

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»

Факультет мастерства сценических постановок
Кафедра театрального искусства

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

**«КРЕАТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
В СИСТЕМЕ ПЕРФОРМАТИВНЫХ ИСКУССТВ»
(онлайн-курс)**

для направления подготовки
52.04.03 «Театральное искусство»

Авторы-составители:
Третьякова Елена Всеволодовна,
кандидат искусствоведения, профессор;
Чепуров Александр Анатольевич,
доктор искусствоведения, профессор

ПРИНЯТА на заседании кафедры
29.08.2020, протокол № 1
УТВЕРЖДЕНА на заседании Совета факультета
31.08.2020, протокол № 1
ЗАРЕГИСТРИРОВАНА учебно-методическим кабинетом
03.09.2020, регистрационный номер 2021-20/17

© ФГБОУ ВО РГИСИ, 2020

Санкт-Петербург, 2020

І. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1. Информационная карточка рабочей программы

| | |
|-----------------------------------|---|
| Специальность высшего образования | 52.04.03 - Театральное искусство |
| Квалификация | Магистр |
| Год приема студентов | 2019, 2020 |
| Реализуемые формы обучения | очная, заочная |
| Раздел рабочего учебного плана | Факультативные дисциплины |
| Наименование дисциплины | Креативные технологии в системе перформативных искусств |
| Трудоемкость дисциплины | 2 зачетных единицы / 72 часа |

Дисциплина будет использована в следующих образовательных программах по направлению подготовки 52.04.03 «Театральное искусство»:

- Методы работы режиссера с актером;
- Исполнительские искусства. Менеджмент и продюсирование;
- Режиссер-педагог сценического искусства;
- Театрально-экспертная деятельность;
- Театр как исследование;
- Методы исследования спектакля.

2. Перечень планируемых результатов освоения дисциплины

Цель дисциплины: дать комплексное представление о возможностях творческого применения новых (цифровых и медиа) технологий в театре и перформативных искусствах. Ознакомить с применением креативных технологий в истории театра, и их влиянием на создание художественного образа в прошлом и настоящем. Рассказать о театральных профессиях и креативных стратегиях создания спектаклей с помощью новых технологий. Познакомить с опытом и достижениями российского и мирового театра в этой области. Показать связь театрального и перформативного искусства с технологиями смежных искусств и креативных индустрий.

Совершенствуемые компетенции:

| № | Компетенция | Направление подготовки 52.04.03 «Театральное искусство» |
|-----------------------------------|--|---|
| | | Код компетенции |
| <i>Универсальные компетенции:</i> | | |
| 1 | Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, выработать стратегию действий | УК-1 |
| 2 | Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия | УК-4 |

| | | |
|--|--|-------|
| 3 | Способен анализировать и учитывать разнообразие культур в процессе межкультурного взаимодействия | УК-5 |
| 4 | Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки | УК-6 |
| <i>Общепрофессиональные компетенции:</i> | | |
| 5 | Способен применять теоретические и исторические знания в профессиональной деятельности, постигать произведения искусства в широком культурно-историческом контексте в связи с эстетическими идеями конкретного исторического периода | ОПК-1 |
| 6 | Способен планировать собственную научно-исследовательскую работу, отбирать, анализировать и систематизировать информацию, необходимую для ее осуществления | ОПК-3 |

Образовательные результаты освоения дисциплины:

- обучающийся сформирует комплексное представление о возможностях творческого применения новых (цифровых и медиа) технологий в театре и перформативных искусствах;
- обучающийся получит представление о применении креативных технологий в истории театра, и их влиянием на создание художественного образа в прошлом и настоящем;
- обучающийся узнает о театральных профессиях и креативных стратегиях создания спектаклей с помощью новых технологий;
- обучающийся познакомится с опытом и достижениями российского и мирового театра;
- обучающийся получит представление о взаимосвязи театрального и перформативного искусства с технологиями смежных искусств и креативных индустрий.

3. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Креативные технологии в системе перформативных искусств» является факультативной дисциплиной - одним из компонентов вариативной части образовательной программы.

Изучение дисциплины будет способствовать:

- более глубокому освоению обучающимися содержания образовательной программы;
- расширению и углублению знаний, умений, навыков и компетенций;
- профессиональной ориентации обучающихся, получению ими углубленных знаний и навыков для успешной профессиональной деятельности с учетом интеллектуальных и духовных потребностей общества, уровня экономического, научного и технического развития.

