**Правительство Российской Федерации**

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего профессионального образования
"Национальный исследовательский университет
"Высшая школа экономики"**

Факультет коммуникаций, медиа и дизайна

**Программа дисциплины**

***Цифровой кинематограф: новые концепции визуального***

для направления 031300.62 «Журналистика» подготовки бакалавра

Авторы программы:

Лапина-Кратасюк Екатерина Георгиевна, канд. культурологии, доцент, elapinakratasyuk@hse.ru

Исаев Егор Михайлович, MA in public history, преподаватель, emisaev@hse.ru

Одобрена на заседании департамента медиа «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2014 г

Зав. департамента Тихомирова Т.Б.

Рекомендована секцией УМС «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2014 г

Председатель

Утверждена УС факультета коммуникаций, медиа и дизайна «\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ 2014 г

Ученый секретарь

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Москва, 2014

*Настоящая программа не может быть использована другими подразделениями университета и другими вузами без разрешения кафедры-разработчика программы.*

# Область применения и нормативные ссылки

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа предназначена для преподавателей, ведущих данную дисциплину, учебных ассистентов и студентов направления подготовки бакалавров 031300.62 "Журналистика", изучающих дисциплину «Цифровой кинематограф: новые концепции визуального».

Программа разработана в соответствии с:

* ОС НИУ ВШЭ;
* Образовательной программой 031300.62 «Журналистика».
* Рабочим учебным планом университета по направлению подготовки 031300.62 «Журналистика», утвержденным в 2014 г.

# Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Цифровой кинематограф: новые концепции визуального» являются:

- изучение основных этапов истории цифрового кинематографа;

- освоение ключевых концепций теории цифрового кинематографа, ознакомление со спецификой базовых понятий и терминов;

- ознакомление с практическим инструментарием создания цифрового фильма в области написания сценария, монтажа и съемки;

- апробация полученных знаний в процессе создания короткого любительского цифрового фильма.

# Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины

В результате освоения дисциплины студент должен:

* Знать основные понятия теории кинематографа в целом и теории цифрового кинематографа и цифровой культуры в частности.
* Уметь квалифицированно анализировать современные фильмы, писать рецензии и другие журналистские тексты, посвященные как студийному, так и любительскому цифровому кинематографу.
* Иметь навыки написания сценария, работы с монтажными программами, съемки и презентации и размещения в сети коротких цифровых фильмов.

В результате освоения дисциплины студент осваивает следующие компетенции:

| Компетенция | Код по ФГОС/ НИУ | Дескрипторы – основные признаки освоения (показатели достижения результата) | Формы и методы обучения, способствующие формированию и развитию компетенции |
| --- | --- | --- | --- |
|  | ОК-1 |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# Место дисциплины в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина относится к профессиональному циклу дисциплин.

Изучение данной дисциплины базируется на следующих дисциплинах:

* Культурология
* Научно-исследовательский семинар «Исследование медиа-процессов»
* Основы операторской и режиссерской культуры для тележурналистов
* Технология работы журналиста (платформы)

Для освоения учебной дисциплины, студенты должны владеть следующими знаниями и компетенциями:

* Знание английского (обязательно) и других европейских языков (желательно)
* Умение анализировать письменные тексты
* Начальные навыки анализа визуальных источников

# Тематический план учебной дисциплины

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| № | Название раздела | Кафедра, за которой закреплен раздел | Аудиторные часы  | Аудиторные часы | Самостоя­тельная работа |
| Лекции | Семинары | Практические занятия |
| 1 | Цифровой кинематограф: определения, история, перспективы. | Департамент медиа | 16 | 12 | 4 |  | 12 |
| 2 | Парадоксы цифрового кино: от студийных мега-проектов к любительскому видео. | Департамент медиа | 16 | 8 | 8 |  | 24 |
| 3 | Будущее кино?: цифровой фильм как основа трансмедийного проекта | Департамент медиа | 12 | 8 | 4 |  | 26 |
|  | Итого |  | 44 | 28 | 16 |  | 64 |

# Формы контроля знаний студентов

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Тип контроля | Форма контроля | 1 год |  |
| 1 | 2 | 3 | 4 | Параметры |
| Текущий | Эссе |  |  | + |  | Написание сценария (3000-4000 слов) |
| Итоговый | Зачет: презентация собственного фильма, снятого за время прохождения курса  |  |  | + |  | Короткий метр, не более 10 минут |

# Содержание дисциплины

Раздел представляется в удобной форме (список, таблица). Изложение строится по разделам и темам. Содержание темы может распределяться по лекционным и практическим занятиям.

