перспективная модель медиа-бизнеса. Понятия «трансмедиа», «трансмедийное повествование». Ключевые вопросы деятельности режиссера по созданию трансмедийных проектов: формирование мира истории; выбор конкретных медиа и платформ для реализации целостного трансмедийного нарратива; вовлечение аудитории в развертывание нарратива. Мировой опыт в области теории и практики многоплатформенного повествования. Контент-анализ трансмедийных проектов, созданных большими студиями и вещателями (например, Avatar, Lost, Halo, Dexter, Dr Who, Heroes, District 9) и проектов, созданных малобюджетными компаниями, включая инди-разработчиков (например, Pandemic, Highrise). Разработка концепции трансмедийного проекта и создание рабочего прототипа.

### **Тема 12. Создание интерактивных образовательных проектов. Роль интерактивных нарративов в создании уникального пользовательского опыта в образовании.**

Образовательный потенциал различных типов цифровых медиа: компьютерные и видеоигры, интерактивное кино и телевидение, нарративные медиа на базе веб, виртуальной реальности, игры дополненной реальности, локативные медиа и т.д. Анализ известных образцов современного интерактивного повествования, а также опыта создания документальных веб-проектов на кафедре интерактивного искусства СПбГИКиТ. Разработка концепции интерактивного образовательного проекта и создание рабочего прототипа.

### 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	Симбиоз творческого подхода, инноваций и технологий	1,5	0	0	1,5	0	1	4
2	Интерактивный нарратив	1,5	0	0	1,5	0	0	3
3	Специфика режиссуры интерактивных медиа	6	0	0	6	0	0	12
4	Общая характеристика аудиовизуального контента интерактивных медиа	3	0	0	3	0	2	8
5	Разработка интерактивных медиа: деятельность режиссера	6	0	0	6	0	0	12
6	Разработка компьютерных игр: деятельность геймдизайнера	3	0	0	3	0	0	6
7	Режиссура интерактивного игрового пространства	3	0	0	3	0	3	9
8	Режиссура интерактивного кино и телевидения, интерактивных перформансов и аудиовизуальных инсталляций	0	0	0	7,5	0	0	7,5
9	Режиссура интерактивных документальных фильмов	0	0	0	7,5	0	0	7,5
10	Режиссура интерактивной драмы	0	0	0	9	0	3	12
11	Режиссура трансмедийных проектов	0	0	0	12	0	0	12
12	Создание интерактивных образовательных проектов. Роль интерактивных нарративов в создании уникального пользовательского опыта в образовании.	0	0	0	12	0	3	15
	<b>ВСЕГО</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>72</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>108</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

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



## 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Симбиоз творческого подхода, инноваций и технологий Задание по теме:	1,5
2	Интерактивный нарратив	1,5
3	Специфика режиссуры интерактивных медиа	6
4	Общая характеристика аудиовизуального контента интерактивных медиа	3
5	Разработка интерактивных медиа: деятельность режиссера	6
6	Разработка компьютерных игр: деятельность геймдизайнера. Задание по теме:	3
7	Режиссура интерактивного игрового пространства . Выполнение практических заданий по созданию компьютерных игр.	3
8	Режиссура интерактивного кино и телевидения, интерактивных перформансов и аудиовизуальных инсталляций	6
9	Режиссура интерактивных документальных фильмов	6
10	Режиссура интерактивной драмы	6
11	Режиссура трансмедийных проектов	24
12	Создание интерактивных образовательных проектов	24

## 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 «Режиссура интерактивных медиа».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность на практическом занятии	5,6,7,8
контрольная работа	7
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	5,6,7,8
посещение лекционных занятий	5,6
творческое задание	5,6,7,8
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	5,6,7,8

<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	5,7
зачет с оценкой	6
экзамен	8

### **6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)**

Входной контроль отсутствует.

### **6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости**

Контрольная работа проводится в 7 семестре с целью диагностики знания студентами основных понятий, терминов, а также основных положений ведущих теоретиков новых медиа, истории развития и основных теоретических направлений исследования цифровых медиа.

