

# 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  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b

Основание: УТВЕРЖДАЮ

Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

### Рабочая программа дисциплины

### «Режиссура мультимедиа»

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 1694,5 академ. час. / 47 зач.ед.  
в том числе: контактная работа: 952,2 час.  
самостоятельная работа: 742,3 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность на практическом занятии	3,4,5,6,7
выполнение творческих заданий	6
выполнение творческого задания	7,8
доклад	1,2
курсовая работа	2
курсовой проект	5
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	1,2,3,4,5,6,7,8
посещение занятий	4
посещение лекционных занятий	3
посещение лекционных занятий	1,2,5,6
посещение практических занятий	1,2,8
творческое задание	1,3,4
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	1,2,3,4,5,6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
экзамен	1,4,6,7,8

курсовая работа	2,7,8
зачет с оценкой	3
курсовой проект	5

Рабочая программа дисциплины «Режиссура мультимедиа» 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):**

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

Литовская И.В., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Ефимов И.И., доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

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

Гайлюнас С.В. , доцент кафедры режиссуры цифровых медиа и анимационного фильма

Масычев С.С., доцент 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:

изучение сущности и специфики режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности, овладение основным понятийным аппаратом режиссуры сценических и экранных искусств, умениями и навыками творческой организации всех составляющих элементов мультимедиа с целью создания целостного интерактивного художественного произведения.

### Задачи дисциплины:

1. Получение представления о базовых вопросах режиссерского искусства: взаимоотношении драматурга и режиссера, режиссера и актера, замысла и его реализации.
2. Изучение общих и специфических признаков режиссерского творчества в сценических и экранных искусствах.
3. Освоение основного понятийного аппарата, используемого при создании интерактивных мультимедийных произведений.
4. Развитие способности к чувственно-художественному восприятию мира, образному мышлению, творческой фантазии.
5. Освоение методов режиссерского анализа произведений драматургии, музыки, литературы, изобразительного искусства и т.п.
6. Формирование ясного понимания жанровых и стилевых особенностей интерактивных мультимедийных произведений.
7. Обучение профессиональному анализу и оценке готовых мультимедийных произведений.

## 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:

*нет предшествующих дисциплин*

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

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

### Универсальные компетенции

УК-2 — Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

УК-2.1 — Разрабатывает концепцию проекта: формулирует цель, задачи, актуальность, значимость, ожидаемые результаты и сферы их применения.

**Знает:** технологию разработки творческого проекта, осуществляемого в рамках профессиональной деятельности

**Умеет:** разрабатывать концепцию проекта: сформулировать цель, задачи, актуальность, значимость, ожидаемые результаты и сферы их применения; определить основные этапы реализации проекта

**Владеет:** технологией разработки и реализации проектов

УК-2.2 — Определяет и анализирует основные этапы и особенности творческо-производственного процесса создания мультимедийного произведения.

**Знает:** этапы жизненного цикла проекта, особенности творческо-производственного процесса создания мультимедийного произведения

**Умеет:** определять и анализировать особенности реализации творческого проекта на

различных этапах его жизненного цикла

УК-3 — Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

УК-3.1 — Планирует достижение поставленной цели в виде конкретных заданий, формирует состав команды.

**Знает:** методики формирования творческо-производственного коллектива

**Умеет:** вырабатывать стратегию коллективной реализации проекта

**Владеет:** способностью ранжирования участников творческого процесса с учетом поставленных функциональных задач, планирования последовательных действий по достижению поставленной цели

УК-3.2 — Организует и руководит работой команды для достижения поставленной цели.

**Знает:** базовые вопросы режиссерского мастерства: взаимоотношение драматурга и режиссера, режиссера и актера, замысла и его реализации; принципы руководства коллективной деятельностью по реализации целей и задач проекта

**Умеет:** уметь донести свои мысли до творческого коллектива, сделать его членов единомышленниками

**Владеет:** навыками эффективного взаимодействия с соисполнителями проекта, навыками руководства творческими и производственными процессами создания мультимедийного проекта

УК-6 — Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни.

УК-6.2 — Вырабатывает критерии оценивания результатов собственной деятельности в различных сферах(в том числе профессиональной).

### **Общепрофессиональные компетенции**

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

ОПК-3.3 — Анализирует особенности разнообразных форм интерактивного повествования, в которых пользователь может влиять на презентацию повествования и его развертывание в режиме реального времени.

**Знает:** формы интерактивного повествования и их особенности; выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности

**Умеет:** анализировать особенности разнообразных форм интерактивного повествования (в виртуальном окружении, интерактивной драме, интерактивном кино, компьютерных играх, веб-повествовании и др.), в которых пользователь может влиять на презентацию повествования и его развертывание в режиме реального времени

**Владеет:** инструментарием режиссерского творчества в новых формах повествовательных медиа

ОПК-4 — Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.

ОПК-4.2 — Воплощает творческие замыслы, используя стилистику, приемы, традиции, характерные для отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры.

**Знает:** стилистику, приемы, традиции, характерные для отечественной школы мультимедиа, мирового кинематографа

**Умеет:** анализировать и объяснять процесс преемственности культурных традиций в мировой художественной культуре и экранных искусствах

**Владеет:** стилистикой и приемами, характерными для отечественной школы экранных искусств, мирового кинематографа; методами воплощения творческого замысла в соответствии с традициями мировой и отечественной кинокультуры

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:** многообразие средств художественной выразительности различных видов культуры и искусства; закономерности разработки и особенности создания мультимедийного продукта-от поиска идеи и формирования творческого замысла до реализации творческо-производственного проекта и получения готового продукта

**Умеет:** разработать концепцию и проект мультимедийного произведения, используя средства художественной выразительности различных искусств

**Владеет:** навыками разработки мультимедийного проекта с учетом знаний особенностей творческо-производственного процесса создания мультимедиа

ОПК-6 — Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения.

ОПК-6.2 — Реализует творческий проект, обеспечивая выполнение поставленных задач на основе мониторинга работы членов творческой группы и своевременного реагирования на существенные отклонения.

**Знает:** методы организации творческой деятельности коллектива

**Умеет:** организовать планирование, взаимодействие и непосредственную подготовку членов творческой группы к выполнению поставленных задач

**Владеет:** навыками грамотной постановки профессиональных задач, делегирования полномочий и осуществления своевременного контроля

ОПК-6.1 — Определяет и направляет работу творческо-производственного коллектива на основе совместного обсуждения целей и направлений деятельности для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения.

