

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ



Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«РОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ СЦЕНИЧЕСКИХ ИСКУССТВ»  
Приморская высшая школа музыкального и театрального искусства  
(филиал РГИСИ в г. Владивостоке)  
Школа креативных индустрий

Утверждаю:  
ВРИО ректора РГИСИ  
\_\_\_\_\_/Е. В. Третьякова/  
«06» июля 2021 г.

**Рабочая программа**

**к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе**

**«Театр и театральные технологии»**

Введение в креативные индустрии

Срок реализации программы: 2 года

Возраст учащихся: 12–17 лет

Владивосток  
2021

**Разработчики:**

Голубева М. С., ведущий специалист учебно-методического отдела по работе с филиалами  
Шульгина Н. В., заместитель директора  
Приморской высшей школы музыкального и театрального искусства, кандидат исторических наук

Акимов Д. С., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда  
Бачурина Н. В., ШКИ г. Калининграда  
Иванков А. С., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда  
Иванов С. И., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда  
Лисевич П. В., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда  
Пасечнюк В. А., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда  
Полякова А. В., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда  
Собенина Т. А., ШКИ г. Калининграда  
Судаков Э. И., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда  
Терентьев А. Е., педагог дополнительного образования ШКИ г. Калининграда

**Рецензент:**

Песочинский Н. В, профессор кафедры русского театра,  
руководитель программ повышения квалификации, кандидат искусствоведения.

## Оглавление

Особенности организации образовательного процесса.....	4
Цель и задачи освоения дисциплины .....	4
Учебный план 1 года обучения .....	5
Содержание программы 1 года обучения .....	8
Учебный план 2 года обучения .....	14
Содержание программы 2 года обучения .....	14
Планируемые результаты .....	16
Оценочные материалы .....	18
Методическое обеспечение программы .....	18
Интернет источники: .....	23
Литература .....	23

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Театр и театральные технологии» (далее – Программа) предназначена для художественно-эстетического воспитания учащихся и развитие их творческих способностей в области сценической деятельности.

Дисциплина «Введение в креативные индустрии» ориентирована на развитие кругозора учащихся в сфере направлений креативных индустрий, возможности которых так или иначе применимы в перформативных искусствах. Последовательное знакомство с анимацией, дизайном, фото- и видеопроизводством, звукорежиссурой и интерактивными цифровыми технологиями сформирует представления учащихся о современных инструментах, расширит границы творческого воображения и даст импульс для поиска путей сотворчества с учащимися других студий.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Особенностью образовательного процесса является комплексность и многообразие направлений деятельности учащихся, масштабность педагогических целей и задач. Образовательный процесс организован таким образом, что занятия проходят преимущественно в интерактивных формах: все учащиеся оказываются вовлеченными в процесс познания, они имеют возможность рефлексировать по поводу того, что они знают и думают, – это способствует формированию высокого уровня эмоционального единения учащихся.

В ходе субъектноориентированного диалогового обучения учащиеся учатся критически мыслить, решать задачи на основе анализа обстоятельств и соответствующей информации (кейсов), сопоставлять различные мнения, принимать продуманные решения, участвовать в дискуссиях. Для этого на занятиях организуются различные формы работы: индивидуальная, парная и групповая работа, элементы геймификации, проблемно-обучающие ситуации, проектная деятельность, работа с различными источниками информации, самостоятельная творческая работа, использование информационно-коммуникационных технологий. Такой подход дает возможность учащимся уже на ранних этапах обучения применять на практике полученные теоретические знания и приобретать умения, востребованные в современном обществе.

### **Цель и задачи освоения дисциплины**

Цель освоения дисциплины – сформировать у учащихся целостное представление о направлениях креативных индустрий, погрузить учащихся в контекст креативных индустрий через проектную работу.

#### **Задачи**

##### *Обучающие:*

- сформировать систему координат для ориентации в спектре направлений креативных индустрий;
- обеспечить понимание специфики этапов производства творческих продуктов: препродакшн – продакшн – постпродакшн;
- научить создавать/реализовывать творческие проекты с использованием современных цифровых технологий в коллаборации с учащимися и педагогами студий ШКИ.

##### *Развивающие:*

- освоить алгоритмы и различные методы анализа задач и кейсов из соответствующей индустрии;
- развить навыки организации самостоятельной работы и работы в команде;
- применить полученные знания и навыки при реализации творческих проектов в рамках образовательной программы;

- сформировать опыт самостоятельной и коллективной творческой и проектной деятельности.

*Воспитательные:*

- привлечь учащихся к сотрудничеству на основе общего коллективного творчества;
- сформировать умение работать в команде, умение выслушать друг друга, прийти к компромиссу, достигнуть договоренности, составить план действий и придерживаться его, при необходимости внося коррективы;
- воспитать чувство ответственности за партнеров и за себя;
- сформировать умение поэтапного распределения задач для достижения цели;
- воспитать самостоятельность и инициативность.

## 1 год обучения

### Учебный план 1 года обучения

Количество недель в учебном году: 35 (39 недель с учетом 4 недель каникул)

№ п/п	Название тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
	<i>Раздел 1. Студия анимации</i>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	
1.1	Знакомство с группой. Использование анимации в театре. Театр и анимация – точки соприкосновения.	1	1	2	Совместный просмотр. Обсуждение. Вопросы.
1.2	Стилизация в анимации.	0,5	1,5	2	Совместный просмотр. Обсуждение.
1.3	Позы и походка в анимации.	0,5	1,5	2	Обратная связь от педагога. Рефлексия.
1.4	Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме. Коллажная анимация. Препродакшн в анимации.	1	2	3	Презентации. Совместный просмотр. Обсуждение.
1.5	Цвет и характер. Основы композиции и сочетания цветов. Работа с коллажами. Продакшн в анимации.	1	2	3	Обратная связь от учащихся, от педагога.
1.6	Постпродакшн в анимации.	0	2	2	Совместный просмотр. Обратная связь от учащихся, от педагога.
	<i>Раздел 2. Студия дизайна</i>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	
2.1	Дизайн-мышление, задачи дизайна, виды дизайна. Дизайн в театре. Шрифты.	1	1	2	Обсуждение результатов работы.