Примерные темы контрольных работ 7 сем.::

1. Основные понятия и термины новых медиа.
2. Анализ творческих проектов художников мультимедийного искусства.
3. Анализ примеров веб-проектов.
4. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
5. Анализ виртуальных миров компьютерных игр.
5. Виды и жанры интерактивных медиа.
6. О свойствах новых медиа в книге Льва Мановича «Язык новых медиа».
7. Цифровая постобработка изображения
8. Роль и место анимации в компьютерных играх.

Творческие задания в процессе изучения дисциплины могут быть самыми разнообразными, и это зависит и от конкретного мастера, и от конкретной группы студентов.

Примерный перечень творческих заданий (5-7 сем):

- практические задания по созданию элементов компьютерных игр;
- выполнение творческих заданий в программах «Clynt», «Adobe Captivate»;
- упражнения по созданию разнообразных аудиовизуальных произведений короткой формы с использованием компьютерных технологий;

Творческая работа - средство проверки умения применять полученные знания в профессиональной деятельности

Темы творческих заданий в 8 семестре:

- разработка визуального ряда мультимедийного произведения;
- разработка документального веб-проекта;
- создание режиссерского сценария интерактивного мультимедийного произведения;
- разработка концепции трансмедийного проекта;
- создание контента веб-проекта;
- разработка и создание контента обучающих образовательных программ.

Вопросы для самопроверки (по темам):

1. Ключевые тенденции формирование индустрии медиаконтента и его цифрового сегмента.
2. Существующие подходы к способу рассказывания истории посредством цифрового медиума.
3. Общая характеристика художественно-творческой, технико-технологической и организационно-производственной деятельности режиссера интерактивных медиа.
4. Характеристика визуальных и звуковых рядов контента.

5. Выбор медиа для репрезентации контента.
6. Характеристика профессиональных обязанностей режиссера мультимедиа и специфика его работы в зависимости от вида интерактивных медиа.
7. Иерархия геймдизайнеров в крупных проектах.
8. Сюжет, зрелищность, опыт игрока.
9. Существующие в мировой практике примеры реализации контента в ИТВ.
10. Звуковой дизайн интерактивной документалистики.
11. Ключевые вопросы деятельности режиссера по созданию трансмедийных проектов
12. Образовательный потенциал различных типов цифровых медиа

Темы дискуссий:

1. Эволюция режиссерского творчества в зрелищных искусствах.
2. Медиа как канал коммуникации и как средство художественного выражения.
3. От дизайна мультимедиа-продуктов к созданию интерактивного художественного пространства
4. Новый способ рассказывания истории посредством интерактивных цифровых медиа
5. Участие зрителя-пользователя в интерактивном рассказе.
6. Разнообразие выразительных средств мультимедийного произведения
7. Основные выразительные средства режиссера мультимедиа.
8. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
9. Анализ мультимедийных проектов
10. Специфика работы в мультимедиа-индустрии.
11. Структурирование повествования.
12. Раскадровка интерактивности.
13. Виртуальное пространство и мизансцена.
14. Анализ интерактивных проектов.
15. Влияние интерактивности на взаимоотношения персонажей ИМП.
16. Круглый стол на тему: «Трансформация роли зрителя в роль участника».
17. Работа постановщика с исполнителями.
18. Определение сверхзадачи и сквозного действия
19. Техническая палитра режиссера мультимедиа-программ

Темы самостоятельных работ:

1. Разработка собственного документального веб-проекта.
2. Разработка концепции трансмедийного проекта и создание рабочего прототипа.
3. Разработка концепции интерактивного образовательного проекта и создание рабочего прототипа.
4. Разработка прототипа компьютерной игры.
5. Разработка интерактивной рекламы.
6. Разработка и создание интерактивной аудиовизуальной инсталляции.

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Примерный перечень вопросов к зачету в 5 семестре:

1. Эволюция режиссерского творчества в зрелищных искусствах.
2. Художественное отображение действительности. Художественная среда.
3. Театральное режиссерское мастерство. Система К.С.Станиславского.
4. Эстетические принципы театральной режиссуры.
5. Эстетические принципы и выразительные средства экранной режиссуры.
6. Понятие синтетичности в искусстве. Творчество и технологии.
7. Медиа, new Media, мультимедиа. Основные определения.
8. Области применения мультимедиа.
9. Мультимедийное произведение. Основные понятия.
10. Понятие «интерактивность». Особенности интерактивного мультимедийного произведения.