**Знает:** функции организатора кинопроизводства, организационные основы руководства творческим коллективом с целью объединения усилий членов творческо-производственного коллектива для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения

**Умеет:** объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения

**Владеет:** методами и приемами руководства творческой группой в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного мультимедийного произведения

## **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 восприятия интерактивного художественного пространства, выразительные возможности мультимедиа и систем виртуальной реальности, мировые тенденции развития мультимедиа

**Умеет:** формулировать собственную художественную идею мультимедийного произведения, обобщать общие тенденции кинематографического рынка и

прогнозировать успешность творческого проекта в ракурсе современных актуализаций

**Владеет:** навыками оценки актуальности создаваемого проекта и его предполагаемую востребованность на рынке

***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:** выразительные особенности мультимедиа

**Умеет:** определить драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки мультимедийного проекта

**Владеет:** навыками написания режиссерского сценария, КПП, создания раскадровок и других документов и материалов, необходимых в кино и телепроизводстве

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

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

ПК-1.3 — Обогащает замысел будущего фильма в сотрудничестве с другими участниками творческого процесса, анализирует и критически оценивает творческие идеи, обосновывает правильность принимаемых режиссерских решений.

**Знает:** методы организации насыщенными художественными поисками продуктивного творческого процесса в партнерстве с творческой группой

**Умеет:** развивать и обогащать замысел будущего произведения в сотрудничестве с членами творческо-производственного коллектива; анализировать творческие идеи, критически их оценивать, обосновывать правильность принимаемых режиссерских решений

**Владеет:** навыками организации продуктивного творческого процесса в ходе создания и реализации мультимедийного проекта; навыками коллективного решения творческих задач

***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:** эстетическую природу интерактивного художественного пространства, особенности его восприятия

**Умеет:** использовать выразительные средства мультимедиа и технические возможности производства для более полного выражения режиссерского замысла

**Владеет:** навыками создания мультимедийных произведений различных видов и форматов

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

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

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1694,5 академ. час. / 47 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 952,2 час.  
самостоятельная работа: 742,3 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
экзамен	1,4,6,7,8
курсовая работа	2,7,8
зачет с оценкой	3
курсовой проект	5

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	1	2	3	4	5	6	7	8	Итого
Лекции	32	16	16	16	16	16	0	0	112
Практические	64	80	96	96	96	96	112	112	752
Индивид. занятия	6	6	6	6	6	6	6	6	48
Консультации	2	4	2	2	4	2	4	4	24
Самостоятельная работа	40	65	51	60	85	60	94	94	549
Самостоятельная работа во время сессии	33,5	8,6	8,6	33,5	8,6	33,5	33,5	33,5	193,3
<b>Итого</b>	<b>177,5</b>	<b>179,6</b>	<b>179,6</b>	<b>213,5</b>	<b>215,6</b>	<b>213,5</b>	<b>249,5</b>	<b>249,5</b>	<b>1678,3</b>

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### Раздел 1. Основы режиссерского творчества

#### Тема 1. 1. Генезис профессии

Зарождение профессии режиссера. Эволюция режиссерского творчества в зрелищных искусствах. Пути становления нового вида режиссерской деятельности: от дизайна мультимедиа-продуктов к созданию интерактивного художественного пространства.

#### Тема 1. 2. Театральное искусство как основа всех видов режиссерской деятельности

Система К.С.Станиславского – научная основа творчества режиссера. Театральное режиссерское мастерство. Основные функции режиссера. Выразительные средства театральной режиссуры. Эстетические принципы театральной режиссуры. Специфика восприятия сценического зрелища. Наиболее яркие представители данной профессии.

#### Тема 1. 3. Основы экранной режиссуры

История становления и развития профессии режиссера кино и телевидения. Особенности профессии и основные понятия. Специфика режиссуры игровой и неигровой формы. Эстетические принципы экранной режиссуры. Выразительные средства экранной режиссуры. Опыт мастеров кино и телевидения.

#### Тема 1. 4. Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности

Факторы, определяющие специфику режиссуры мультимедиа: новый способ рассказывания истории посредством интерактивных цифровых медиа; эстетическая природа интерактивных художественных сред; участие зрителя-пользователя в интерактивном рассказе; разнообразие выразительных средств и их специфика; художественно-творческие и производственные процессы создания мультимедийного произведения; особенности видов и жанров мультимедийных произведений.

Режиссерское интерактивное мультимедийное произведение как продукт деятельности творческого коллектива и сотворчества зрителя-пользователя компьютером. Ролевые функции зрителя в качестве главного исполнителя, интерпретатора содержательно-смыслового контекста интерактивного произведения. Классификация основных типов аудитории зрителей-пользователей компьютерами, определяющая выбор сюжетной тематики и



художественно-выразительных средств, а также манеры подачи материала.

## **Раздел 2. Основы режиссуры мультимедиа**

### **Тема 2. 1. Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа**

Изобразительные и выразительные средства мультимедийного произведения. Монтаж. Темпо-ритмическое построение. Композиция мультимедийного произведения. Феномен интерактивности: от искусства представления к общению. Интерактивность, как двусторонний процесс общения. Понятие интерактивности в контексте повествования. Уровни и способы интерактивности. Жанровое разнообразие интерактивных нарративных медиа и специфика режиссуры по жанрам. Наиболее распространенные приемы выразительности, свойственные определенному жанру.

### **Тема 2. 4. Визуальная сфера мультимедийного произведения**

Статика и динамика в мультимедийном произведении. Активные и пассивные составляющие визуальной композиции. Графический 2D дизайн и плоскостные композиции. Видео и фото изображения, как основа для визуальных композиций. Использование 3D-киберпространства в изобразительном решении. Компьютерная анимация в визуальном ряду интерактивного мультимедийного произведения (ИМП). Творческий метод работы режиссера компьютерной анимации. Средства выразительности компьютерной анимации. Технологическая цепочка создания анимационного компьютерного фильма.

### **Тема 2. 5. Звуковая сфера мультимедийного произведения**

Выразительные средства звуковой образности. Речь, музыка, шумы, пауза – компоненты звуковой партитуры интерактивного произведения. Особенности создания звуковой сферы виртуальных сцен. Роль звуковой атмосферы, звуковых объектов интерфейса. Разнообразие приемов драматургического использования речи, музыки, шумов в интерактивных произведениях различных видов и жанров. Лейттема в интерактивном художественном пространстве. Выразительные средства звукорежиссуры.

### **Тема 2. 6. Создание интерактивного мультимедийного произведения (ИМП) как творческий процесс**

Общая характеристика основных этапов работы над интерактивным мультимедийным произведением (ИМП). Подготовительный (режиссерский) период создания ИМП. Работа над литературным сценарием. Разграничение понятий сюжета, фабулы, коллизии, перипетии.