					Обратная связь от учащихся, от педагога.
2.2	Основы композиции.	0,5	1,5	2	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.
2.3	Метр и ритм в композиции.	0,5	1,5	2	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.
2.4	Цвет. Цветовые сочетания.	0,5	1,5	2	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.
2.5	Объем и пространство.	0,5	1,5	2	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от педагога.
2.6	Знаки и логотипы. Личный бренд.	1	3	4	Обсуждение результатов работы. Обратная связь от учащихся, от педагога.
	<i>Раздел 3. Студия звукорежиссуры и электронной музыки</i>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	
3.1	Введение в историю музыки.	2	0	2	Ответы на вопросы. Обратная связь от педагога.
3.2	Природа, физика звука.	1	1	2	Рефлексия.
3.3	Основы работы в DAW (digital audio workstation).	0,5	1,5	2	Ретроспектива деятельности. Обратная связь.
3.4	Введение в элементарную теорию музыки.	0,5	1,5	2	Обратная связь от педагога. Самооценка.

3.5	Создание мини-аудиоспектакля.	0	6	6	Групповое обсуждение. Рефлексия. Обратная связь от педагога.
	<i>Раздел 4. Студия фото- и видеопроизводства</i>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	
4.1	Фотосъемка в театре и для театра. Съемочный процесс, этапы и участники. Препродакшн фотопроизводства.	1	1	2	Обратная связь от учащихся. Рефлексия.
4.2	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	0,5	2,5	3	Опрос. Тестирование с использованием мобильного приложения.
4.3	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	0,5	1,5	2	Просмотр фото работ. Саморефлексия учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом.
4.4	Видеосъемка в театре и для театра. Актеры в кино. Съемочный процесс, этапы и участники. Препродакшн видеопроизводства.	1	1	2	Обратная связь от учащихся.
4.5	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	0,5	2,5	3	Опрос.
4.6	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	0,5	1,5	2	Просмотр видео работ, саморефлексия учащихся. Сравнение результата с задуманным проектом.
	<i>Раздел 5 Студия интерактивных цифровых технологий</i>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	
5.1	История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).	1	1	2	Опрос. Рефлексия.

5.2	Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.	1	3	4	Обсуждение результатов работы. Обратная связь. Рефлексия групповая
5.3	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства.	1	3	4	Обсуждение результатов работы. Рефлексия групповая
5.4	Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.	1	3	4	Презентация результатов работы. Рефлексия. Обратная связь педагога.
<b>ИТОГО (общее количество часов)</b>		<b>20</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	

### **Содержание программы 1 года обучения**

Содержание программы первого года обучения направлено на последовательное знакомство с направлениями креативных индустрий: их возможностями, инструментарием и продуктами.

#### ***Раздел 1. Студия анимации***

##### **Тема 1.1. Знакомство с группой. Театр и анимация – точки соприкосновения. Использование анимации в театре.**

**Теория:** Знакомство с группой. Опрос «Мультфильм, который нравится сейчас». Дискуссия «Что, на твой взгляд, главное в хорошем мультфильме?». Театр и анимация – точки соприкосновения (работа с эмоциями, с преувеличением/утрированием, с позами, с пластикой, с художественным оформлением пространства).

Использование анимации в театре.

**Практика:** просмотр фрагментов театральных постановок с использованием анимации, разбор каждого примера. Знакомство с техникой скетчинга – быстрые рисунки различных эмоций.

##### **Тема 1.2. Стилизация в анимации.**

**Теория:** Что такое стилизация? Как стилизация применяется в анимации? Персонажи и их узнаваемость.

**Практика:** просмотр и обсуждение фрагментов мультфильмов со «знаковыми»/узнаваемыми персонажами (мультфильмы Уолта Диснея, Хаяо Миядзаки). Продолжение работы с эмоциями и работа со стилизацией. Практическое задание по стилизации: нарисовать соседа в стиле определенного мультфильма.

##### **Тема 1.3. Позы и ходьба в анимации.**

**Теория:** Позы и походка как характерная черта персонажа.

**Практика:** просмотр и обсуждение фрагментов мультфильмов с выразительными позами и походками персонажей.



Групповая работа: одна группа обучающихся принимают определенные позы, другая рисует.

«Настраивание кадра»: учащиеся постепенно «пристраивают персонажей» (создают групповую композицию с выразительными позами), другие зарисовывают получившуюся композицию.

**Тема 1.4. Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме. Коллажная анимация. Препродакшн в анимации.**

**Теория:** Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи, которые решаются на этапе постановки. Типы изображения в анимационном фильме – персонаж, фон, вещи. Производственная цепочка – этапы создания мультфильма. Роли в производственной команде.

**Практика:** просмотр и анализ удачных и неудачных примеров.

Препродакшн. Работа с коллажем. Знакомство с технологией коллажной анимации.