11. Понятие интерактивности в контексте повествования.
12. Области применения интерактивного мультимедиа.

Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой в 6 семестре:

1. Ключевые тенденции формирование индустрии медиаконтента и его цифрового сегмента.
2. Существующие подходы к способу рассказывания истории посредством цифрового медиума.
3. Общая характеристика художественно-творческой, технико-технологической и организационно-производственной деятельности режиссера интерактивных медиа.
4. Характеристика визуальных и звуковых рядов контента.
5. Выбор медиа для репрезентации контента.
6. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.
7. Иерархия геймдизайнеров в крупных проектах.
8. Сюжет, зрелищность, опыт игрока.
9. Существующие в мировой практике примеры реализации контента в ИТВ.
10. Композиция и мизансцена в компьютерных играх.

Примерный перечень вопросов к зачету в 7 семестре:

1. Краткая характеристика специфики дизайна разнообразных видов интерактивных медиа.
2. Методы и приемы пользовательского участия.
3. Интерактивный кинематограф: разнообразные возможности комбинации видео повествования с интерактивностью.
4. Кинематографические проекты Криса Хейлса.
5. Мобильное интерактивное телевидение. Новая концепция телевизионных программ.
6. Качество интерфейса пользователя, его графический дизайн и юзабилити.
7. Реклама в Интернете.
8. Своеобразие формы и содержания интерактивной рекламы.
9. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедиа рекламы, стремление к воспроизведению в миниатюре жанровых схем игрового фильма.
10. Специфика режиссуры интерактивных, мультимедийных перформансов, интерактивных аудиовизуальных инсталляций.
11. Новые формы документального повествования в условиях цифровых медиа.
12. Понятие «веб-документалистика», основные характеристики.
13. Задачи, выразительные средства, специфика организации интерактивной драмы. Примеры режиссерских решений.

Теоретические вопросы экзамену в 8 семестре:

1. Ключевые вопросы деятельности режиссера по созданию трансмедийных проектов.
2. Понятия «трансмедиа», «трансмедийное повествование».
3. Контент-анализ трансмедийных проектов, созданных большими студиями и вещателями (например, Avatar, Lost, Halo, Dexter, Dr Who, Heroes, District 9) и проектов, созданных малобюджетными компаниями, включая инди-разработчиков (например, Pandemic, Highrise).
4. Разработка концепции трансмедийного проекта и создание рабочего прототипа.
5. Основные выразительные средства режиссера мультимедийных произведений
6. Системы виртуальной реальности, как способ организации интерактивного мультимедийного произведения
7. Звуковая картина и звуковой образ в интерактивном мультимедийном произведении.
8. Форма VR-пространства, монтажные элементы и пространственно-временная композиция.
9. Особенности пластических композиций в ИМП.
10. Полиэкранность и вариоэкран, как элементы архитектуры экранного пространства.
11. Ключевые тенденции формирование индустрии медиаконтента и его цифрового сегмента.
12. Существующие подходы к способу рассказывания истории посредством цифрового

медиума.

13. Общая характеристика художественно-творческой, технико-технологической и организационно-производственной деятельности режиссера интерактивных медиа.
14. Характеристика визуальных и звуковых рядов контента.
15. Выбор медиа для репрезентации контента.
16. Характеристика профессиональных обязанностей и специфика работы в зависимости от вида интерактивных медиа.
17. Иерархия геймдизайнеров в крупных проектах.
18. Сюжет, зрелищность, опыт игрока.
19. Существующие в мировой практике примеры реализации контента в ИТВ.
20. Звуковой дизайн интерактивной документалистики.
21. Ключевые вопросы деятельности режиссера по созданию трансмедийных проектов
22. Образовательный потенциал различных типов цифровых медиа
23. Выразительные средства режиссуры в интерактивном фильме.
24. Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы.
25. Роль навигации и графического интерфейса в интерактивном фильме.
26. Повествование в компьютерных и видеоиграх.
27. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедийной рекламы.
28. Композиция и мизансцена в компьютерных играх.
29. Примеры режиссерских решений в обучающих и образовательных мультимедиа.
30. Структурирование повествования и раскадровка интерактивности.
31. Особенности драматургии интерактивного мультимедийного произведения.
32. Системы виртуальной реальности, как способ организации интерактивного мультимедийного произведения.
33. Влияние интерактивности на взаимоотношения персонажей ИМП.