Дисциплина «Креативные технологии в системе перформативных искусств» вводится в учебный процесс с целью повышения уровня знаний обучающихся, углубления профессиональных знаний, умений и компетенций.

II. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Раздел 1. Введение. Креативные технологии, их применение в различных областях искусства и культуры.

Содержание раздела: Что такое креативные технологии? Творческие стратегии. Технология и творчество (различные виды искусства: изобразительное искусство, музыка, театр, кино, видео-арт, - обзор). Креативные технологии как содержательный элемент построения художественного образа. Искусство как сочинение мира. Технология как объект. Технология как язык. Технология как инструмент восприятия. Технология как средство общения. Технология и культура (базы данных). Цифровые технологии как средство репрезентации и продвижения театральных продуктов и медиа-пространство.

Эксперты и лекторы раздела: первый проректор РГИСИ, кандидат искусствоведения, профессор Е.В. Третьякова; руководитель научных программ РГИСИ, заместитель художественного руководителя Александринского театра, доктор искусствоведения, профессор А.А. Чепуров

Структура раздела:

Тема 1.1. Современный театральный процесс и креативные технологии.

Тема 1.2. Технологии и творчество. Их функции в театральном искусстве.

Тема 1.3. Креативные технологии и театральное образование.

Тема 1.4. Обзор литературы вопроса. Особенности и задачи курса. Структура курса.

Раздел 2. Специфика перформативных искусств и IT-технологии.

Содержание раздела: Театральное и перформативное событие. Мультимедийность в сфере театра и перформативных искусств. Совместная работа искусств. Использование технических и художественных средств: визуальные и виртуальные образы, звук, музыкальный и саунд-дизайн, свет, проекция, цветомузыка. Создание образа пространства (Видеомэппинг. Голография. Электронная декорация. 3D моделирование. VR 360. Использование QR-кодов). Создание образа героя. (Изменение внешности героя. Аватары. Фото и видеомоделирование. Создание виртуального грима, маски, костюма). Моделирование события. (Проекты в формате виртуальной реальности. Использование технологии компьютерных игр. Проекты в формате дополненной реальности. Театр в телефоне. Интернет-театр). Обзор спектаклей и перформативных проектов в России и за рубежом.

Эксперты и лекторы раздела: театровед, преподаватель РГИСИ, MA “International performance research” University of Amsterdam О. А. Чепурова

Структура раздела:

Тема 2.1 Определение понятий: Театр и перформативные искусства.

Тема 2.2. IT- технологии и мультимедиа.

Тема 2.3. Технология и театр: о конфликтах и «идеальном содружестве».

Тема 2.4. Обзор технологий, используемых в системе перформативных искусств.

Тема 2.5. Обзор постановок с использованием различных технологий.

Раздел 3. Дополненная реальность и перформативность.

Содержание раздела: Создание перформативного объекта. Взаимодействие с перформативными объектами. Действие в мире дополненной реальности. Работа с аудиторией.

Эксперты и лекторы раздела: художественный руководитель компании «Шоу-консалтинг», доцент Г.В. Фильштинский, режиссер Олег Николаенко (г. Хельсинки), художник и программист Даниил Бакалин (г. Хельсинки), продюсер Ольга Аршанская (г. Санкт-Петербург), художник Мария Кобекова (г. Санкт-Петербург).

Структура раздела:

Тема 3.1. Виртуальная реальность с точки зрения режиссера.

Тема 3.2. Технологическая часть VR и AR технологий.

Тема 3.3. Дополненная реальность с точки зрения продюсера.

Раздел 4. Анимация в театре и перформативных искусствах.

Содержание раздела: Создание анимационного объекта и его роль. Графическая анимация. «Ожившая декорация». Система «захвата движений» и моделирование поведения героя. Взаимодействие с анимационным объектом.

Эксперты и лекторы раздела: художественный руководитель компании «Шоу-консалтинг», доцент Г.В. Фильштинский, режиссер и художник Сергей Николаев (г. Санкт-Петербург), арт-директор Серафима Гаврилова (г. Санкт-Петербург)

Структура раздела:

Тема 4.1. Компьютерная графика (CG) в перформативных искусствах.

Тема 4.2. Технология «придумывания». Контакт видеохудожника с режиссером.