**Тема 1.5. Цвет и характер. Основы композиции и сочетания цветов. Работа с коллажами. Продакшн в анимации.**

**Теория:** Цвет и характер. Основы композиции и сочетания цветов. Работа с коллажами.

**Практика:** Продакшн. Анимационная практика – создание этюдов (например, «Танец», «Ходьба»). Индивидуальная работа с подручными материалами: каждый участник изготавливает 1 фон и 1 персонажа. Анимация. Просмотр снятых сцен. Обратная связь педагога.

Механика перекадрового персонажа общий и крупный план – инструкция по технике выполнения, примеры. Подготовка съемочного места: выставление штатива, настройки камеры.

**Тема 1.6. Постпродакшн в анимации.**

**Практика:** Постпродакшн. Сбор анимационных сцен в видеоролик. Монтаж, ошумление, рендер.

**Раздел 2. Студия дизайна**

**Тема 2.1. Дизайн-мышление, задачи дизайна, виды дизайна. Дизайн в театре. Шрифты.**

**Теория:** Знакомство с группой. Вопросы для обсуждения: Что такое дизайн? Для чего он существует? Принцип дизайн-мышления и алгоритм работы над проектом (идея – эскиз – прототип – тестирование прототипа и его доработка – финальный продукт). Виды дизайна (архитектурный, промышленный, ландшафтный, интерьерный графический... веб-дизайн и геймдизайн). Дизайн в театре (от облика здания до официального сайта театра).

Шрифты. Какие бывают шрифты, семейство шрифтов. Чем различаются шрифты, какой эмоциональный посыл они могут нести?

**Практика:** занятие на характер буквы (игровое задание: сопоставление буквы определенного шрифта с изображениями собак на основе схожести формы и характера). Индивидуальное задание: придумать шрифт, отражающий изображение (собаку). Составление слов и фраз с использованием созданных шрифтов.

**Тема 2.2. Основы композиции.**

**Теория:** Понятие композиции. Первичные графические элементы композиции (точка, линия, пятно). Содержание, характер и назначение композиции. Доминанта

Приемы расположения форм, объектов относительно друг друга: фронтальное расположение, расположение встык, внахлест, расположение, при котором часть объекта

является элементом другого объекта, глубинно-пространственное расположение, объемное.

**Практика:** Просмотр примеров. Обсуждение.

Выполнение аппликаций с простыми фигурами. Анализ различного расположения фигур, выявление равновесия и дисбаланса.

### **Тема 2.3. Метр и ритм в композиции.**

**Теория:** Что такое метр и ритм? Их роль в композиции? Основные виды метрических построений. Наиболее характерные приемы построения ритма.

**Практика:** Просмотр примеров. Обсуждение.

Поиск ритмических рядов в афишах и постерах.

Построение основных видов ритмических рядов: нарастающий, нарастающе-убывающий, убывающе-нарастающий, расширяющийся, сужающе-расширяющийся, расширяюще-сужающийся, с параллельным изменением одинаковых свойств элементов, со встречным изменением разных свойств элементов, однопериодный, с параллельным изменением форм и интервалов.

### **Тема 2.4. Цвет. Цветовые сочетания.**

**Теория:** Цвет. Основы цветовых сочетаний. Плотность, насыщенность цветов. Цвет и характер.

**Практика:** Просмотр примеров. Обсуждение.

Работа с цветовыми сочетаниями.

### **Тема 2.5. Объем и пространство.**

**Теория:** Объем и пространство в дизайне. Свет и тень. Перспектива.

**Практика:** Просмотр примеров. Обсуждение. Работа с различными фигурами. Изготовление объемных изображений.

### **Тема 2.6. Знаки и логотипы. Личный бренд.**

**Теория:** Понятие знака. Структура знака. Понятие личного бренда.

**Практика:** Изготовление полиграфического продукта личного бренда (логотип, шрифтовая композиция, визитка, открытка, постер, веб-афиша).

## ***Раздел 3. Студия звукорежиссуры и современной электронной музыки***

### **Тема 3.1. Введение в историю музыки.**

**Теория:** Введение таймлайна: от доисторических времен до наших дней. Опрос: как вы думаете, как и почему появилась музыка? Введение первой даты: ок 40 тыс лет до н.э. первые музыкальные инструменты (учащиеся предполагают, какие это инструменты: флейты из костей). Нанесение на таймлайн базовых дат: изобретение монохорда и диатоники Пифагора, появление нотной записи (Гвидо из Арrezzo), грегорианский хорал, появление полифонии, изобретение фортепиано, романтизм (отделение музыки от церкви), модернизм, XX век и появление электронных музыкальных инструментов, 2000-е годы, появление современных цифровых студий (в т.ч. которые используются в ШКИ).

Дополнительная информация: музыка Древней Греции и Рима. Рассказ о хорах и театральных «баттлах», в которых хоры выступали в качестве мелодекламирующего драматического «эффекта».

### **Тема 3.2. Природа, физика звука.**

**Теория:** Демонстрация принципа продольной и поперечной волны. Понятие частоты, Герц. Введение понятия «слышимый частотный диапазон».

Визуальное представление звука в современной DAW (digital audio workstation). Понятие луп и сэмпл.

Основные характеристики звука: опрос среди учащихся с фиксацией ответов на флипчарте. Громкость, высота, продолжительность, тембр.

**Практика:** опыт – включение частотного генератора и рефлексия среди обучающихся: слышат ли они звук на определенной частоте? Опыт – включение популярного несколько лет назад семпла «Лорелл/Йенни» и опрос: кто что слышит? (Примечание: Обычно дети слышат «Йенни», в то время, как люди постарше слышат «Лорелл»).