***Раздел 1 Цифровой кинематограф: определения, история, перспективы.***

**Лекция 1** (4ч). Определения цифрового кинематографа и цифровой культуры

*Содержание темы:*

Проблемы определения цифрового кинематографа: конец кино или новая цифровая культура? Определения цифрового кинематографа через противоположные категории: от голливудских франшиз до роликов на YouTube. Конвергентная культура и культура участия. Студийный и любительский кинематограф. Технологическая история цифрового кино: от аналога к цифре, цифровой монтаж, цифровая проекция. Роль Дж. Лукаса в продвижении цифрового кино. Цифровой кинематограф: новый вид медиа или улучшенная версия пленочного кино?

*Формы и методы проведения занятия:*

Традиционное лекционное занятие включает также дискуссию, работу в группах, анализ визуальных источников, показанных преподавателем.

*Литература:*

Самутина Н. В. Слово из двух проблемных частей: киноисследования 2010-х о своем ускользающем объекте / Препринты. Высшая школа экономики. Серия WP6 "Гуманитарные исследования". 2010. № 05.

McKernan B. Digital Cinema. The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribution. McGraw-Hill, 2005.

**Лекция 2** (2ч). Способы создания кинематографического нарратива в цифровую эпоху.

**Семинар 1** (2ч). Технологии написания сценария цифрового любительского фильма

Содержание темы:

Понятие кинематографического нарратива. Понятие монтажа: эффект Л. Кулешова. Монтажные технологии Д. Й. Гриффита и С. Эйзеншейна: нарративный и интеллектуальный монтаж. Понятие плана, виды планов. Параллельный и перекрестный монтаж, «восьмерка». Проблема монтажа цифрового фильма.

*Литература:*

Эйзенштейн. Монтаж.

**Лекция 3** (4ч.) Эволюция художественных приемов в игровом кинематографе.

**Лекция 4** (2ч). Монтаж: нарративный, интеллектуальный, внутрикадровый

**Семинар 2.** (2ч) Приемы монтажа цифрового фильма.

Задание: Смонтировать короткий фильм из предложенных преподавателем фрагментов, Объяснить концепцию фильма.

***Раздел 2. Парадоксы цифрового кино: от студийных мега-проектов к любительскому видео.***

**Лекция 5** (4ч). Технологическая история цифрового кино: от аналога к цифре, цифровой монтаж, цифровая проекция.

**Семинар 3** (4ч). Концепция и сценарий фильма. Работа в группах

**Лекция 6** (4 ч). Студийные, независимые и любительские проеты цифрового кинематографа.

**Семинар 4** (4ч). Способы раскадровки фильма

***Раздел 3. Будущее кино?: цифровой фильм как основа трансмедийного проекта***

**Лекция 7** (2ч) Transmedia storytelling. Часть 1.

**Семинар 5** (2ч) Проект создания трансмединой истории на основе любительского фильма Часть 1.

**Лекция 8** (2ч) Transmedia storytelling. Часть 2.

**Семинар 6** (2ч) Проект создания трансмединой истории на основе любительского фильма. Часть 2.

**Лекция 9** (4 ч) Итоговое занятие. Создание, описание и продвижение фильмов в ситуации цифровой культуры.

# Образовательные технологии

1. Теоретический анализ фильмов, разбор кейсов, визуальный анализ фильмов в группах.
2. Обучение навыкам монтажа на компьютере
3. Обучение навыкам написания сценария.
4. Сообщение по теме.
5. Представление концепции фильма.
6. Написание сценария, раскадровка
7. Съемка на цифровую камеру, монтаж, показ и обсуждение фильмов, сделанных студентами.