Тема 4.3. Роль Арт-директора CG производства как главный фактор успеха.

Тема 4.4. Техническая часть CG производства.

Раздел 5. Интерактивность и перформативные искусства. Креативные технологии и моделирование перформативных событий.

Содержание раздела: Техническая оснащенность зрителя. Он-лайн трансляции. Сетевые интернет-взаимодействия креативной команды, героев и зрителей. Зритель как участник коммуникации. Зритель как со-творец спектакля. Социальный сетевой театр.

Эксперты и лекторы раздела: кандидат искусствоведения, доцент А.К. Ким, режиссер, основатель Pop-up театр Семен Александровский (г. Санкт-Петербург).

Структура раздела:

Тема 5.1. Архитектура коммуникации.

Тема 5.2. Site-specific theatre и виды взаимодействий.

Тема 5.3. Секретный театр.

Тема 5.4. Новые ритуалы.

Тема 5.5. Мобильное приложение как проводник спектакля.

Тема 5.6. Кибер-спектакль на платформе Zoom.

Раздел 6. Сохранение театрального наследия и IT-технологии.

Содержание раздела: Создание исторических театральных реконструкций, анимированных моделей театра, театральные сайты, порталы, базы данных в области театральной культуры. Театральные медиа-инсталляции, выставки. Электронный театральный архив и музей.

Эксперты и лекторы раздела: руководитель научных программ РГИСИ, заместитель художественного руководителя Александринского театра, доктор искусствоведения, профессор А.А. Чепуров

Структура раздела:

Тема 6.1. Специфика театрального произведения и методы фиксации спектакля

Тема 6.2. Методика создания театральной базы данных

Тема 6.3. Научная реконструкция спектакля

Тема 6.4. Создание выставочных и музейных театральных инсталляций

Раздел 7. IT-технологии и производственный процесс в театре и шоу.

Содержание раздела: Цифровое оснащение театра. Система креативного моделирования спектакля. Проектирование и разработка технологии спектакля. Постановка света и разработка видео-контента, создание звуковой партитуры. Управление художественно-технологическим процессом. Управление сценической механизацией. Управление спектаклем.

Эксперты и лекторы раздела: художественный руководитель компании «Шоу-консалтинг», доцент Г.В. Фильштинский, Технический режиссер, медиатехнолог студии «Шоу-консалтинг» Алексей Полубояринов, Эксперт: режиссер, руководитель компании «Видеофабрика» Михаил Антыков, видеохудожник, интегратор систем управления для театров и музеев Сергей Рылко.

Структура раздела:

Тема 7.1. Виртуальное проектирование как важнейший инструмент современной перформативной индустрии.

Тема 7.2. Производство и воспроизведение VR. Технические и технологические аспекты.

Тема 7.3. Производство и воспроизведение CG: Технические и технологические аспекты.

Раздел 8. Театральные технологии и креативные индустрии.

Содержание раздела: Обзор современных креативных индустрий. Кино, фото и видео-индустрия, цифровой дизайн, игровая индустрия, «театрализация» реальности. Театральные профессии и креативные индустрии.

Эксперты и лекторы раздела: директор филиала РГИСИ - Балтийская Высшая школа музыкального и театрального искусства Ю.А. Алейникова, программный директор фестиваля «Короче», преподаватель Школы креативных индустрий (г. Калининград) Артем Рыжков, автор проекта «Школа креативных индустрий», и.о. директора филиала - Сибирская Высшая школа музыкального и театрального искусства Иоанн Клиндухов (г. Москва); куратор студии театральных технологий Школы креативных индустрий РГИСИ, художник-технолог Мариинского театра Иван Толстов (г. Санкт-Петербург); дизайнер Антон Бессонов (г. Калининград); куратор студии звукорежиссуры Школы креативных

индустрий РГИСИ Андрей Обыденников (г. Кемерово); куратор студии фото и видеопроизводства Школы креативных индустрий РГИСИ Артем Кузьмин (г. Красноярск); режиссер Глеб Орлов (г. Москва); создатель видеоигр “KranX Production” Андрей Кузьмин (г. Калининград); создатель приложения “ENDEL” Олег Ставицкий (г. Берлин); директор Школы креативных индустрий Елена Громова (г. Калининград).