### **Тема 3.3. Начало работы в DAW (digital audio workstation).**

**Теория:** описание интерфейса DAW (ПО для создания музыки). Основные инструменты. Понятие о темпе, ритме, размере. Привязка этих понятий к «умной сетке» в цифровой студии. Ритм-секция. Жанры современной электронной музыки в привязке к ритмическим рисункам. Устройство барабанной установки с демонстрацией визуального ряда и звуковыми фрагментами. Примеры эмуляции «живых ударных» в электронных устройствах.

**Практика:** создание ударного паттерна Four on the floor. Копирование элементов, внесение изменений. Добавление дорожек. Использование стоковых лупов и семплов.

### **Тема 3.4. Введение в элементарную теорию музыки.**

**Теория:** тональность, лад. Гармония. Гамма. Подключение Midi-клавиатуры. Понятие Midi, отличие midi-контроллера от синтезатора или ромплера.

**Практика:** создание короткой композиции из ударных, басовой линии, аккордовой гармонической последовательности.

Коммутация звукового оборудования. Запись голоса.

Базовая эквалазация и компрессия. Звуковые Эффекты. Инструментарий звукового дизайнера.

### **Тема 3.5. Создание мини-аудиоспектакля.**

**Практика:** Групповая работа с записью. Постановка микрофона, путь прохождения сигнала, ушной мониторинг, задержка, звукоусиление. Демонстрация работы с оборудованием.

Обсуждение пространства, в котором происходит действие пьесы, создание звукового сценария (погружение в атмосферу, подбор звуков, музыкальная подложка). Звуковой дизайн.

Обсуждение результатов работы и обратная связь преподавателя.

*Примечание: Для работы над аудио-спектаклем требуется небольшая пьеса, подобранная педагогом студии Театра и театральных технологий. Требования к пьесе: небольшая продолжительность (до 20 минут), наличие авторского текста и значительного количества диалогов. Распределение ролей и репетиции проходят на занятиях по «Основам актерского мастерства».*

## **Раздел 4. Студия фото- и видеопроизводства**

### **Тема 4.1. Фотосъемка в театре и для театра. Съёмочный процесс, этапы и участники.**

#### **Препродакшн фотопроизводства.**

**Теория:** Знакомство с группой. Фотосъемка в театре и для театра. Портфолио актеров, фотосъемка спектаклей. Специфика портфолио. Съёмочный процесс, этапы и участники.

**Практика:** Препродакшн фотопроизводства. Выбор темы для проекта. Концепция проекта: создание актерского портфолио. Разработка сценария съемки. Поиск фотореференсов в интернете и соцсетях. Поиск визуального решения. Формирование групп и распределение ролей внутри группы с возможной ротацией (актер, фотограф, осветитель).

#### **Тема 4.2. Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.**

**Теория:** Фотопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого на занятии и основные функции.

**Практика:** Учащиеся готовят и настраивают оборудование, фотографируют героев проекта в соответствии с разработанным сценарием проекта.

#### **Тема 4.3. Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.**

**Теория:** Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.

**Практика:** Учащиеся импортируют на компьютеры сделанные фотографии. Обсуждение результатов фотосъемки и выбор лучших кадров. Цветокоррекция. Печать.

#### **Тема 4.4. Видеосъемка в театре и для театра. Актеры в кино. Съёмочный процесс, этапы и участники. Препродакшн видеопроизводства.**

**Теория:** Знакомство с группой. Видеосъемка в театре и для театра. Проморолики спектаклей, видеосъемка/трансляция спектаклей, интервью с актерами и режиссерами.

Вопросы для обсуждения: Как видит работу с актерами кинорежиссер? Какие требования у режиссеров к актерам? В чем специфика кино? В чем отличие игры в кино от игры в театре? Что сейчас требуется от актеров в современном кино?

Съёмочный процесс, этапы и участники.

**Практика:** Препродакшн видеопроизводства. Выбор темы для проекта. Концепция проекта: съемка актерских этюдов. Разработка сценария. Поиск видеореференсов в интернете и соцсетях на выбранную тему. Формирование групп и распределение ролей внутри группы с возможной ротацией (режиссер, актеры, видеооператор, осветитель). Поиск визуального решения. Раскадровка. Подготовка чек-листа для съемки.

#### **Тема 4.5. Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.**

**Теория:** Видеопродакшн: основы, процесс, результат. Примеры. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования, используемого для проекта, его основные функции.

**Практика:** Учащиеся готовят и настраивают оборудование, снимают сцены под руководством педагога в соответствии с разработанным сценарием и раскадровкой.

*Примечание: Для работы рекомендуется выбирать этюды-миниатюры. Например, «Диалог из трех фраз». Можно провести кастинг на роли, а также смену ролей. Допускается привлекать для работы учащихся студии Фото- и видеопроизводства. В таком случае учащиеся студии Театра и театральных технологий выступают в «своей» роли – в качестве актеров, а учащиеся студии Фото- и видеопроизводства берут на себя всю техническую часть. Эта небольшая совместная работа способствует укреплению межстудийных связей учащихся.*

#### **Тема 4.6. Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.**

**Теория:** Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.

**Практика:** Учащиеся импортируют на компьютеры и просматривают отснятый видеоматериал. Обсуждение результатов видеосъемки и выбор лучших кадров. Монтаж и цветокоррекция. Элементы моушн-дизайна.

## **Раздел 5. Студия интерактивных технологий**

### **Тема 5.1. История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).**

**Теория:** Знакомство с группой. Инструктаж по технике безопасности. Погружение в историю интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Обзор самых популярных спектаклей и шоу с использованием интерактивных технологий. Обзор технологий виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).