Примерные темы творческих заданий к экзамену в 8 семестре:

- разработка визуального ряда мультимедийного произведения;
- разработка документального веб-проекта;
- создание режиссерского сценария интерактивного мультимедийного произведения;
- разработка концепции трансмедийного проекта;
- создание контента веб-проекта;
- разработка и создание контента обучающих образовательных программ.

#### 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)
<b>Семестр 5</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Активность на практическом занятии	4	8	32
Посещение лекционных занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
творческое задание	15	2	30
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, связанном 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		
<b>Семестр 6</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Активность на практическом занятии	4	8	32
Посещение лекционных занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
творческое задание	15	2	30
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 7</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Активность на практическом занятии	3	16	48

Обязательная самостоятельная работа			
контрольная работа	16	1	16
Творческое задание	6	1	6
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	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 8			
Обязательная аудиторная работа			
Активность на практическом занятии	4	16	64
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	6	1	6
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	10	1	10
Подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	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. Шарков, Ф.И. Интегрированные коммуникации: реклама, паблик рилейшнз, брендинг [Текст]: учебное пособие для вузов : рекомендовано методсоветом по направлению / Ф. И. Шарков. - М. : Дашков и К, 2016. - 324 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. Таркус, Е.А. Интерактивная нарративная реклама [Текст] ; СПбГУКиТ. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2010. - 36 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
3. Таркус, Е. А. Интерактивная нарративная реклама [Электронный ресурс] : учебное пособие / Е. А. Таркус ; СПбГУКиТ. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2010. - 36 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю  
<http://books.gukit.ru/pdf/fulltext/297.pdf>
4. Основы режиссуры мультимедиа-программ : учебное пособие / под ред. Н. И. Дворко. - СПб. : Изд-во СПбГУП, 2005. - 304 с. : ил. - (Библиотека гуманитарного университета ; вып. 25). - ISBN 5-7621-0330-7. - Текст : непосредственный.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
5. Шубина, И. Б. Основы драматургии и режиссуры рекламного видео [Текст] : творческая мастерская рекламиста / И.Б. Шубина. - М. : MapT, 2004. - 320 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс] / Е. Ю. Светлакова, авт.-сост. - Кемерово : КемГУКИ, 2014. - 84 с.- Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю.  
[http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=KemGuki\\_123](http://ibooks.ru/reading.php?short=1&isbn=KemGuki_123)
7. Мультимедийные технологии. Ч. 1. Мультимедиа в современной социокультурной среде [Электронный ресурс]: учеб.-метод.комплекс/ сост. О. В. Абалакова. – Кемерово: Кемеров. гос. ун-т культуры и искусств, 2014. – 72 с.  
<https://ibooks.ru/reading.php?productid=341130>
8. Режиссура аудиовизуального произведения [Электронный ресурс] : учебное пособие / Д. Е. Батраков [и др.] ; С.-Петерб. гос.ин-т кино и телев. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 160 с. - Режим доступа: по логину и паролю  
[http://books.gukit.ru/pdf//2019/Uchebnaja%20literatura/144i\\_Batratkov\\_Rezhissura\\_audiovizualnogo\\_proizvedeniya\\_UP\\_2018.pdf](http://books.gukit.ru/pdf//2019/Uchebnaja%20literatura/144i_Batratkov_Rezhissura_audiovizualnogo_proizvedeniya_UP_2018.pdf)
9. Мультимедийные технологии. Ч. 2. Мультимедиа в презентационной деятельности [Электронный ресурс]: учеб.-метод.комплекс/ сост. О. В. Абалакова. – Кемерово: Кемеров. гос. ун-т культуры и искусств, 2014. – 63 с.  
<https://ibooks.ru/reading.php?productid=351172>
10. Романов, Андрей Александрович. Разработка рекламного продукта [Текст] : учебное пособие / А. А. Романов, Г. А. Васильев, В. А. Поляков. - М. : Вузовский учебник ; М. : ИНФРА-М, 2011. - 255 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
11. Анашкина, Наталья Александровна. Режиссура телевизионной рекламы [Текст] : учебное пособие для вузов/ Н. А. Анашкина. - М. : Юнити, 2013. - 208 с. (и более ранние издания).  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>



- 12 Фрумкин, Григорий Моисеевич. Введение в сценарное мастерство: Кино, телевидение, реклама [Текст] : учебное пособие для вузов / Г. М. Фрумкин. - М. : Академический Проект, 2005. - 144 с.