Создание режиссерского сценария. Схема построения и требования, предъявляемые к режиссерскому сценарию. Особенности и отличия режиссерского сценария ИМП. Производственный период работы над созданием ИМП. Интерактивность и звук в системах виртуальной реальности.

### **Тема 2. 7. Монтаж ИМП**

Монтаж как основной принцип композиционной организации мультимедийного произведения. Формы монтажа в мультимедиа. Применение монтажа в интерактивных художественных средах и его значение для систем виртуальной реальности.

### **Тема 2. 8. Композиция ИМП**

Основы композиции интерактивного аудиовизуального произведения. Композиция как способ организации материала с целью гармонизации частей и целого, и как форма раскрытия темы режиссером. Композиционно-мизансценическая организация форм в виртуальном пространстве. Основные элементы композиции ИМП.

### **Тема 2. 9. Ведущие профессии, участвующие в создании интерактивного проекта**

Состав творческой группы. Круг профессиональных обязанностей и специфика работы в мультимедиа-индустрии сценариста, режиссера, продюсера, оператора, фотографа, художника-постановщика, звукорежиссера, композитора, художника-аниматора, программиста и др. Наиболее яркие представители данных профессий.

## **Раздел 3. Вопросы мастерства режиссуры мультимедиа**

### **Тема 3. 1. Концепция и мизансцена в ИМП**

Художественная и публицистическая организация материала. Мизансценирование в условиях интерактивных систем виртуальной реальности. Способы выражения концепции произведения в интерактивной мизансцене. Виртуальное пространство и мизансцена. Значение интерактивности для виртуальных мизансцен. Ветвление сюжета и синтетичность пространства.

### **Тема 3. 2. Виды интерактивности и типы человеческих взаимоотношений в виртуальном интерактивном художественном пространстве**

Взаимодействие пользователя с нарративным сообщением. Положение пользователя по отношению к виртуальному миру (внутренняя интерактивность, внешняя интерактивность). Влияние действия пользователя на события, происходящие в виртуальном мире. Характер взаимодействия: персонаж – персонаж; персонаж – интерактивная окружающая среда; интерактивная среда – виртуальные предлагаемые обстоятельства – события; события – участник-пользователь. Трансформация роли зрителя в роль участника; участник – персонаж; участник – интерактивная среда. Отождествление себя с персонажем и персонажа с собой.

### **Тема 3. 3. Метод действенного анализа в интерактивном художественном произведении**

Метод действенного анализа в применении к нелинейной драматургии. Отбор событий, реакций, действий участника мультимедийного произведения. Инициатива: принадлежность и распределение; соотношение интересов и инициативность; инициативность в обмене информацией; взаимодействие и предлагаемые обстоятельства в интерактивной среде; соотношение сил и позиционирование; отбор событий, реакций интерактивной системы.

### **Тема 3. 4. Создание виртуального пространства ИМП**

Принципы визуальной организации пространства виртуальной реальности (VR). Архитектура виртуального пространства ИМП как визуально организованная среда взаимодействия зрителя-актера с информационной системой в соответствии с эстетическими задачами ИМП, его функциональным назначением, и современными техническими возможностями. Форма VR-пространства, монтажные элементы и пространственно-временная композиция.

Особенности пластических композиций в ИМП. Критерии выбора архитектуры экранного пространства ИМП в зависимости от степени реалистичности монтажной конструкции и сверхзадачи произведения. Полиэкранность и вариоэкран, как элементы архитектуры экранного пространства.

Формирование пространства воздействия. Сочетание уровня восприятия участника ИМП и рекомбинации типов интерактивности. Методика визуальной раскадровки взаимодействия (интерактивности). Интерактивность во времени и пространстве. Поликомпозиция и хронотопы в ИМП.

### **Тема 3. 5. Организационно-производственная деятельность режиссера**

Задачи и функции режиссуры на различных этапах создания интерактивного произведения. Взаимодействие режиссера с различными членами творческого коллектива. Техническая палитра режиссера мультимедиа-программ. Однокамерное и многокамерное моделирование в интерактивной среде. Подчинение технических средств и технологии реализации мультимедийного произведения творческому замыслу.

## **Раздел 4. Режиссура игровых форм интерактивных мультимедиа, рекламы, обучающих и образовательных мультимедиа**

### **Тема 4. 1. Режиссура интерактивных фильмов (вымышленных, невымышленных)**

Специфика повествования в интерактивных фильмах, в основе которых лежит видеопоток. Встроенное повествование: ветвящиеся нарративные структуры. Уровни взаимодействия пользователя с нарративным контентом интерактивного фильма. Вымышленное и невымышленное повествование, специфика создания интерактивной художественной среды.

### **Тема 4. 2. Выразительные средства режиссуры интерактивных фильмов.**

Роль навигации и графического интерфейса. Выразительные средства режиссуры интерактивных фильмов.

### **Тема 4. 3. Специфика режиссуры обучающих и образовательных мультимедиа**

Задачи, выразительные средства, специфика организации интерактивного мультимедийного пространства. Примеры режиссерских решений.

Практические работы по созданию интерактивной анимации, мультимедийной рекламы, презентационных, обучающих и образовательных программ.

Компетенции: ПК-4, ПСК-5.5

#### **Тема 4. 4. Особенности режиссерской деятельности в интерактивной рекламе**

Своеобразие формы и содержания интерактивной рекламы. Понятие жанра, стиля в рекламе. Документальный и художественный материал в рекламе: принципы отбора и режиссерского воплощения. Стилистика и художественно-образный язык. Ассоциативное мышление и авторский ход в рекламе.

Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы. Характер использования кинематографических приемов в рекламе. Механизмы эстетического воздействия на потребителя. Специфика выразительных средств. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедиа рекламы, стремление к воспроизведению в миниатюре жанровых схем игрового фильма. Уровни, степени и способы взаимодействия пользователя с интерактивным контентом рекламы. Примеры режиссерских решений.

#### **Тема 4. 5. 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).

#### **Тема 4. 6. Композиция и мизансцена в компьютерных играх. Выразительные средства режиссуры.**

Создание интерактивных компьютерных игр. Выполнение практических заданий по созданию компьютерных игр, интерактивных художественных произведений.

