

טופס סילבוס

מצופה קולנועי למשתמש אינטראקטיבי

**סמסטר ב'
2 ש"ס**

סוג המסגרת: (שיעור)

שם המרצה: אודי בן-אריה שעות קבלה: לפי תאום מראש	דואר אלקטרוני: udiben@post.tau.ac.il בניין: מקסיקו חדר:
--	--

תאור הקורס

הקורס יעסוק בנרטיב (הקונבנציונאלי והאינטראקטיבי), תהליך מסירתו ואופן תפיסתו, תוך בחינת קשת האפשרויות שמתחילות בתהליכים קוגניטיביים שעובר הצופה בקולנוע ובטלוויזיה ועד לתהליכים שעובר המשתתף ביצירות אינטראקטיביות. נקודת הפתיחה היא סקירה של תיאוריות המנסות להתחקות אחר חווית הצפייה, האם הצופה פאסיבי או אקטיבי? אלו תהליכי תפיסה ופרשנות מתחוללים בזמן הצפייה בסרט? תובנות אלו ישמשו בסיס לבחינה של החוויה האינטראקטיבית, ולדיון בשאלות האם המשתתף מצליח לשקוע לתוך עולם חדש? מה הוא מקומו של המשתתף ביצירה? האם הוא הופך ליוצר? וכפועל יוצא מהמעורבות של המשתתף האם יכול להתקיים נרטיב אינטראקטיבי?

במהלך הקורס נדון בנרטיב ובמחקרים המתמקדים בחווית הצפייה ובחווית ההשתתפות, במקביל להתנסות מעשית וצפייה בסרטים, סדרות, ויצירות אינטראקטיביות. העבודה המסכמת של הקורס יכולה להיות עיונית או מעשית - הדיון התיאורטי במהלך הקורס יהווה בסיס לכתיבת עבודה עיונית או השראה ליצירה מעשית ויזואלית ברשת, שמטרתה לבצע מהלך מייצוג סמנטי לייצוג ויזואלי, מהלך שבו יוצאים מתובנה או תיאוריה שנידונה בקורס, ומתרגמים אותה לתגובה או הבעה חזותית, ילווה בעבודה עיונית.

דרישות הקורס

1. השתתפות פעילה בשיעור, ונוכחות מלאה.
2. הגשת עבודה מסכמת.

עבודה מסכמת

ניתן לבחור בין שתי אופציות של עבודה מסכמת: עיונית או מעשית. 1. עבודה עיונית – ניתוח יצירה אינטראקטיבית או פיתוח טענה על בסיס אחד הנושאים שעלו במהלך הקורס; 2. עבודה מעשית - יצירה דיגיטלית ויזואלית ברשת, שמשתמשת בפלטפורמות ואמצעי מבע

דיגיטליים, והיא נובעת או מגיבה לאחד הנושאים שעלו בקורס. ילווה בהסבר על הקשר בין היצירה לבין התיאוריה.

מרכיבי הציון הסופי

1. השתתפות פעילה בשיעור או באתר: 20%
2. עבודה מסכמת: 80%

מהלך הקורס

שיעור 1: הצופה כחלק מהאפראטוס הקולנועי

קריאת חובה:

בורשטיין, יגאל (2009). "פרק ראשון, ד': אבדן החלום", מבטי קרבה, מחשבות על סרטים. הוצאת אוניברסיטת חיפה והוצאת י"ל מאגנס האוניברסיטה העברית, ירושלים, עמ' 52 - 41.

קריאת רשות:

Baudry Jean-Louis (1970). "Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus". *Movies and Methods*, c1976-1985 Volume 2, Edited by Bill Nichols Berkeley: University of California Press.

שיעור 2: ביקורת התיאוריה הקוגניטיבית על תפיסת הצופה הפסיכי

קריאת חובה:

בן-שאול, ניצן (2000). "פרק 9, קוגניטיביזם וקולנוע", מבוא לתיאוריות קולנועיות. עמ' 141-149.

Carroll, Noel (1988). *Mystifying Movies: fads & fallacies in contemporary film theory*. New York: Columbia University Press.

קריאת רשות:

בורשטיין, יגאל (2009). "פרק 6ד': סרט, מחשב וחירות הצופה", מבטי קרבה, מחשבות על סרטים. הוצאת אוניברסיטת חיפה והוצאת י"ל מאגנס האוניברסיטה העברית, ירושלים, 469-480.