<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

## 7.2. Интернет-ресурсы

1. Ibooks
2. E.lanbook
3. Books.GUKiT

## 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Режиссура 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>

Федеральная государственная информационная система «Национальная электронная библиотека». <https://нэб.рф>

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**

Изучение дисциплины следует начать с поиска и подбора литературы и интернет-ресурсов, рекомендованных педагогом. 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 «Режиссура 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, студенты должны познакомиться с большим количеством разнообразных проектов, изучать и анализировать их. А так как подавляющее большинство проектов – англоязычные, очень важным фактором для глубокого понимания дисциплины становится знание английского языка.

Немаловажное значение имеет также ознакомление обучаемых с основами и сущностью основных теоретических разработок и концепций, объясняющих природу, принципы, роль и значение новых медиа. При посещении лекций студенты должны их конспектировать, активно участвовать в обсуждении проблем, которые ставит преподаватель.

Эволюция интерактивного повествования демонстрирует разные подходы к способу рассказывания истории посредством цифрового медиума. За последние 30 лет мы наблюдаем динамичное развитие самих форм повествования: коллекции текстовых фрагментов и связей в гипертекстовой литературе; опыт приключенческих игр в Interactive Fiction; геймплей, управляемый историей, подобный игре «Half-Life 2» (Valve Corporation, 2004); одноактная драма «Façade» (Procedural Arts LLC, 2005) на базе интеллектуальных систем и другие. В основе этих форм лежат различные модели, делающие историю интерактивной, различные способы взаимодействия пользователя с контентом цифрового медиума.

Интерактивность — обобщенный термин, пришедший к нам из английского от слова *interaction*, которое в переводе означает «взаимодействие». Применительно к новым медиатехнологиям выделяют два подхода к пониманию интерактивности: 1) коммуникативный, в котором интерактивность определяется как взаимоотношение между коммуникаторами и сообщениями, предназначенными для обмена, и 2) подход в контексте медиасреды, в котором интерактивность рассматривается не с позиций коммуникации, а с позиций опыта пользователя — участника.

В статье «Interactivity». *Tracking a New Concept in Media and Communication Studies*» Дженс Ф. Дженсен определяет интерактивность как меру «потенциальной способности средств информации давать возможность пользователю оказывать влияние на содержание и/или форму опосредованной передачи информации».

Среди зарубежных теоретиков и практиков интерактивного повествования рассмотрение понятия «интерактивность» порождает многочисленные дебаты. В определенной степени различие в трактовках понятия зависит от того, какая форма повествования посредством цифровых медиа является объектом исследования теоретика.

Крис Кроуфорд (компьютерные игры). Теоретик и практик геймдизайна использует в определении интерактивности метафору устного разговора. Интерактивность, по его мнению, является «циклическим процессом между двумя или более активными агентами, в котором каждый агент попеременно слушает (распознает вход), думает (обрабатывает вход) и говорит (генерирует выход)» (адаптация). Он считает, что интерактивный текст – текст, который предлагает выбор пользователю. По мнению Кроуфорда, «каждое интерактивное приложение должно давать пользователю разумное количество выбора. Нет выбора, нет интерактивности.

Это ... абсолютный, бескомпромиссный принцип».