### 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
<b>1</b>	<b>Основы режиссерского творчества</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>64</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>102</b>
1.1	Генезис профессии	8	0	0	16	0	0	24
1.2	Театральное искусство как основа всех видов режиссерской деятельности	8	0	0	16	0	0	24
1.3	Основы экранной режиссуры	8	0	0	16	0	0	24
1.4	Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности	8	0	0	16	0	6	30
<b>2</b>	<b>Основы режиссуры мультимедиа</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>128</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>158</b>
2.1	Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа	2	0	0	8	0	0	10
2.2	«Многовалентная модель интерактивности» Кэти Сален и Эрика Циммермана	2	0	0	12	0	0	14
2.3	Четыре формы интерактивности Мари-Лоры Райан	2	0	0	8	0	0	10
2.4	Визуальная сфера мультимедийного произведения	2	0	0	12	0	0	14
2.5	Звуковая сфера мультимедийного произведения	4	0	0	20	0	0	24
2.6	Создание интерактивного мультимедийного произведения (ИМП) как творческий процесс	4	0	0	20	0	6	30
2.7	Монтаж ИМП	2	0	0	20	0	0	22
2.8	Композиция ИМП	4	0	0	20	0	0	24
2.9	Ведущие профессии, участвующие в создании интерактивного проекта	2	0	0	8	0	0	10
<b>3</b>	<b>Вопросы мастерства режиссуры мультимедиа</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>144</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>180</b>
3.1	Концепция и мизансцена в ИМП	4	0	0	32	0	0	36

3.2	Виды интерактивности и типы человеческих взаимоотношений в виртуальном интерактивном художественном пространстве	2	0	0	2	0	0	4
3.3	Метод действенного анализа в интерактивном художественном произведении	2	0	0	14	0	6	22
3.4	Создание виртуального пространства ИМП	8	0	0	48	0	0	56
3.5	Организационно-производственная деятельность режиссера	8	0	0	48	0	6	62
<b>4</b>	<b>Режиссура игровых форм интерактивных мультимедиа, рекламы, обучающих и образовательных мультимедиа</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>416</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>472</b>
4.1	Режиссура интерактивных фильмов (вымышленных, невымышленных)	8	0	0	48	0	6	62
4.2	Выразительные средства режиссуры интерактивных фильмов.	8	0	0	48	0	0	56
4.3	Специфика режиссуры обучающих и образовательных мультимедиа	16	0	0	96	0	6	118
4.4	Особенности режиссерской деятельности в интерактивной рекламе	0	0	0	112	0	6	118
4.5	Режиссура интерактивного игрового пространства	0	0	0	56	0	3	59
4.6	Композиция и мизансцена в компьютерных играх. Выразительные средства режиссуры.	0	0	0	56	0	3	59
	<b>ВСЕГО</b>	<b>112</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>752</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>912</b>

#### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

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

## 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	<p>Специфика режиссуры мультимедиа как нового вида творческой деятельности</p> <p>Вопросы для обсуждения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Новый способ рассказывания истории посредством интерактивных цифровых медиа</li> <li>2. Участие зрителя-пользователя в интерактивном рассказе.</li> <li>3. Разнообразии выразительных средств мультимедийного произведения.</li> <li>4. Показ презентаций по изученным интерактивным проектам</li> </ol>	10
2	<p>Общая характеристика системы выразительных средств режиссера мультимедиа</p> <p>Вопросы для обсуждения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Основные выразительные средства режиссера мультимедиа.</li> <li>2. Роль художника в создании мультимедийного произведения.</li> <li>3. Анализ мультимедийных проектов.</li> </ol>	6
3	<p>Визуальная сфера мультимедийного произведения</p> <p>Задание по теме:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание визуального ряда мультимедийного произведения.</li> </ol> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Продолжение работы по созданию визуального ряда</p>	30
4	<p>Звуковая сфера мультимедийного произведения</p> <p>Задание по теме:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Упражнения по звуковому дизайну мультимедийного произведения.</li> <li>2. Создание звукового ряда мультимедийного произведения.</li> </ol> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Упражнения по звуковому дизайну мультимедийного произведения.</p>	24
5	<p>Создание интерактивного мульти- медийного произведения (ИМП) как творческий процесс</p> <p>Задание по теме:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработка контента интерактивных нарративных медиа.</li> </ol> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Создание режиссерского сценария ИМП</p>	12
6	<p>Монтаж ИМП</p> <p>Задание по теме:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Упражнения по технике монтажа.</li> <li>2. Монтаж снятых работ.</li> </ol> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Съемка видеоматериала для практических занятий</p>	15
7	<p>Композиция ИМП</p> <p>Задание по теме:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Создание аудиовизуальных произведений с использованием компьютерной графики и анимации.</li> </ol> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Выполнение практических заданий</p>	15

8	<p>Ведущие профессии, участвующие в создании интерактивного проекта</p> <p>Вопросы для обсуждения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Специфика работы в мультимедиа-индустрии.</li> <li>2. Организация круглого стола с привлечением выпускников – специалистов в области режиссуры мультимедиа</li> </ol> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Подготовка выступления для круглого стола</p>	6
9	<p>Концепция и мизансцена в ИМП</p> <p>Вопросы для обсуждения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Структурирование повествования.</li> <li>2. Раскадровка интерактивности.</li> <li>3. Виртуальное пространство и мизансцена.</li> <li>4. Анализ интерактивных проектов.</li> </ol> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Подготовка доклада к выступлению на занятии</p>	24
10	<p>Виды интерактивности и типы человеческих взаимоотношений в виртуальном интерактивном пространстве</p> <p>Вопросы для обсуждения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Влияние интерактивности на взаимоотношения персонажей ИМП.</li> <li>2. Груллый стол на тему: «Трансформация роли зрителя в роль участника».</li> </ol> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Подготовка выступления для круглого стола</p>	9
11	<p>Работа режиссера с актером</p> <p>Вопросы для обсуждения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Работа постановщика с исполнителями.</li> <li>2. Определение сверхзадачи и сквозного действия.</li> </ol> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Подготовка этюдов для занятия.</p>	3
12	<p>Метод действенного анализа в интерактивном художественном произведении</p> <p>Задание по теме:</p> <p>Написание сценариев интерактивных произведений различных жанров.</p> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Написание сценария интерактивного произведения</p>	33
13	<p>Создание виртуального пространства ИМП</p> <p>Задание по теме:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Разработка и создание контента интерактивных нарративных медиа (мультимедиа-рекламы, Web-проектов).</li> </ol> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Создание контента веб-проекта</p>	36
14	<p>Организационно-производственная деятельность режиссера</p> <p>Вопросы для обсуждения:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Техническая палитра режиссера мультимедиа-программ</li> <li>2. Круглый стол с участием выпускников – специалистов студий медиаиндустрии</li> </ol> <p>Темы для самостоятельной работы:</p> <p>Подготовка сообщения для круглого стола</p>	3