הקרנת קטע מהסרט:

Woodstock, Michael Wadleigh (1970)

שיעור 3: האלמנטים הסמיוטיים הקונבנציונאליים של מבנה נרטיבי (בסיס לדיון נרטולוגי).

אספקטים סיפוריים (story aspects) וטכניקות נרטיביות (narrative techniques).

קריאת חובה:

Bal, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Second ed:

University of Toronto Press, 1997 (pg. 3-31, 78-99).

קריאת רשות:

Chatman, Seymour Benjamin (1990). *Coming to terms: the rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca: Cornell University Press.

הקרנת קטעים מהסרטים:

Rosetta, Jean-Pierre Dardenne & Luc Dardenne (1999)

שיעור 4: האם קיים טקסט פתוח בקולנוע, ואיך הוא משפיע על חווית הקריאה/צפייה

קריאת חובה:

Eco, Umberto. *The role of the reader: Explorations in the semiotics*, Bloomington: Indiana University Press. 1979, 47-65.

הקרנת קטעים מהסרטים:

Abendland, Nikolaus Geyrhalter (2012)

Choose A Different Ending (2011)

שיעור 5: בדרך למהפכה - הקרקע להתפתחות האפראטוס הדיגיטאלי, נקודות מפתח בתרבות הדיגיטלית.

קריאת חובה:

אילת ון-אסן, יעל. תרבות דיגיטלית. תל-אביב: "חדקל", 2002, 25-56.

הקרנה:

Black Mirror: 15 Million Merits, Charlie Brooker (2011)

שיעור 6: סיכום מאפיינים מרכזיים של האפראטוס הדיגיטאלי.

קריאת חובה:

Ryan, Marie-Laure. "Will New Media Produce New Narratives?" *Narrative across media: The languages of storytelling* (2004b): 337-59.

קריאת רשות:

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1997, 71-94.

Manovich, Lev. *The language of new media*. Cambridge, MIT Press, 2001, 18-26.

שיעור 7: המשתמש האינטראקטיבי: חוויה קלידוסקופית ביצירות דיגיטליות.

קריאת חובה:

Murray, Janet H. *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. The MIT Press, 2011, 51-86.

הקרנת קטעים מהסרטים:

Star Trek: Voyager, Paramount (1995)

Switching, Sebastian Campion (2003)

HBO Imagine, (2009)

קריאת רשות:

Mateas, M. *Interactive Drama, Art, and Artificial Intelligence*. Ph.D. Thesis, School of Computer Science, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, PA. December 2002.

שיעור 8: אוטוריטות כפולות - התאמת ההגדרה הנרטיבית ליצירות אינטראקטיביות.

קריאת חובה:

Ryan, Marie-Laure. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press, 2004a.

הקרנת קטעים מתוך:

Spider and Web, Andrew Plotkin (1998)

Choose A Different Ending (2011)

OZ project, Bates, Joseph (1992)

Office Voodoo, Lew, Michael (2003)

שיעור 9: סמכויות מסירה אישיות וקולקטיביות בסרטים אינטראקטיביים

מאינטראקציה קולקטיבית מול מסך הקולנוע – Kinoautomat, לאינטראקציה אישית מול המסך הקטן - YouTube Annotation.

קריאת חובה:

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1997, 126-153.

הקרנת קטעים מתוך:

Kinoautomat, Raduz Cincera (1967)

Prison Valley, David Dufresne & Philippe Brault (2010)

Fort McMoney, David Dufresne (2013-2014)

Life in a day, Ridley Scott (2011)

שיעור 10: האם ייתכן שילוב בין נרטולוגיה (narratology) לבין לודולוגיה (ludology)?

קריאת חובה:

Kinder, Marsha. "Narrative Equivocations between Movies and Games." *The New Media Book* (2002), 119-132.

Mateas, M, and A Stern. "Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space." *DiGRA*. Citeseer, 2005a.

הקרנה:

Façade, Michael Mateas & Andrew Stern (2005)

Heavy Rain (the game), Quantic Dream (2010)

The Graveyard, A Tale Of Tales (2008)

שיעור 11: הייפר נרטיב - דרכים לספר סיפור קולנועי אינטראקטיבי

קריאת חובה:

Ben-Shaul, Nitzan. *Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. Rodopi, 2008, 30-58.