**Практика:** Просмотр и обсуждение фрагментов спектаклей и шоу с использованием интерактивных технологий

### **Тема 5.2. Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.**

**Теория:** Основные этапы создания интерактивного контента: сценарий, объекты, локации, декорации, персонажи. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним.

**Практика:** Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: выбор готовой локации (сцены) из библиотеки объектов; тестирование управления внешними контроллерами в выбранной локации (сцене) посредством оборудования виртуальной реальности.

### **Тема 5.3. Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства.**

**Теория:** Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR): сходство и различия. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства.

**Практика:** Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: выбор готового визуального контента: видео, фото, 3D объектов; тестирование технологии взаимодействия изображений на поверхности. Создание объектов (3D картин) в среде виртуальной реальности. Тестирование программ дополненной реальности.

### **Тема 5.4. Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.**

**Теория:** Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.

**Практика:** Тестирование устройств захвата и распознавания жестов, движения и мимики (кинект). Работа с конструктором интерактивных взаимодействий: управление интерактивным пространством жестами и голосом, взаимодействие с предметами виртуальной среды.

## 2 год обучения

### Учебный план 2 года обучения

Количество недель в учебном году: 35 (39 недель с учетом 4 недель каникул)

№ п/п	Название тем	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1.1	Анимация.	4	10	14	Практическая работа. Презентация.
1.2	Дизайн.	4	10	14	Практическая работа. Презентация.
1.3	Звукорежиссура и современная электронная музыка.	4	10	14	Практическая работа. Презентация.
1.4	Фото- и видеопроизводство.	4	10	14	Практическая работа. Презентация.
1.5	Интерактивные компьютерные технологии.	4	10	14	Практическая работа. Презентация.
		<b>20</b>	<b>50</b>	<b>70</b>	

### Содержание программы 2 года обучения

Содержание программы второго года обучения основывается на межстудийной проектной работе: учащиеся студии Театра и театральных технологий включаются в работу над проектами учащихся других пяти студий – Анимации, Дизайна, Звукорежиссуры и современной электронной музыки, Фото- и видеопроизводства, Интерактивных цифровых технологий. В межстудийных проектах учащиеся студии Театра и театральных технологий задействуются в своей прямой роли – в качестве «актеров» и «театральных технологов», перед ними не ставится задача освоения нового инструментария. Но в процессе проектной работы они углубляют знание о специфике работы каждой студии, получают новый опыт и расширяют границы поиска новых творческих идей<sup>1</sup>.

Тематика проектов формулируется в начале учебного года совместно с педагогами и учащимися всех студий. Проектная работа курируется педагогами студий.

#### Тема 1.1. Анимация

**Теория:** Презентация идеи проекта учащимися и педагогами студии Анимации, рассказ об этапах проекта, о работе в команде, распределение ролей и задач. Теоретический материал по тематике проекта.

**Практика.** Варианты проектной работы: создание повторяющихся элементов, создание персонажей (кукол). Создание эскиза костюмов для персонажей. Создание места действия, в том числе из готовых моделей с помощью программ SketchUp и Layout. Озвучка мультфильма.

---

<sup>1</sup> Это поможет при подготовке к Биеннале – итоговому показу в конце второго года. Учащимся студии «Театра и театральных технологий» предстоит придумать, как в их театральные миниатюры включить возможности анимации, фото, видео, VR, звукорежиссуры и современной электронной музыки, собрать свою команду и воплотить задумку.

## **Тема 1.2. Дизайн**

**Теория:** Презентация идеи проекта учащимися и педагогами студии Дизайна, рассказ об этапах проекта, о работе в команде, распределение ролей и задач. Теоретический материал по тематике проекта.

**Практика.** Варианты проектной работы: читка как формат презентации работы по иллюстрированию текста. Открытия выставки иллюстраций. В общем случае: концептуальные/ перформативные решения для презентаций/экспозиций с работами студии дизайна (Марсель Дюшан, Ханс Хааке, Марсель Бротарс и пр.).

## **Тема 1.3. Звукорежиссура и современная электронная музыка**

**Теория:** Презентация идеи проекта учащимися и педагогами студии Звукорежиссуры и современной электронной музыки, рассказ об этапах проекта, о работе в команде, распределение ролей и задач. Теоретический материал по тематике проекта.

**Практика.** Варианты проектной работы: запись аудиокниги, аудиоспектакля, подкаста.

## **Тема 1.4. Фото- и видеопроизводство**

**Теория:** Презентация идеи проекта учащимися и педагогами студии Фото- и видеопроизводства, рассказ об этапах проекта, о работе в команде, распределение ролей и задач. Теоретический материал по тематике проекта.

**Практика.** Варианты проектной работы: разработка и изготовление декораций для фото- или видеосъемки. Подбор реквизита, изготовление бутафории. Разработка и изготовление деталей костюма для фото- или видеосъемки. Участие в фото- или видеосъемке в качестве моделей или персонажей.

## **Тема 1.5. Интерактивные цифровые технологии**

**Теория:** Презентация идеи проекта учащимися и педагогами студии Интерактивных цифровых технологий, рассказ об этапах проекта, о работе в команде, распределение ролей и задач. Теоретический материал по тематике проекта.

**Практика.** Варианты проектной работы: участие в работе над созданием цифровых декораций. Участие в работе над созданием цифровых персонажей.