# Оценочные средства для текущего контроля и аттестации студента

***Примерные темы эссе*** *(вместо короткого метра)*

1. Монтажный кинематограф: теория и практика.
2. Трансмедийные истории: трансформация нарратива в цифровой культуре
3. Цифровые опыты Джорджа Лукаса.
4. Цифровой кинематограф в России: от мультимедия к трансмедиа.
5. Мечты и реальность независимого цифрового кино.
6. Фильмы для показа только в сети: новые измерения визуального опыта в ситуации новых медиа.
7. Кинематограф Роберта Родригеса: постмодернизм и цифровой кинематограф.
8. Художественные и документальные проекты Джеймса Кэмерона.
9. Цифровые технологии как эволюция языка кино: фильмы Мартина Скорсезе.
10. Цифровые технологии как эволюция языка кино: фильмы Дэвида Финчера
11. Культура комикса и цифровой кинематограф.
12. Pottermore: от кроссмедиа к трансмедиа.

## *Вопросы для оценки качества освоения дисциплины*

1. Дайте определения цифрового кинематографа
2. Почему мы называем цифровым кино и «Звездные войны», и видео на мобильном телефоне?
3. Какие приемы монтажа вам известны?
4. Расскажите об «эффекте Кулешова»
5. Чем перекрестный монтаж отличается от параллельного?
6. Какие виды монтажных планов вы знаете?
7. Назовите пять правил написания хорошего сценария.
8. Чем трансмедиа отличаются от мультимедиа и кроссмедиа?
9. Объясните содержания понятий «конвергентная культура» и «культура участия»
10. Цифровой кинематограф: больше кино или больше не кино? Приведите аргументы, подтверждающие Вашу точку зрения.

# Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

## Базовый учебник

 McKernan B. Digital Cinema. The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribution. McGraw-Hill, 2005.

## Основная литература

## Лэндон Б. Диегетическое или дигитальное? Сближение фантастической литературы и фантастического кино в гипермедиа // Фантастическое кино. Эпизод первый. М.: НЛО, 2006.

* Маклюен М. Понимание Медиа: внешние расширения человека. М.; Жуковский: «Канон-пресс-Ц», «Кучково поле», 2003.
* Малви Л. Визуальное удовольствие и нарративный кинематограф // Антология гендерной теории. Минск: Пропилеи, 2000. С. 280–297.
* НЛО, 2007.
* Самутина Н. В. «Cult camp classics»: специфика нормативности и стратегии зри-тельского восприятия в кинематографе // Классика и классики в социальном и гу-манитарном знании / под ред. И.М. Савельевой, А.В. Полетаева. М.: НЛО, 2009.
* Самутина Н. В. Слово из двух проблемных частей: киноисследования 2010-х о своем ускользающем объекте / Препринты. Высшая школа экономики. Серия WP6 "Гуманитарные исследования". 2010. № 05.
* Самутина Н. В. Трансформация объекта как вызов науке о кино // Новое литера-турное обозрение. 2011. № 109. С. 62-81.
* Самутина Н. Жрецы великого МакГаффина // Синий диван. 2004. № 5.
* Самутина Н. Раннее кино как теория настоящего. Киноведческие записки.
* Самутина Н. Современные концепции синефилии и читатель/зритель в актуаль-ной медиасреде // Иностранная литература. 2008. № 9.

## Самутина Н.В. За процветание Шведии Культовое кино и его нестандартный зритель // «Неприкосновенный запас». 2008. № 6 (62)

* Соколова Н. Популярная культура Web 2.0: к картографии современного медиа-ландшафта. Самара: Издательство «Самарский университет», 2009.
* Соколова Н.Л. Рунет для телефанатов: пространство (без) политики // Russian Cyberspace Journal. 2009. №1. http://www.russian-cyberspace.com/issue1/natalia-sokolova.php?lng=English
* Фантастическое кино. Эпизод первый. М.: Новое литературное обозрение, 2006.
* Хабермас Ю. Техника и наука как «идеология». М.: Праксис, 2007.