15	Режиссура интерактивных фильмов (вымышленных, невымышленных) Задание по теме: 1. Разработка и создание контента интерактивного фильма. Темы для самостоятельной работы: Анализ контента интерактивных фильмов	72
16	Специфика режиссуры обучающих и образовательных мультимедиа Задание по теме: 1. Разработка и создание контента обучающих образовательных программ. Темы для самостоятельной работы: Анализ контента обучающих образовательных программ.	72
17	Особенности режиссерской деятельности в интерактивной рекламе Задание по теме: 1. Разработка и создание контента интерактивной нарративной рекламы. Темы для самостоятельной работы: Анализ контента интерактивной нарративной рекламы.	84
18	Режиссура интерактивного игрового пространства Задание по теме: Разработка и создание контента компьютерной игры. Темы для самостоятельной работы: Анализ контента компьютерных игр.	72
19	Режиссура интерактивного игрового пространства	72
20	Генезис профессии. Анализ творческих проектов художников мультимедийного искусства Вопросы для обсуждения: 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
21	Театральное искусство как основа всех видов режиссерской деятельности. Задания по теме: упражнения и этюды по элементам системы К.С. Станиславского, самостоятельные этюды по музыкальным произведениям, произведениям живописи, графики, скульптуры и т.д. и этюды на основе жизненных наблюдений; – творческий практикум «Интерактивная драма» (сценический тренинг) на основе интерактивного зачина («Драматическая конструкция», «Предлагаемые обстоятельства в интерактивной среде», «Мир истории, «Натюрморт»).	36
22	Основы экранной режиссуры Задания по теме: – упражнения по созданию разнообразных аудиовизуальных произведений короткой формы с использованием компьютерных технологий.	22



## 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 мультимедиа».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
активность на практическом занятии	3,4,5,6,7
выполнение творческих заданий	6
выполнение творческого задания	7,8
доклад	1,2
курсовая работа	2
курсовой проект	5
подготовка презентации к групповой дискуссии, подготовка докладов на студенческую научно-практическую конференцию	1,2,3,4,5,6,7,8
посещение занятий	4
посещение лекционных занятий	3
посещение лекционных занятий	1,2,5,6
посещение практических занятий	1,2,8
творческое задание	1,3,4
участие в общественно-полезном или культурном мероприятии, связанном с дисциплиной	1,2,3,4,5,6,7,8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
курсовая работа	2,7,8
зачет с оценкой	3
экзамен	1,4,6,7,8
курсовой проект	5

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

Поскольку дисциплина «Режиссура мультимедиа» изучается с 1 курса, входной контроль не предусмотрен.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Темы докладов и презентаций в 1 семестре.

1. Анализ творческих проектов художников мультимедийного искусства.
2. Эволюция режиссерского творчества в зрелищных искусствах.
3. Специфика восприятия сценического зрелища
4. Специфика экранной режиссуры игровой формы.
5. Специфика экранной режиссуры неигровой формы

Темы творческих заданий в 1 семестре.

1. Этюды по элементам системы К.С. Станиславского.
2. Этюды на основе жизненных наблюдений

Темы для докладов и презентаций во 2 семестре.

1. Медиа как канал коммуникации и как средство художественного выражения.
2. Этапы дизайна мультимедиа-продуктов.
3. Трансформация роли зрителя в роль участника
4. Участие зрителя-пользователя в интерактивном рассказе.
5. Основные выразительные средства режиссера мультимедиа.
6. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
7. Анализ мультимедийных проектов

Темы творческих заданий во 2 семестре.

1. Этюды по музыкальным произведениям, произведениям живописи, графики, скульптуры и т.д.;
2. Разработка визуального ряда мультимедийного произведения;
3. Разработка звукового ряда мультимедийного произведения

Темы докладов и презентаций в 3 семестре.

1. Специфика работы в мультимедиа-индустрии.
2. Структурирование повествования в цифровом интерактивном продукте.
3. Проектирование опыта пользователя.
4. Анализ интерактивных проектов.
5. Определение сверхзадачи и сквозного действия

Темы творческих заданий в 3 семестре.

1. Создание аудиовизуальных произведений короткой формы с использованием компьютерных технологий.
2. Создание режиссерского сценария интерактивного мультимедийного произведения;
3. Цифровая видеосъемка и монтаж;

Темы для докладов и презентаций в 4 семестре.

1. Виртуальное пространство и мизансцена.
2. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
3. Анализ мультимедийных проектов
4. Техническая палитра режиссера мультимедиа-программ
5. Анализ виртуальных миров компьютерных игр

Темы творческих заданий в 4 семестре.

1. Создание контента VR-проекта.
2. Создание контента AR-проекта
3. Съемка видео в формате 360°

Темы для докладов и презентаций в 5 семестре.

1. Применение игровых механик в рекламе, образовании.
2. Серьезные игры.
3. Анализ документальных интерактивных фильмов.
4. Анализ интерактивных визуальных новелл.
5. Специфика создания интерактивного фильма.

Темы творческих заданий в 5 семестре.

1. Создание детализированного прототипа документального веб-проекта.
2. Создание детализированного прототипа визуальной новеллы.
3. Создание контента интерактивного видео

Темы для докладов и презентаций в 6 семестре.

1. Применение игровых механик в образовании.
2. Принципы геймификации.
3. Игровые элементы геймификации
4. Типы игроков
5. VR-технологии в образовании
6. AR-технологии в образовании

Темы творческих заданий в 6 семестре.

1. Разработка концепции интерактивного образовательного проекта.
2. Разработка контента VR-образовательного проекта

Темы докладов и презентаций в 7 семестре.

1. Контент-анализ интерактивного рекламного проекта.
2. Применение игровых механик в рекламе.
3. VR-технологии в рекламе
4. AR-технологии в рекламе
5. Разработка трансмедиа-проекта.
6. Анализ трансмедийных проектов.

Темы творческих заданий в 7 семестре.

1. Создание детализированного прототипа интерактивной рекламы
2. Создание контента интерактивного музыкального видео.

Темы докладов и презентаций в 8 семестре.

1. Анализ компьютерных игр различных жанров.
2. Состав и структура студии разработки компьютерных игр
3. Создание контента компьютерной игры.
4. Специалисты, участвующие в разработке компьютерных игр.
5. Этапы создания компьютерной игры.
6. Виды игровых проектов.

Темы творческих заданий в 8 семестре.

1. Создание контента компьютерной или настольной игры.
2. Разработка прототипа компьютерной или настольной игры.

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

Примерный перечень теоретических вопросов к зачету в 1 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.

Курсовая работа представляет собой решение конкретной задачи по созданию художественно-творческого продукта в виде разработки интерактивного аудиовизуального или

не интерактивного аудиовизуального произведения.

Курсовая работа обязательно сопровождается пояснительной запиской, отражающей процессы сценарно-режиссерской разработки и непосредственной реализации замысла.