Мари-Лора Райан (цифровой нарратив). Известный теоретик в области цифровой текстуальности согласна с Кроуфордом, что выбор является необходимым условием интерактивности. Однако этого недостаточно, так как «не все объекты, которые предлагают выбор, сами являются интерактивными». Она приводит примеры объектов, которые не способны меняться в ответ на действие человека: знак на перекрестке, указывающий на несколько направлений и пунктов назначения, печатные меню в ресторане, предлагающие клиенту множество вариантов. По той же причине Райан не советует называть действительно интерактивным печатный текст, являющийся примером нелинейного письма. Так, ветвящийся текст в печатных книгах «Выбери свое приключение» остается статичным, хотя и провоцирует читателя на переворачивание страниц для перехода к выбранному варианту продолжения истории.

Под действительно интерактивным текстом Райан подразумевает не только выбор, «но также и двусторонние усилия, которые создают обратную петлю». В данном случае две стороны могут быть представлены следующим образом: 1) двумя людьми, как это происходит, например, при разговоре или устном повествовании; 2) человеком-агентом и миром, так как мир «отвечает» на деятельность, осуществляемую агентом; 3) людьми и программируемой системой, поскольку система может имитировать мышление или динамическую среду.

В книге «Аватары истории» Мари-Лора Райан определяет природу интерактивности как способность компьютера принимать добровольный или принудительный ввод пользователя и соответствующим образом корректировать свое поведение.

Аспен Аарсет (Interactive Fiction, гипертекстовая литература). Интерактивность предполагает, что читатель уже не пассивен, — он должен участвовать или делать некоторые усилия в процессе чтения текста. Эспен Аарсет (Espen Aarseth) в книге «Кибертекст: перспективы эргодической литературы», опубликованной в 1997 году, вводит понятие «эргодическая литература» (ergodic literature), обозначая тексты, для «прохождения» которых от читателя требуются «нетривиальные усилия». Под текстом он понимает «любой объект с начальной функцией передачи устной информации». Аарсет видит под информацией строки знаков, а также различия между строками, которые появляются для читателя. Строки, которые существуют в тексте, он называет текстонами (textons), а различия — скриптонами (scriptons). Механизм, с помощью которого скриптоны генерируются из текстонов, когда читатель проходит текст, он называет функцией обхода (traversal function). Чтобы понять, из чего может состоять нетривиальное усилие, Аарсет предлагает семь переменных, описывающих прохождение текста читателем/пользователем: динамичность (dynamics), определенность (determinability), мимолетность (transiency), перспектива (perspective), готовый к использованию (access), соединенный (linking) и функции пользователя (user functions), утверждая, что эти величины могут описать все тексты, как цифровые, так и печатные.

Кстати, наиболее активные энтузиасты гипертекстовой теории утверждают, что возможность пользователя выбирать свой собственный путь в истории является воплощением заявления Ролана Барта относительно «смерти автора». Аарсет оспаривает данный идеологический взгляд на отношения между читателем и писателем в интерактивных текстах. Аарсет, например, утверждает, что термин «интерактивность» уже предполагает подобную идеологию. Вот почему он выступает против академического использования термина. Ни читатель гипертекста, ни зритель интерактивного кино ветвящейся структуры, утверждает Аарсет, не берет на себя роль «соавтора» или «сорежиссера». Ветвящаяся структура с заранее определенными путями лишь может предложить пользователю выбор между небольшим числом существующих возможностей. Если структура слишком проста (например, выбор между двумя финалами), возможности пользователя слишком ограничены. Если структура становится слишком сложной, с бесконечным числом ветвлений и возможных финалов, то такое количество линий истории просто невозможно создать.

Мари-Лора Райан не согласна с Эспеном Аарсетом, который считает термин «интерактивность» слишком расплывчатым и желает заменить его на термин «ergodism».

Только потому, что интерактивность существует во многих формах, нет никаких оснований, как считает Райан, отказаться от термина, потому что он представляет значительное преимущество, будучи легким в понимании и содержащим интуитивный смысл. Использование применительно к цифровому тексту термина «интерактивность» облегчает понимание того, что имеется в виду: способность пользователя обеспечивать вход в компьютер и способность компьютера регулировать свое поведение в соответствии с этим входом.

«Многовалентная модель интерактивности» Кэти Сален и Эрика Циммермана. Взаимодействие с любой системой существует на многих уровнях, каждый из которых дает свой собственный уникальный взгляд на весь процесс взаимодействия. Кэти Сален и Эрик Циммерман в книге «Правила игры: Основы игрового дизайна» («Rules of Play: Game Design Fundamentals») предлагают «многовалентную модель интерактивности».