Структура раздела:

- Тема 8.1.** Освоение инновационных технологий в Школах креативных индустрий
- Тема 8.2.** Креативные технологии и применение их в различных областях искусств
- Тема 8.3.** Театральные технологии
- Тема 8.4.** Креативные индустрии (обзор)
- Тема 8.5.** Дизайн
- Тема 8.6.** Современная музыка
- Тема 8.7.** Фотография
- Тема 8.8.** Видео клип
- Тема 8.9.** Игровая индустрия
- Тема 8.10.** Мобильные приложения

2. Распределение часов по разделам, темам и формам обучения

| Разделы и темы | Распределение часов / формы обучения | | | |
|---|--------------------------------------|------------|----------|-----------|
| | Очная, заочная | | | |
| | Лекц. | Пр. / Сем. | Инд. | Сам. |
| Раздел 1. Введение: Креативные технологии, их применение в различных областях искусства и культуры. | 2 | | - | 5 |
| Раздел 2. Специфика перформативных искусств и IT-технологии. | 2 | | - | 5 |
| Раздел 3. Дополненная реальность и перформативность. | 2 | 2 | - | 5 |
| Раздел 4. Анимация в театре и перформативных искусствах. | 2 | 2 | - | 5 |
| Раздел 5. Интерактивность и перформативные искусства. Креативные технологии и моделирование перформативных событий. | 2 | | - | 5 |
| Раздел 6. Сохранение театрального наследия и IT-технологии. | 2 | 2 | - | 5 |
| Раздел 7. IT-технологии и производственный процесс в театре и шоу. | 2 | 2 | - | 4 |
| Раздел 8. Театральные технологии и креативные индустрии. | 2 | 2 | - | 4 |
| Всего | 16 | 10 | - | 38 |
| Консульт. | 2 | | | 6 |
| ВСЕГО | 72 | | | |

III. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

В качестве заданий для самостоятельной работы студентам предлагаются изучение литературы вопроса, проработка медиаресурсов, выполнение самостоятельных творческих проектов по основным направлениям креативной работы, изученной в ходе аудиторных занятий, а также написание эссе по изученным темам.

2. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной и итоговой аттестации обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств по дисциплине включает в себя тесты для проведения промежуточной аттестации, эссе с перекрестным рецензированием и зачет для итоговой аттестации.

Промежуточная аттестация:

- тест «Введение. Креативные технологии, их применение в различных областях искусства и культуры»;
- тест «Специфика перформативных искусств и IT-технологии»;
- тест «Сохранение театрального наследия и IT-технологии».

Итоговая аттестация:

Эссе с перекрестным рецензированием: задание состоит в подготовке собственного эссе и проверке 2 эссе других слушателей курса. Оценка выносится суммарно за выполнение всех вышеуказанных видов работ.

Критерии оценки текста эссе при рецензировании:

1. Соответствует ли эссе теме? Ясно ли сформулированы ответы на вопросы, отражена точка зрения автора?
2. Достаточна ли аргументация? Наличие ссылок на источники.
3. Соблюдена ли структура эссе (введение, тезис, аргументы, вывод, заключение)? Все ли части эссе присутствуют?

Зачет по дисциплине проставляется по результатам освоения всех разделов онлайн-курса, выполнению тестов, написанию и оценке эссе.

3. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины

Основная литература:

1. Введение в театроведение / Сост. и ответств. ред. Ю. М. Барбой. СПб., 2011.
2. Барбой Ю. М. К теории театра. СПб., 2008.
3. Гёббельс Х. Эстетика отсутствия. М., 2015.
4. Голдберг Р. Искусство перформанса: от футуризма до наших дней. М. 2013.
5. Диксон С. Цифровой перформанс: История Новых Медиа в Театре, Танце, Спектакле и Инсталляции. М., 2007.
6. Леман Х.-Т. Постдраматический театр. М., 2013.
7. Маклюен М. Понимание медиа. М., 2003.
8. Манович Л. Язык новых медиа. М., 2001.
9. Пави П. Словарь театра. М., 1991.

10. Раш М. Новые медиа в искусстве. М., 2018.
11. Фишер-Лихте Э. Эстетика перформативности. М., 2015.
12. Киттлер Ф. Оптические медиа. М., 2009.