## Планируемые результаты

### *Личностные:*

- учащийся определяет собственные ценностные ориентиры, умеет выбирать целевые и смысловые установки для своих действий и поступков, принимать решения;
- учащийся уважительно и доброжелательно относится к другим учащимся, педагогам и работникам;
- учащийся учитывает разные мнения и стремится к координации различных позиций;
- учащийся ответственно относится к обучению;
- учащийся развивает коммуникативные навыки в общении и сотрудничестве со сверстниками и педагогами;
- учащийся может организовать самостоятельную деятельность, умеет работать в команде;
- учащийся анализирует полученный практический опыт и оценивает возможности для улучшений в дальнейшей деятельности;
- учащийся развивает художественный вкус и способность к эстетической оценке произведений искусства.

### *Метапредметные:*

- учащийся выполняет поставленные учебные задачи, уточняя их содержание и умение принимать и сохранять учебную задачу;
- учащийся оценивает результаты своей работы, соотносит их с изначальным замыслом, может оценить достоинства и недостатки;
- учащийся применяет полученные знания и навыки в собственной художественно-творческой и проектной деятельности;
- учащийся развивает эмоционально-ценностное отношение к окружающему миру;
- учащийся активно использует язык изобразительного искусства и возможности различных художественных материалов для освоения содержания образовательной программы.

### *Предметные:*

#### *Анимация*

- учащийся имеет представление о «точках соприкосновения» анимации и театра;
- учащийся знает, что такое стилизация в анимации;
- учащийся знает производственную цепочку анимационного фильма: сценарий, раскадровка, художественная постановка, рисование фонов и персонажей, анимация, монтаж, озвучание, сведение, мастеринг;
- учащийся знает роль художника-постановщика в создании анимационного фильма;
- учащийся реализует художественную постановку 1 анимационного ролика, в котором технически персонаж и фон контрастны по отношению друг к другу, есть композиционная цветовая и тональная гармония изображения, изображение соответствует режиссерскому замыслу, передает атмосферу и настроение сценария;
- учащийся знает принципы технических настроек для съемки аналоговой анимации, может самостоятельно установить штатив и камеру, подобрать освещение, выставить настройки камеры для съемки;
- учащийся знает принципы и на базовом уровне может работать с тремя уровнями звука: голос, шумы, музыка;

#### *Дизайн*

- учащийся имеет представление о видах дизайна и дизайне в театре;
- учащийся знает основы композиции, понятия метр, ритм, цвет, объем и пространство;
- учащийся умеет визуализировать более одной идеи в виде простого эскиза с использованием элементарных техник и базовых материалов для рисования (карандаши, маркеры, линеры, ручки);
- учащийся знает несколько техник создания двумерного изображения (рисунка, коллажирования, графики);



- учащийся понимает принципы проработки и оценки идей для решения дизайн-задачи – изготовление полиграфического продукта личного бренда (логотип, шрифтовая композиция, визитка, открытка, постер, веб-афиша);

#### *Звукорежиссура и электронная музыка*

- учащийся имеет представление об истории музыки и элементарной теории музыки;
- учащийся знает интерфейс и принципы работы в DAW (digital audio workstation);
- учащийся знает базовые принципы разработки и реализации звуковых решений для создания аудиоспектакля;
- учащийся знает базовые принципы работы и решает простые задачи с использованием такого звукового оборудования как звуковая карта, различные типы микрофонов, рекордеры, звуковые контроллеры;
- учащийся познакомился с несколькими техниками звукозаписи – запись актеров и шумового озвучания;

#### *Фото- и видеопроизводства*

- учащийся знает принципы работы и умеет использовать для решения простых задач основное и вспомогательное видео и фотооборудование: камеры, объективы, фильтры для объективов, источники света, рассеиватели, стойки;
- учащийся знает этапы и последовательность действий для создания фото и видео под конкретную поставленную задачу;
- учащийся знает основные этапы монтажа видеоряда и цветокоррекции, может реализовать отдельные действия в соответствии с поставленной задачей;

#### *Современные интерактивные технологии*

- учащийся знает и понимает принципы работы медиа оборудования: шлем виртуальной реальности, очки дополненной реальности, проекционное оборудование, конструктор интерактивных взаимодействий, система захвата движения;
- учащийся на базовом уровне может подключить, настроить и работать с проекционным оборудованием и VR/AR/MR оборудованием;
- учащийся умеет пользоваться библиотеками Конструктора интерактивных взаимодействий;
- учащийся знает и понимает основные понятия: дополненная реальность, смешанная реальность, оптический трекинг, маркерная и безмаркерная технологии, интерактивное пространство, цифровая проекция;
- учащийся знает пользовательский интерфейс профильного ПО, базовые объекты инструментария и создает простые VR/AR/MR-проекты, знает основы 3D пространства.

## Оценочные и методические материалы

### Оценочные материалы

Для отслеживания результативности образовательной деятельности по программе проводятся: текущий, промежуточный и итоговый контроль.

*Текущий контроль* – оценка уровня и качества освоения тем разделов программы и личностных качеств учащихся; осуществляется на занятиях в течение всего периода освоения программы.

*Промежуточный контроль* – оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы в конце каждого семестра.

*Итоговый контроль* – оценка уровня и качества освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы по завершению всего периода обучения по программе.

Диагностика уровня личностного развития учащихся проводится по следующим параметрам: умение слушать, умение выделить главное, умение планировать, умение ставить задачи, культура речи, самоконтроль, воля, выдержка, самооценка, мотивация, социальная адаптация.

Формами контроля являются: педагогическое наблюдение, выполнение практических и творческих заданий педагога, анализ на каждом занятии педагогом и учащимися качества выполнения практических и творческих работ, показы актерских миниатюр, итоговые мероприятия в конце каждого семестра.

Формы фиксации результатов: видеозапись показов, отзывы (учащихся и родителей).