הקרנת קטעים מתוך:

Turbulence, Nitzan Ben-Shaul (2008)

שיעור 12: טרנסמדיה, הסיפור הקולנועי מסופר באמצעות פלטפורמות רבות

קריאת חובה:

Jenkins, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York : New York University Press, 2006. (pg. 1-25; 93-131)

הקרנה (קטעים מתוך הסרטים מהפלטפורמות הנוספות בו הסיפור מסופר):

The Matrix, Andy & Lana Wachowski (1999)

Pandemic, Lance Weiler (2011)

שיעור 13: הסיפור הקולנועי בעידן בו מחשבים "מנחשים אותנו בעצמם"

קריאת חובה:

Knoller, Noam & Ben-Arie Udi. "The Holodeck is all Around Us – Interface Dispositifs in Interactive Digital Storytelling". In Koenitz, Hartmut & Ferri Gabriele et al. (Eds.), *Interactive Digital Narrative: History, Theory, and Practice*. Routledge, 2014. (forthcoming)

שיעור 14: הגשה

דיון בהצעות לעבודות המסכמות, וסיכום.

רשימת ספרות:

1. אילת ון-אסן, יעל. *תרבות דיגיטלית*. תל-אביב: "חדקל", 2002, 25-56.
2. בורשטיין, יגאל. מבטי קרבה, מחשבות על סרטים. הוצאת אוניברסיטת חיפה והוצאת י"ל מאגנס האוניברסיטה העברית ירושלים, 2009, 41-52, 438-480.
1. Ben-Shaul, Nitzan. *Hyper-Narrative Interactive Cinema: Problems and Solutions*. Rodopi, 2008, 30-58.
2. Ben-Shaul, Nitzan. "Can Narrative Films go Interactive?". *New Cinemas Journal of Contemporary Film*, 2.3, 2004, 149-162.
3. Eco, Umberto. *The role of the reader: Explorations in the semiotics*, Bloomington : Indiana University Press. 1979, 47-65.
4. Frasca, Gonzalo. "Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video) games and narrative", Finnish version originally published in Parnasso#3, Helsinki, 1999.
<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
5. Jenkins, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York : New York University Press, 2006.
6. Juul, Jesper. *A Clash Between game and narrative*. Thesis, Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 1999.
7. Kinder, Marsha. "Narrative Equivocations between Movies and Games." *The New Media Book* (2002): 119-132.
8. Knoller, Noam & Ben-Arie Udi. "The Holodeck is all Around Us – Interface Dispositifs in Interactive Digital Storytelling". In Koenitz, Hartmut & Ferri Gabriele et al. (Eds.), *Interactive Digital Narrative: History, Theory, and Practice*. Routledge, 2014. (forthcoming)
9. Koenitz, Hartmut. *Reframing Interactive Digital Narrative: Toward an Inclusive Open-Ended Iterative Process for Research and Practice*. Ph.D. Thesis. Georgia Institute of Technology, 2010.
10. Laurel, Brenda. *Towards the Design of a Computer-Based Interactive Fantasy System*. Ph.D. Dissertation., The Ohio State University, 1986.
11. Manovich, Lev. *The language of new media*. Cambridge, MIT Press, 2001.
12. Mateas, M. *Interactive Drama, Art, and Artificial Intelligence*. Ph.D. Thesis, School of Computer Science, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, PA. December 2002.
13. Mateas, M. & Stern, A. "Structuring Content in the Facade Interactive Drama Architecture", In *Proceedings of Artificial Intelligence and Interactive Digital Entertainment (AIIDE 2005)*, Marina del Rey.

URL:<http://www.lcc.gatech.edu/~mateas/publications/MateasSternAIIDE05.pdf>.

14. Mateas, M, & Stern A.. "Build It to Understand It: Ludology Meets Narratology in Game Design Space." *DiGRA*. Citeseer, 2005a.
15. Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 1997.
16. Murray, Janet H. *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. The MIT Press, 2011.
17. Ryan, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana Univ Press, 1991 (pg. 1-29).
18. Ryan, Marie-Laure. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. University of Nebraska Press, 2004a.
19. Ryan, Marie-Laure. "Will New Media Produce New Narratives?" *Narrative across media: The languages of storytelling* (2004b): 337-59.
20. Sobchack, Vivian Carol (1995). "Phenomenology and the film experience", In Linda Williams (Ed.), *Viewing Positions: Ways of Seeing Film*. New Brunswick, N.J.: Rutgers University Press. 36-58