Модель представлена четырьмя возможными уровнями взаимодействия человека с интерактивной системой.

1. Когнитивная интерактивность — это взаимодействие человека с системой на психологическом, эмоциональном и интеллектуальном уровнях. Примером данного уровня интерактивности является комплексное творческое взаимодействие между игроком и графической приключенческой игрой. Сален и Циммерман признают, что когнитивная интерактивность, затрагивающая интерпретационное взаимодействие между человеком и системой, универсально присутствует в каждом человеческом опыте.

2. Функциональная интерактивность (практическое взаимодействие) указывает на то, как осуществляется взаимодействие с материальными компонентами системы (не важно, являются они реальными или виртуальными). Этот уровень включает в себя такие буквальные взаимодействия, как перелистывание страниц и нажатие кнопок. Функциональная интерактивность затрагивает элементы, являющиеся частью общего опыта взаимодействия. В случае графической приключенческой игры она проявляется, например, в оценке графического интерфейса, времени отклика, разборчивости текста на экране монитора с высоким разрешением. Функциональная интерактивность зависит от реализации проекта, а также конкретного медиума.

3. Явная интерактивность касается пользовательских выборов, случайных событий, динамического моделирования и другие процедур, запрограммированных в интерактивный опыт. Это — взаимодействие, которое осуществляется, например, при нажатии нелинейных связей гипертекстового романа, следовании правилам настольной игры, использовании джойстика для маневрирования Ms. Pac-Man. В контексте интерактивного повествования этот вид интерактивности для нас представляет наибольший интерес.

4. «Внеобъектная интерактивность» («beyond-the-object» interactivity) представляет собой культурную форму взаимодействия. Она наиболее часто встречается в фан-культуре (например, фан-фикция и косплей). «Внеобъектная интерактивность» касается воздействия объекта на культуру и воздействие культуры на объект. Данная форма интерактивности, на наш взгляд, полезна для изучения конкретной интерактивной нарративной работы в более широком социальном контексте.

В компьютерных играх или в других формах интерактивного повествования дизайнеры традиционно направляют свои усилия на предоставление пользователям значимых выборов, которые в основном осуществляются благодаря явной интерактивности. Однако это не означает, что тремя другими уровнями следует пренебрегать. Они являются частью процесса, посредством которого пользователи осуществляют выбор в любой системе (когнитивное мышление, культурное воздействие, функциональные действия). Следует, однако, признать, что предложенная Сален и Циммерманом «многовалентная модель интерактивности» менее наглядна, чем концепция интерактивности Криса Кроуфорда (процесс «слушания, осмысления и говорения»).

Четыре формы интерактивности Мари-Лоры Райан. В интерактивном повествовании, как и в любом искусстве, важно авторское начало. Вместе с тем новая форма рассказывания истории

предоставляет зрителю значительную степень свободы во взаимодействии с художественным контентом интерактивного проекта. Эта степень свободы зависит от уровней интерактивности, реализованной автором произведения. В основе предпринятой Райан попытки типологизации интерактивности лежат разные модели участия пользователей в интерактивном тексте.

Во-первых, пользователь может существовать в виртуальном мире в качестве персонажа, идентифицируя себя с аватаром, показанным от первого или третьего лица. Он также может познавать виртуальный мир за его пределами, т.е. с внешней перспективы. В этом случае он «либо исполняет роль бога, который управляет виртуальным миром сверху», либо целенаправленно управляет базой данных.

Во-вторых, действия пользователя могут либо влиять на эволюцию виртуального мира, на его судьбу и историю, либо ограничиваться наблюдением, изучением.

Рассмотрение этих моделей позволило Райан ввести четыре стратегические формы интерактивности, которые можно представить в виде двух осей: «ознакомительная (исследовательская) — онтологическая» (exploratory — ontological) и «внутренняя — внешняя» (internal — external).