Тематика курсовой работы во 2 семестре:

Разработка концепции проекта в области цифровых медиа.

Курсовая работа во 2 семестре позволяет выявить умения и творческие способности учащихся в рамках дисциплины «Режиссура мультимедиа» и может быть выполнена в виде презентации сценария, интерактивного или неинтерактивного макета, раскадровки, режиссерской экспликации, изобразительного решения проекта в области цифровых медиа.

Примерный перечень теоретических вопросов к зачету с оценкой в 3 семестре:

1. Влияние интерактивности на взаимоотношения персонажей ИМП.
2. Работа постановщика с исполнителями.
3. Определение сверхзадачи и сквозного действия
4. Техническая палитра режиссера мультимедиа-программ
5. Особенности режиссерской работы при создании мультимедийных произведений.
6. Время и пространство в искусстве.
7. Способы характеристики места и времени действия.
8. Основные профессии, занятые в производстве мультимедийных произведений.
9. Отличительные особенности состава постановочной творческой группы для различных типов экранных произведений.
10. Особенности режиссерской работы при создании мультимедийных произведений.
11. Понятия «сверхзадача» и «сквозное действие» в применении к экранным видам искусства.
12. Основные выразительные средства режиссера мультимедийных произведений.
13. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
14. Особенности подготовки визуального ряда мультимедийного произведения
15. Ориентация в виртуальном пространстве.

Перечень теоретических вопросов к экзамену в 4 семестре:

1. Театральное режиссерское мастерство. Система К.С.Станиславского.
2. Концепция и мизансцена в ИМП
3. Эстетические принципы и выразительные средства экранной режиссуры.
4. Эстетические принципы театральной режиссуры.
5. Эволюция режиссерского творчества в зрелищных искусствах.
6. Понятие синтетичности в искусстве. Творчество и технологии.
7. Художественное отображение действительности. Художественная среда.
8. Медиа, new Media, мультимедиа. Основные определения.
9. Структурирование повествования.
10. Раскадровка интерактивности.
11. Виртуальное пространство и мизансцена.
12. Анализ интерактивных проектов.
13. Области применения мультимедиа.
14. Анализ творческих проектов художников мультимедийного искусства.
15. Анализ примеров веб-проектов.
16. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
17. Анализ виртуальных миров компьютерных игр.
18. Выразительные средства звуковой образности в мультимедийном произведении
19. Мультимедийное произведение. Основные понятия.
20. Понятие «интерактивность». Особенности интерактивного мультимедийного произведения.

Примерные темы творческих работ к экзамену в 4 семестре;

1. Упражнения по созданию разнообразных аудиовизуальных произведений короткой формы с использованием компьютерных технологий.
2. Создание режиссерского сценария интерактивного мультимедийного произведения.
3. Разработка визуального ряда мультимедийного произведения.
4. Видеосъемка и монтаж.

Курсовой проект представляет собой решение конкретной задачи по созданию художественно-творческого продукта в виде разработки интерактивного аудиовизуального или не интерактивного аудиовизуального произведения.

Курсовой проект является оценочным средством, которое может быть использовано для оценки уровня сформированности компетенций по дисциплине в целом.

Примерные темы курсового проекта (5 сем):

1. Разработка и создание интерактивного или неинтерактивного проекта.

В процессе выполнения курсового проекта студент по заданию руководителя совместно с группой разрабатывает оригинальный сценарий (в основе которого может лежать литературное произведение), разрабатывает концепцию проекта и осуществляет создание художественно-творческого продукта в виде интерактивного аудиовизуального или неинтерактивного аудиовизуального произведения определенной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий. Во время работы над курсовым проектом студент должен стремиться наиболее полно раскрыть техникотворческие возможности цифровой среды и сформировать навыки командного сотрудничества.

Примерный перечень теоретических вопросов к экзамену в 6 семестре:

1. Понятие интерактивности в контексте повествования.
2. Области применения интерактивного мультимедиа.
3. Компьютерная игра и интерактивная мультимедийная презентация – сходства и различия.
4. Специфика организации интерактивного мультимедийного пространства.
5. Выразительные средства режиссуры в интерактивном фильме.
6. Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы.
7. Роль навигации и графического интерфейса в интерактивном фильме.
8. Повествование в компьютерных и видеоиграх.
9. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедийной рекламы.
10. Композиция и мизансцена в компьютерных играх.
11. Примеры режиссерских решений в обучающих и образовательных мультимедиа.
12. Специфика организации интерактивного мультимедийного пространства.
13. Разработка и создание контента интерактивных нарративных медиа (мультимедиа-рекламы, Web-проектов).
14. Архитектура экранного пространства и системы виртуальной реальности.
15. Техническая палитра режиссера мультимедиа-программ.
16. Форма VR-пространства, монтажные элементы и пространственно-временная композиция.
17. Особенности пластических композиций в ИМП.
18. Полиэкранность и вариоэкран, как элементы архитектуры экранного пространства.
19. Структурирование повествования и раскадровка интерактивности.
20. Однокамерное и многокамерное моделирование в интерактивной среде.

Примерный перечень теоретических вопросов к экзамену в 7 семестре:

1. Основные профессии, занятые в производстве мультимедийных произведений.
2. Отличительные особенности состава постановочной творческой группы для различных типов экранных произведений.
3. Специфика организации интерактивного мультимедийного пространства.

4. Понятия «сверхзадача» и «сквозное действие» в применении к экранным видам искусства.
5. Особенности режиссерской работы при создании мультимедийных произведений.
6. Основные выразительные средства режиссера мультимедийных произведений.
7. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
8. Особенности подготовки визуального ряда мультимедийного произведения.
9. Особенности драматургии интерактивного мультимедийного произведения.
10. Системы виртуальной реальности, как способ организации интерактивного мультимедийного произведения.
11. Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы.
12. Роль навигации и графического интерфейса в интерактивном фильме.
13. Повествование в компьютерных и видеоиграх
14. Анализ творческих проектов художников мультимедийного искусства.
15. Анализ примеров веб-проектов.
16. Роль художника в создании мультимедийного произведения.
17. Анализ виртуальных миров компьютерных игр.
18. Ориентация в виртуальном пространстве.