## Дополнительная литература

* Brottman M. Star Cults/Cult Stars: Cinema, Psychosis, Celebrity, Death // Unruly Pleasures. The Cult Film and its Critics. FAB Press, UK, 2000. P. 105–119.
* Cinema and the Invention of Modern Life. Berkeley: University of California Press, 1995
* Dijk J.v. The Network Society. L.:SAGE Publications, 2006.
* Doane, Mary Ann. The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, the Archive. Cambridge, M., and London: Harvard UP, 2002
* Dudley Andrew. The Core and the Flow of Film Studies // Critical Inquiry 35. Summer 2009.
* Elsaesser T. Cinephilia or the Uses of Disenchantment // Cinephilia: Movies, Love and Memory / ed. by M. de Valck, M. Hagener. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2005.
* Elsaesser T. European cinema: Face to face with Hollywood. Amsterdam UP: Amsterdam, 2005.
* Elsaesser T., Hagener M. Film Theory. An Introduction Through the Senses. Routledge, 2010
* Film Theory and Contemporary Hollywood Movies / ed. by Warren Buckland. Routledge, 2009.
* Friedberg A. The Virtual Window: From Alberti to Microsoft. Cambridge, MA: The MIT Press, 2006.
* Friedberg A. Window Shopping: Cinema and the Postmodern. University of California Press, 1993.
* Jeffrey Sconce. Movies: A Century of Failure // Sleaze Artists: Cinema at the Margins
* Jenkins H. Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York: New York University Press, 2006.
* Jenkins H. Transmedia Storytelling. In Technology Review, 2003.
* Jenkins H., Ford S., Green J. Spreadable Media – Creating Value and Meaning in a Networked Cuture. New York: NYU Press, 2013.
* Manovich L. Software Takes Command. Bloomsbury Publishing, 2013.
* Manovich L. The Language of New Media. Cambridge, Massachusetts; London, England, 2001
* Manovich L. The Language of New Media. MIT Press, 2001
* McKernan B. Digital Cinema. The Revolution in Cinematography, Postproduction, and Distribution. McGraw-Hill, 2005.
* Mulvey L. Death 24x a Second: Stillness and the Moving Image. L.: Reaktion Books, 2005.
* of Taste, Style, and Politics. Durham, NC: Duke University Press, 2007.
* Post-Theory / D. Bordwell, N. Carroll (ed.). University of Wisconsin Press, 1996
* Revisioning History. Film and the construction of a new past / ed.by R. Rosenstone. Princeton: Princetone U.P., 1995.
* Rodowick D.N. The Virtual Life of Film. Harvard University Press, 2007.
* Rosenstone R. Visions of the Past: the Challenge of Film to our Idea of History. Cambridge, 1995;
* Ryan, M. L. Narrative Across Media: The Language of Storytelling. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004.
* Schatz Th. New Hollywood, New Millenium // Film Theory and Contemporary Hollywood Movies. P. 19–46.
* Sconce J. Movies: A Century of Failure // Sleaze Artists: Cinema at the Margins of Taste, Style, and Politics / ed. by J. Sconce/ Durham, NC: Duke University Press, 2007.
* Staiger J. Media reception studies. N.Y., 2005.
* The Cinema of Attractions Reloaded / ed. by W. Strauven. Amsterdam University Press, 2006.
* Tomasovic D. The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction // The Cinema of Attractions Reloaded. / ed. by W. Strauven. Amsterdam University Press, 2006.
* Zizek S. The Fright of Real Tears. Krzysztof Kieslowski Between Theory and Post-Theory. BFI, 200.

## Программные средства

Для успешного освоения дисциплины, студент использует следующие программные средства:

*

## Дистанционная поддержка дисциплины

[Если предусмотрена дистанционная поддержка курса, укажите информацию об электронных ресурсах, которыми должны пользоваться студенты для проработки отдельных тем, выполнения заданий, обмена информацией с преподавателем для подготовки заданий, укажите порядок доступа к дистанционным ресурсам.

В соответствующем разделе "Содержание дисциплины" должна быть ссылка, какие элементы дистанционной поддержки используются для освоения темы или раздела]

# Материально-техническое обеспечение дисциплины