### Методическое обеспечение программы

#### 1 год

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы
<i>Раздел 1. Студия анимации</i>					
1.1	Знакомство с группой. Использование анимации в театре. Театр и анимация – точки соприкосновения.	Интерактивная лекция.	Презентация. Обсуждение. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Скетчи эмоций.	Проектор, экран, ноутбук, фрагменты анимационных фильмов и шоу. Блокноты, карандаши, маркеры.
1.2	Стилизация в анимации.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Стилизованные рисунки.	Проектор, экран, ноутбук, фрагменты анимационных фильмов. Блокноты, карандаши, маркеры.
1.3	Позы и походка в анимации.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Рисунки.	Проектор, экран, ноутбук, фрагменты анимационных фильмов.

					Блокноты, карандаши, маркеры.
1.4	Роль художника-постановщика в создании анимационного фильма. Технические и смысловые задачи. Типы изображения в анимационном фильме. Коллажная анимация. Препродакшн в анимации.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Коллаж.	Проектор, экран, ноутбук, фрагменты анимационных фильмов. Материалы для коллажа.
1.5	Цвет и характер. Основы композиции и сочетания цветов. Работа с коллажами. Продакшн в анимации.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Разбор примеров. Инструкция. Индивидуальная работа.	Анимированные сцены.	Проектор, экран, ноутбук, фрагменты анимационных фильмов. Бумага, карандаши, маркеры. Специализированное оборудование студии.
1.6	Постпродакшн в анимации.	Практическая деятельность.	Индивидуальная работа. Презентация. Обсуждение.	Анимированный ролик.	Специализированное оборудование студии.
<i>Раздел 2. Студия дизайна</i>					
2.1	Дизайн-мышление, задачи дизайна, виды дизайна. Дизайн в театре. Шрифты.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Придуманный шрифт.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Блокноты, карандаши, маркеры.
2.2	Основы композиции.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Аппликации.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Цветная бумага, клей.
2.3	Метр и ритм в композиции.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Эскизы.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Бумага, карандаши, маркеры.
2.4	Цвет. Цветовые сочетания.	Интерактивная лекция.	Презентация. Разбор примеров.	Эскизы.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации.

		Практическая деятельность.	Индивидуальная работа.		Бумага, краски.
2.5	Объем и пространство.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Эскизы.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Бумага, краски, карандаши.
2.6	Знаки и логотипы. Личный бренд.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Индивидуальная работа.	Полиграфический продукт	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации. Бумага, краски, карандаши.
<i>Раздел 3. Студия звукорежиссуры и электронной музыки</i>					
3.1	Введение в историю музыки.	Интерактивная лекция.	Презентация.	Опрос.	Проектор, экран, ноутбук, иллюстрации.
3.2	Природа, физика звука.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, DAW.
3.3	Основы работы в DAW (digital audio workstation).	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Индивидуальная работа.	Запись ударного паттерна.	DAW.
3.4	Введение в элементарную теорию музыки.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Индивидуальная работа.	Запись короткой композиции.	Midi-клавиатура.
3.5	Создание мини-аудиоспектакля.	Практическая деятельность.	Групповая работа. Рефлексия.	Аудио-спектакль.	Специализированное оборудование студии.
<i>Раздел 4. Студия фото- и видеопроизводства</i>					
4.1	Фотосъемка в театре и для театра. Съёмочный процесс, этапы и участники. Препродакшн фотопроизводства.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Генерация идей. Планирование работы. Индивидуальная работа. Групповая работа.	Сценарий съемки, референсы.	Проектор, экран, ноутбук, фотографии.

4.2	Фотопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании фото и светового оборудования. Назначение оборудования.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Инструкция.	Фотографии.	Специализированное оборудование студии.
4.3	Постпродакшн. Основы обработки цифровой фотографии.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Индивидуальная работа. Обсуждение.	Портфолио.	Специализированное оборудование студии.
4.4	Видеосъемка в театре и для театра. Актеры в кино. Съёмочный процесс, этапы и участники. Препродакшн видеопроизводства.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Генерация идей. Планирование работы. Индивидуальная работа. Групповая работа.	Сценарий съемки, референсы, чек-лист.	Проектор, экран, ноутбук, видеофрагменты.
4.5	Видеопродакшн. Основные правила и техника безопасности при использовании видео и светового оборудования. Назначение оборудования.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Инструкция.	Видеоматериалы.	Специализированное оборудование студии.
4.6	Постпродакшн. Основы монтажа и цветокоррекции. Элементы моушн-дизайна.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Индивидуальная работа. Обсуждение.	Видеоролик.	Специализированное оборудование студии.
<i>Раздел 5 Студия интерактивных цифровых технологий</i>					
5.1	История интерактивных и иммерсивных технологий, их использование в театре. Технологии виртуальной, дополненной и смешанной реальности (VR/AR/MR).	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Рефлексия.	Проектор, экран, ноутбук, примеры шоу. Специализированное оборудование студии.
5.2	Основные этапы создания интерактивного контента. Особенности построения интерактивного и виртуального пространства и взаимодействия с ним. Конструктор интерактивных взаимодействий.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Рефлексия.	Специализированное оборудование студии.

5.3	Особенности работы в виртуальной, дополненной и смешанной реальности. Дополненная реальность, как инструмент воссоздания предметов искусства.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Объекты (3D картины) в среде виртуальной реальности.	Специализированное оборудование студии.
5.4	Обзор технологий распознавания жестов, движения, мимики, речи.	Интерактивная лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Разбор примеров. Групповая работа.	Объекты (3D картины) в среде виртуальной реальности.	Специализированное оборудование студии.