Темы творческих работ к экзамену в 7 семестре:

1. Разработка звукового ряда мультимедийного произведения.
2. Создание режиссерского сценария интерактивного мультимедийного произведения;
3. Создание контента веб-проекта;

Примерный перечень теоретических вопросов к экзамену в 8 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.
13. Компьютерная игра и интерактивная мультимедийная презентация – сходства и различия.
14. Специфика организации интерактивного мультимедийного пространства.
15. Выразительные средства режиссуры в интерактивном фильме.
16. Тематические и жанровые разновидности мультимедийной рекламы.
17. Роль навигации и графического интерфейса в интерактивном фильме.
18. Повествование в компьютерных и видеоиграх.
19. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедийной рекламы.
20. Композиция и мизансцена в компьютерных играх.
21. Примеры режиссерских решений в обучающих и образовательных мультимедиа.
22. Структурирование повествования и раскадровка интерактивности.
23. Особенности драматургии интерактивного мультимедийного произведения.
24. Системы виртуальной реальности, как способ организации интерактивного мультимедийного произведения.
25. Влияние интерактивности на взаимоотношения персонажей ИМП.
26. Звуковая картина и звуковой образ в интерактивном мультимедийном произведении.
27. Форма VR-пространства, монтажные элементы и пространственно-временная композиция.
28. Особенности пластических композиций в ИМП.
29. Полиэкранность и вариоэкран, как элементы архитектуры экранного пространства.

30. Однокамерное и многокамерное моделирование в интерактивной среде.
31. Метод действенного анализа в нелинейной драматургии.
32. Архитектура экранного пространства и системы виртуальной реальности.
33. Техническая палитра режиссера мультимедиа-программ.
34. Структурирование повествования и раскадровка интерактивности
35. Повествование в компьютерных и видеоиграх.
36. Изобразительная и звуковая стилистика мультимедийной рекламы.
37. Композиция и мизансцена в компьютерных играх.
38. Примеры режиссерских решений в обучающих и образовательных мультимедиа.

Темы творческих работ к экзамену в 8 семестре:

1. Разработка и создание контента обучающих образовательных программ.
2. Создание контента веб-проекта
3. Создание контента для компьютерной и видео игр.

#### 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 1</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещение практических занятий	1	32	32
посещение лекционных занятий	1	16	16
Обязательная самостоятельная работа			
доклад	8	1	8
творческое задание	14	1	14
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 2</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещение лекционных занятий	2	8	16
посещение практических занятий	0,5	40	20,0
Обязательная самостоятельная работа			
доклад	4	1	4
курсовая работа	30	1	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 3</b>			



Обязательная аудиторная работа			
посещение лекционных занятий	1	8	8
активность на практическом занятии	1	48	48
Обязательная самостоятельная работа			
творческое задание	14	1	14
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 4			
Обязательная аудиторная работа			
активность на практическом занятии	1	48	48
посещение занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
творческое задание	14	1	14
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 5			
Обязательная аудиторная работа			
активность на практическом занятии	0,5	48	24,0
посещение лекционных занятий	2	8	16
Обязательная самостоятельная работа			
курсовой проект	30	1	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	1	48	48
посещение лекционных занятий	1	8	8
Обязательная самостоятельная работа			
выполнение творческих заданий	14	1	14
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	1	56	56
Обязательная самостоятельная работа			
выполнение творческого задания	14	1	14
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 8</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещение практических занятий	1	56	56
Обязательная самостоятельная работа			
выполнение творческого задания	14	1	14
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		

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**

<b>Шкала по БРС</b>	<b>Отметка о зачете</b>	<b>Оценка за экзамен, зачет с оценкой</b>
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. Югай, Инга Игоревна. 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>
2. Ершов, П. М. Режиссура как практическая психология. Взаимодействие людей в жизни и на сцене. Режиссура как построение зрелища / П. М. Ершов. - М. : Мир искусства, 2010. - 408 с. - (Золотой фонд режиссерской мысли). - ISBN 978-5-904407-04-9. - Текст : непосредственный.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
3. Сценарное мастерство : кино- и теледраматургия как искусство, ремесло и бизнес : (реферат книги Р. Уолтера). - М. : ИПК работников телевидения и радиовещания, 2007. - 63 с. - Текст : непосредственный.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
4. 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>
5. Ершов, П. М. Режиссура как практическая психология. Взаимодействие людей в жизни и на сцене. Режиссура как построение зрелища / П. М. Ершов. - М. : Мир искусства, 2010. - 408 с. - (Золотой фонд режиссерской мысли). - ISBN 978-5-904407-04-9. - Текст : непосредственный.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
6. Мультимедиа [Электронный ресурс] : методические рекомендации к практическим работам / С.-Петерб. гос. ин-т кино и тел. ; [сост. И. В. Литовская]. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 48 с.  
[http://books.gukit.ru/pdf//2019/Methodicheskaya%20literatura/242\\_Litovskaja\\_Multimedia\\_MR\\_k\\_prakticheskim\\_rabotam.pdf](http://books.gukit.ru/pdf//2019/Methodicheskaya%20literatura/242_Litovskaja_Multimedia_MR_k_prakticheskim_rabotam.pdf)
7. 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)
8. 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>
9. Основы режиссуры мультимедиа-программ [Текст] : учебное пособие / под ред. Н. И. Дворко. - СПб : Изд-во СПбГУП, 2005. - 304 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

- 10 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>
- 11 Пол, К. Цифровое искусство : пер. с англ. / К. Пол. - Москва : Ад Маргинем Пресс, 2017. - 272 с. : ил. - ISBN 978-5-91103-389-7. - Текст : непосредственный.

## 7.2. Интернет-ресурсы

1. Видеохостинг YouTube
2. Electronic Literature Collection, Vol.2
3. Сайт с программами NFB: документальное веб-повествование
4. Сайт с программами IDFA: Документальное веб-повествование
5. Independent Games Festival official website
6. Second Life official website
7. Сайт Сообщества Machinima
8. МедиаАртЛаб: центр медиа-технологий, искусства и коммуникаций

## 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Adobe Creative Suite  
 Adobe Premiere Pro  
 Autodesk 3D Studio Max  
 Cinema4D Studio

## 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>  
 Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>  
 Сайт-агрегатор рецензий на фильмы и видеоигры «Критиканство». <http://www.kritikanstvo.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

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 мультимедиа», 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 Нейцел, 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 симуляционных 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 размолвки 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.

Методические рекомендации по выполнению курсовой работы (КР) и курсового проекта (КП)

Целью выполнения и защиты курсовой работы (КР) и курсового проекта (КП) является:

- систематизация, закрепление и расширение теоретических и практических знаний по дисциплине, применение этих знаний при решении конкретных художественно-творческих и творческо-производственных задач;
- применение теоретических знаний и практических навыков при решении конкретных задач в области режиссуры мультимедиа;
- развитие навыков самостоятельной исследовательской работы;
- освоение методов обоснования художественно-творческих решений с учетом современных экономических и технических требований при разработке реальных проектов.