Дополнительная литература:

1. Mixed Reality and the Theatre of the Future. Fresh Perspectives on Arts and New Technologies. Joris Weijdom, 2017.
2. Акулич М. Дополненная, виртуальная, смешанная реальность и маркетинг. М., 2020.
3. Антонова О. Техника и технология современной сцены: Учебно-методическое пособие. СПб., 2007.
4. Бабенко В., Махлина С. Виртуальная реальность в музейном деле: учебное пособие. СПб, 1997.
5. Базанов В. Технология сцены. М.: Импульс-свет, 2005.
6. Березкин В. Искусство сценографии мирового театра. Т.1: От истоков до середины XX века. М.: URSS, 2011.
7. Ерохин С. Эстетика цифрового изобразительного искусства. М., 2010.
8. Исмагилов Д., Древалёва Е. Театральное освещение. М., 2005.
9. Келби С. Цифровая фотография. М., 2017.
10. Лаврентьев А., Жердев Е., Кулешов В. и др. Цифровое искусство: история, теория, практика. М., 2016.
11. Намаконов И. Креативность: 31 способ заставить мозг работать. Серия «Навыки будущего для подростка». М., 2020.
12. Санникова Л. Художественный образ в сценографии. М., 2017.
13. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. СПб., 2017.
14. Соколов А. Монтаж: телевидение, кино, видео. М., 2010.
15. Сосунов Н. Н. Театральный макет. М.: Искусство, 1960.
16. Уорд П. Композиция кадра в кино и на телевидении. М., 2005.
17. Фильштинский Г. Свет для театра СПб. 2018.
18. Чепмен Н., Чепмен Д. Цифровые технологии мультимедиа. М., 2005

Интернет-источники:

1. Библиотека «Шоу Консалтинг» <http://lib.showconsulting.ru/>
2. Библиотека ресурсов для обучения звукорежиссуре <https://mixwiththemasters.com>
3. Вебинары и тьюториалы по звукорежиссуре <https://www.puremix.net>
4. Информационная библиотека для звукорежиссерови любителей <https://soundmain.ru/>
5. Кириллова Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества <http://elar.urfu.ru/bitstream/10995/35268/1/978-5-7996-1046-3.pdf>
6. Макклауд С. Создание комикса <https://comicbooks.world/read-making-comics/>
7. Мельник А. В. Театрально-концертное постановочное освещение. Основы постановочного видео <https://lightsoundnews.ru/a-melnik-teatralno-kontsertnoe-postanovochnoe-osveshhenie-osnovy-postanovochnogo-video>
8. Новые аудиовизуальные технологии <http://yanko.lib.ru/books/cultur/razlogov-audio-vijual-a.htm>
9. Театральная библиотека. Раздел «Электронные книги и статьи» <http://biblioteka.teatr-obraz.ru/text>
10. AudioMasterClass <https://www.youtube.com/channel/UCoF7hzEIYNIk19IXTEhWWVA>

- | | | | |
|-----|---|---|--------|
| 11. | Future | Music | Russia |
| | https://www.youtube.com/channel/UC47uef-LOtK_FMzzXKHmC7A | | |
| 12. | It's Nice That | https://www.itsnicethat.com/ | |
| 13. | Produce Like A Pro | https://www.producelikeapro.com | |
| 14. | TEMPUS | -Учебные пособия по цифровому искусству | |
| | https://sazikov.livejournal.com/67515.html | | |
| 15. | TheTunes.Ru | https://www.youtube.com/channel/UCff_XYjdIfH8U90s81I-OYA | |

5. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для успешного и полного освоения дисциплины необходимо сочетание просмотра материалов всех разделов дисциплины и самостоятельной работой обучающегося (чтение литературы, просмотр видеозаписей, поиск материалов на различных ресурсах). Особое внимание следует уделять освоению специфики применения креативных технологий в театральном и перформативном искусстве, предложению и разработке собственных проектов с использованием полученных знаний.

6. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине

1. Материалы онлайн-курса «Креативные технологии в системе перформативных искусств», размещенные по адресу https://lms.eduardo.studio/courses/course-v1:Rgisi_Distant+109086+1/about
2. Видеоролики и видеофильмы, размещенные в сети Интернет
3. Функционал платформы <https://eduardo.studio/>

7. Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Онлайн-курс «Креативные технологии в системе перформативных искусств», размещенные по адресу https://lms.eduardo.studio/courses/course-v1:Rgisi_Distant+109086+1/about
2. РС или мобильное устройство.
3. Доступ в Интернет.