## 2 год

№ п/п	Раздел или тема программы	Формы занятий	Приемы и методы организации образовательного процесса	Формы подведения итогов	Методические материалы
1.1	Анимация.	Лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Генерирование идей. Подбор референсов. Планирование работ. Распределение задач. Групповая работа.	Презентация результатов работы.	Весь комплекс оборудования студии.
1.2	Дизайн.	Лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Генерирование идей. Подбор референсов. Планирование работ. Распределение задач. Групповая работа.	Презентация результатов работы.	Весь комплекс оборудования студии.
1.3	Звукорежиссура и современная электронная музыка.	Лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Генерирование идей. Подбор референсов. Планирование работ. Распределение задач. Групповая работа.	Презентация результатов работы.	Весь комплекс оборудования студии.
1.4	Фото- и видеопроизводство.	Лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Генерирование идей. Подбор референсов. Планирование работ. Распределение задач. Групповая работа.	Презентация результатов работы.	Весь комплекс оборудования студии.

1.5	Интерактивные компьютерные технологии.	Лекция. Практическая деятельность.	Презентация. Генерирование идей. Подбор референсов. Планирование работ. Распределение задач. Групповая работа.	Презентация результатов работы.	Весь комплекс оборудования студии.
-----	--	---------------------------------------	---	---------------------------------	------------------------------------

### **Интернет источники:**

<http://biblioteka.teatr-obraz.ru/text>

### **Литература**

#### **Литература для педагога:**

1. Барбанель Д. Design Workout. Тренировка мышления будущего. М.: Мастерская, 2013.
2. Гибсон Д. Искусство сведения. Warner Books, 2007.
3. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020.
4. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
5. Келби С. Цифровая фотография. М.: Вильямс, 2017.
6. Кириллова Н. Б. Аудиовизуальные искусства и экранные формы творчества: [учебное пособие]. Екатеринбург: Изд-во Урал. унта, 2013.
7. Кружалова А. Социальная фасилитация как фактор активизации творчества подростков / Анастасия Кружалова. М.: LAP Lambert Academic Publishing, 2019.
8. Лапин А. Фотография как... М.: Эксмо, 2010.
9. Макарова Е. Освободите слона. М.: ООО «Издательский дом «Самокат», 2014.
10. Найджел Чепмен, Дженни Чепмен. Цифровые технологии мультимедиа. М., Диалектика, 2005.
11. Новые аудиовизуальные технологии. Отв. ред. К. Э. Разлогов, Москва 2005.
12. Норман Д. Дизайн привычных вещей. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2013.
13. Ньюэлл Ф. Project-студии – маленькие студии для великих записей. В.: Винница, 2002.
14. Петрова Н. Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация. М., Аквариум, 2004.
15. Родари Дж. Грамматика фантазии. М.: ООО «Издательский дом «Самокат», 2017.
16. Сафронов М. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2017.
17. Сафронов М. Книга вопросов. Как написать сценарий мультфильма. СПб.: Сеанс, 2019.
18. Ставроу М. Сведение разумом. М.: Октябрь, 2003.
19. Стокман С. Как снять отличное видео. Книга для тех, кто мечтает снимать. М.: Эксмо-пресс, 2019.
20. Уайтекер Г., Халанс Дж. Тайминг в анимации.
21. Фриман М. Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. М.: Добрая книга, 2019.
22. Фриман М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки. М.: Добрая книга, 2018.
23. Цифровое искусство: история, теория, практика: учеб. пособие А. Н. Лаврентьев, Е. В. Жердев, В. В. Кулешов и др. М.: МГХПА им. С. Г. Строганова, 2016.
24. Чихольд, Я. Облик Книги. Избранные статьи о книжном оформлении и типографике. М.: Издательство Студии Артемии Лебедева, 2018.

#### **Литература для учащихся:**

1. Бейрут М. Теперь вы это видите. И другие эссе о дизайне. М.: Манн, Иванов и Фербер 2019.
2. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
3. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020.
4. Бергер Д. Искусство видеть. Клаудберри, 2012.
5. Иттен И. Искусство цвета. М.: Аронов, 2020.
6. Кандаурова Л. Как слушать музыку. М.: Альпина Паблишер, 2020.
7. Келби С. Цифровая фотография. М.: Вильямс, 2017.
8. Лапин А. Фотография как... М.: Эксмо, 2010.
9. Микалко М. Рисовый штурм и еще 21 способ мыслить нестандартно. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.
10. Стокман С. Как снять отличное видео. Книга для тех, кто мечтает снимать. М.: Эксмо-пресс, 2019.
11. Уильямс Р. Аниматор. Набор для выживания. М.: Бомбора, 2019.
12. Мунари, Б. Дизайн как искусство. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2020.
13. Мунари Б. Рисуем дерево. М.: Издатель Дмитрий Аронов, 2016.
14. Фриман М. Взгляд фотографа. Как научиться разбираться в фотоискусстве, понимать и ценить хорошие фотографии. М.: Хорошая книга, 2019.
15. Фриман М. Дао цифровой фотографии. Искусство создавать удачные фотоснимки. М.: Хорошая книга, 2018.

#### **Литература для родителей:**

1. Бирн Д. Как работает музыка. М.: Альпина нонфикшн, 2020.
2. Долин А. Как смотреть кино. М.: Альпина Паблишер, 2020.
3. Перри, Г. Потому что это – современное искусство. М.: Издательство “Э”, 2017.
4. Муза по расписанию. Организация рабочего дня для творческих личностей. М.: Бомбора, 2018.
5. Лемов Д., Вулвей Э., Енци К. От знаний к навыкам. Универсальные правила эффективной тренировки любых умений. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2016.