В процессе выполнения курсовой работы (КР) и курсового проекта (КП) студент по собственному замыслу на основе оригинального сценария или другого литературного произведения разрабатывает концепцию и осуществляет создание мультимедийного произведения определенной тематической или жанровой направленности в широком диапазоне современных информационно-коммуникационных технологий, обеспечивает его высокий художественный уровень. Он должен стремиться наиболее полно раскрыть технико-творческие возможности цифровой среды, будь то интерактивный фильм, веб-проект или компьютерная игра.

Современному режиссеру мультимедиа требуются навыки, неведомые создателям традиционных аудиовизуальных медиа. Выстраивая интерактивное аудиовизуальное произведение, ему необходимо думать о создании условий для действий пользователя, которые станут основой для формирования значимого нарративного опыта.

Существуют различные стратегии соединения интерактивности с повествованием, различные степени участия аудитории в рассказывании истории, различные средства взаимодействия. Все это создает многообразие интерактивных форм повествования и, следовательно, различных

подход к разработке мультимедийного произведения. Так, например, создание интерактивного документального или игрового фильма в ряде элементов перекликается с созданием линейного киноповествования. Компьютерные игры, в основе которых лежит история, представляют собой интеграцию нелинейного/линейного нарратива и игрового процесса. Спецификой многих документальных веб-проектов является не только мультимедийность и нелинейность повествования, но и реальное участие пользователей в создании контента благодаря новым возможностям интернет-технологий (методология открытого контента). Необходимость понимания сложной, постоянно развивающейся природы интерактивного повествования является обязательным условием деятельности режиссера мультимедиа.

Выполнение курсовой работы (КР) и курсового проекта (КП) – это сочетание художественно-творческой и творческо-производственной деятельности.

Художественно-творческая деятельность предполагает:

- применение на практике принципов режиссерского анализа литературного произведения, интерактивного сценария, выбранного для воплощения цифрового аудиовизуального проекта;

- интерпретацию литературного произведения, разработку замысла будущего интерактивного произведения, развитие и обогащение его в сотрудничестве с другими участниками творческого процесса;

- применение разнообразных выразительных средств в работе над проектом; творческо-производственная деятельность предполагает:

- использование современных технических и технологических возможностей интерактивных средств аудиовизуального повествования;

- применение на практике перспективных мультимедийных технологий и программных средств цифровых медиа, специализированных компьютерных программ, необходимых для реализации мультимедийных проектов;

- грамотную постановку задач техническим службам.

Курсовая работа (КР) и курсовой проект (КП) обязательно сопровождается пояснительной запиской, отражающей процессы сценарно-режиссерской разработки и непосредственной реализации замысла. Написание пояснительной записки к курсовой работе (КР) и курсовой проект (КП) нельзя считать лишь оформительской работой. Это творческое выражение мыслей в языковой форме, в процессе которого происходит проработка многочисленных деталей.

Содержание пояснительной записки формируется в соответствии с заданием на курсовую работу (КР) и курсовой проект (КП) по согласованию с руководителем. Пояснительная записка содержит общую характеристику проекта, обоснование замысла, режиссерский сценарий, раскадровки, разработку визуального решения, технико-технологические аспекты реализации проекта, общие выводы, список использованной литературы. Если курсовая работа (КР) и курсовой проект (КП) представляет собой разработку компьютерной игры, основой пояснительной записки может быть дизайн-документ, дополненный материалом конкретной реализации продукта.

Пояснительная записка должна быть оформлена в соответствии с действующими стандартами, Изложение материала в ней должно быть последовательным и логичным.

Критерии оценивания курсовой работы (КР) по шкале – «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно»:

"Отлично"-сумма баллов 26 – 30 баллов

Работа выполнена на высоком художественном уровне, характеризуется целостным воплощением и оригинальностью идеи, ярким изобразительным решением, удачным использованием выразительных возможностей цифрового медиума, выявляет креативность автора. Пояснительная записка оформлена в полном соответствии с требованиями образовательного стандарта. Изложение материала в пояснительной записке последовательное и логичное, все разделы органично связаны между собой.

"Хорошо"- сумма баллов 20 – 25 баллов

Работа выполнена на достаточно хорошем художественном уровне, характеризуется целостным воплощением идеи, хорошим изобразительным решением, удачным использованием выразительных возможностей цифрового медиума, выявляет креативность автора.

Пояснительная записка оформлена в соответствии с требованиями образовательного стандарта. Изложение материала в пояснительной записке последовательное и логичное, все разделы органично связаны между собой.

"Удовлетворительно"-сумма баллов 13 – 19 баллов

Работа не является целостной, не обладает явными художественными достоинствами. Пояснительная записка выполнена с незначительными отступлениями от требований образовательных стандартов. Содержание работы недостаточно раскрывает заявленную тему, предъявленное решение поставленных задач вызывает дополнительные вопросы. Неуверенная защита работы и ответы на вопросы.

"Неудовлетворительно"-сумма баллов 0 – 12 баллов

Работа не закончена, не представлена в срок, не обладает художественными достоинствами. В работе не используются современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования. Пояснительная записка не соответствует требованиям образовательного стандарта. Неуверенная защита работы и ответы на вопросы.

Критерии оценивания курсового проекта (КП) по шкале – «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно»:

"Отлично"-сумма баллов 26 – 30 баллов

Работа выполнена на высоком художественном уровне, характеризуется целостным воплощением и оригинальностью идеи, ярким изобразительным решением, удачным использованием выразительных возможностей цифрового медиума, выявляет креативность автора. Пояснительная записка оформлена в полном соответствии с требованиями образовательного стандарта. Изложение материала в пояснительной записке последовательное и логичное, все разделы органично связаны между собой.

"Хорошо"-сумма баллов 20 – 25 баллов

Работа выполнена на достаточно хорошем художественном уровне, характеризуется целостным воплощением идеи, хорошим изобразительным решением, удачным использованием выразительных возможностей цифрового медиума, выявляет креативность автора.

Пояснительная записка оформлена в соответствии с требованиями образовательного стандарта. Изложение материала в пояснительной записке последовательное и логичное, все разделы органично связаны между собой.

"Удовлетворительно"-сумма баллов 13 – 19 баллов

Работа не является целостной, не обладает явными художественными достоинствами. Пояснительная записка выполнена с незначительными отступлениями от требований образовательных стандартов. Содержание работы недостаточно раскрывает заявленную тему, предъявленное решение поставленных задач вызывает дополнительные вопросы. Неуверенная защита работы и ответы на вопросы.

"Неудовлетворительно"-сумма баллов 0 – 12 баллов

Работа не закончена, не представлена в срок, не обладает художественными достоинствами. В работе не используются современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования. Пояснительная записка не соответствует требованиям образовательного стандарта. Неуверенная защита работы и ответы на вопросы.