Ось «ознакомительная — онтологическая» указывает на степень, с которой действия пользователя определяют «события», происходящие в рамках системы повествования. Ознакомительная интерактивность предполагает действия пользователя, помогающие ему «изучить» набор заранее определенных событий, тогда как онтологическая интерактивность предполагает действия пользователя, влияющие на происходящие события. Эта концепция Райан опирается на функции пользователя (user functions) Эспена Аарсета, который в дополнение к их толкованию предлагает следующие понятия: исследовательская, конфигурационная и текстоническая функции. По мнению Бритты Неицел, Райан понятием «онтологическая интерактивность» объединяет конфигурационные и текстонические функции в единую концепцию, а именно — онтологическую интерактивность.

Вторая ось, «внутренняя-внешняя», позволяет оценить положение пользователя по отношению к виртуальному миру.

Основываясь на двух осях, Райан определила четыре комбинации интерактивности:

- внешняя – ознакомительная (External-Exploratory Interactivity);
- внутренняя – ознакомительная (Internal-Exploratory Interactivity);
- внешняя – онтологическая (External-Ontological Interactivity);
- внутренняя – онтологическая (Internal-Ontological Interactivity).

Первая комбинация (внешняя — ознакомительная интерактивность) относится к системам повествования, в которых участие пользователя сводится к манипулированию путями, которые заранее определены и представлены историей. Подобная ситуация рассматривается в концепции «базы данных истории» Льва Мановича, в которой пользователь имеет возможность довольно свободно изучать заявленные наборы дискурсов, а со временем путем интерпретации наращивать понимание нарратива.

Вторая комбинация (внутренняя — ознакомительная интерактивность) похожа на первую в том, что действия пользователя не влияют на результат истории. Однако меняется позиция пользователя: он представляется уже как житель мира истории. Это — наименее распространенная форма взаимодействия, так как чисто ознакомительный характер подобных типов систем налагает ограничения на агентство пользователя.

В третьей комбинации (внешняя — онтологическая интерактивность) пользователь имеет внешний взгляд на мир истории (god-like view), не идентифицирует себя ни с одним из персонажей, но принимает решения о том, как события должны происходить. Эту форму взаимодействия можно увидеть в симмуляционных играх, подобных «The Sims».

Наконец, четвертая комбинация (внутренняя — онтологическая интерактивность), относится к системам повествования, в которых пользователь исполняет роль персонажа во времени и пространстве истории виртуального мира. История создается из набора правил, характеризующих взаимодействие пользователя с системой. Важным моментом является

баланс между авторской концепцией истории и пользовательским желанием действовать. Стоит системе позволить доминировать авторскому видению, и опыт становится ознакомительным, а не онтологическим, стоит дать пользователю полную свободу, и нарратив может оказаться плохо сформированным, так как пользователь перестает понимать в нарративе взаимосвязь различных событий.

Хорошим примером работы, которая пытается поддерживать баланс (между контролем автора и контролем пользователя) в напряженности, является интерактивная драма «Façade», созданная Матеас и Стерн. Проект является примером интерактивного цифрового повествования (Interactive digital storytelling) на базе интеллектуальных систем. Авторы проекта моделируют опыт посещения главным героем (пользователем) молодой пары (Трип и Грейс) во время ужина. В ходе вечера пользователь погружается в драму размовки Трип и Грейс, действуя от первого лица (наблюдая глазами главного персонажа). Он может перемещаться в 3D пространстве квартиры (управляя мышью) и разговаривать с Трип и Грейс посредством интерфейса естественного языка, тем самым осуществляя определенные «выборы». Интерпретация слов пользователя (сопоставление его высказывания с текущим состоянием системы) определяет соответствующие ответы Трип и Грейс. «Выборы», совершаемые пользователем с помощью высказываний, могут изменить ход истории, которая имеет семь возможных окончаний. Авторы интерактивной драмы «Façade» сосредоточили свои усилия на предоставлении пользователю агентства, которое, как считают создатели «Façade», является основным компонентом интерактивного цифрового повествования (IDS). Система учитывает действия пользователя, которые часто состоят из попыток сорвать нарратив с общей траектории истории.

Таким образом, мы видим, что разные формы интерактивности предполагают определенные архитектуры и предоставляют различные нарративные возможности. Однако, несмотря на интенсивное развитие как самих цифровых медиа, так и нового способа рассказывания истории, ключевая проблема совместимости интерактивности с нарративом пока еще полностью не решена.