

Студијски програм : МАС Развој компјутерских игара
Назив предмета: НАРАТОЛОШКИ И СЕМИОЛОШКИ МОДЕЛИ И КОМПЈУТЕРСКЕ ИГРЕ
Наставник/наставници: Бошковић Б. Драган, Лојаница В. Марија, Бубања М. Никола, Николић Часлав
Статус предмета: обавезни
Број ЕСПБ: 5
Услов: Уписан одговарајући семестар
<p>Циљ предмета</p> <p>Упознавање, развијање, проширивање и примењивање теоријских и практичних сазнања о наратолошким и семиолошким аспектима медија (књижевни, стрип, филмски, дигитални) и жанра (класична проза, фантастика, сф, сајберпанк, детективска проза, хорор); упознавање са специфичним наративним и семиолошким праксама, наративним и знаковним идентитетом човека, различитим онтолошким статусима наративних светова; развијање теоријских знања о наративним/семиолошким моделима и структури приче: од игре, преко књижевности, медија, до компјутерске игре; развијање теоријских знања о дизајну и причи: од класичног до дигиталног дизајна; наратолошко-семиолошка способност за анализу, тумачење и стварање фикционог и парафикционог „текста“ (од књижевности до дигиталних медија, од штампаног до електронског).</p>
<p>Исход предмета</p> <p>Практичним и теоријским радом студенти су овладали наративним и семиолошким аспектима хуманог дискурса (од игре, приче, преко филма, културолошких знаковних система, до дигиталне игре) као основом за разумевање наративног плана компјутерских игри. Развили су теоријске, социјалне, аналитичке, али и креативне компетенције. Оспособљени су за стварање и тумачење општехуманистичког и наративно-семиолошког идентитета компјутерских игара. Развијене су компетенције неопходне за реализацију функционалног сценарија видео игре и иновирање наративних, семиолошких и жанровских образаца дигиталних текстова. Студенти су оспособљени за реализацију дигиталне креативности и трансдисциплинарних пројеката</p>
<p>Садржај предмета</p> <p><i>Теоријска настава</i></p> <p>Проблем и дефиниције наратије. Наративна техника – најопштији вид „производње“ уметничких (филмских, дигиталних) прича. Наративне инстанце, наративни планови, наратив, дијегеза, приповедне перспективе, гласови, тачке гледишта, фокализација, фокализатори. Наратолошке и семиолошке особине књижевних дела, филма, дигиталних медија, компјутерских игара. Интерактивно приповедање и лудо-нратологија. Особености ергодичке литературе. Трансмедијски, транснративни и интертекстуални односи у стварању дигиталне културе. Компјутерска игра као експонент доминантних идеолошких дискурса о субјективитету и идентитету или простор субверзије истих. Утицај игара на успостављање идентитетских структура конзумента игре. Онтологија дигиталних светова. Етички и идеолошки аспекти компјутерске игре. Дигиталне игре и комуникација, социјална интеракција, „спорт“, задовољство у игри. Естетика дигиталног и естетика литерарног. Дигиталне игре и култура. Стварање компјутерских игара – стварање будућности (футуризам и научна-фантастика).</p> <p><i>Практична настава</i></p> <p>Овладавање техникама наративно-семиолошког читања и стварања приче. Истраживачко и креативно осмишљавање приче, од сижеа (социјални, крими, ратни, футуристички), преко наратива (ко и какву причу прича – (транс)хумани наративи, спаситељски/херојски наративи, ратни, мелодрамски, апокалиптички модус) и знаковног система приче (ономастички, митолошки, архајски, дигитални, хипертекстуални) до сценарија за компјутерску игру. Усвајање техника писања приче, њене визуелизације, дизајна, однос прича-слика, прича-филм, прича – дигитална игра. Критичко маркирање социјалних и општехуманистичких аспеката приче, компјутерске игре и дигиталних светова.</p>
<p>Литература</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Н. Porter Abot, Uvod u teoriju proze, 2009. 2. Shlomith Rimmon-Kenan, Narrative Fiction, London: Routledge, 1983. 3. G. P. Landow, Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology, 1992. 4. E. J. Aarseth, Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature, 1997. 5. Marie-Laure Ryan, Avatars of Story, University Of Minnesota Press, 2006. 6. Marie-Laure Ryan, Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

7. Looking Forward, Looking Back: Interactive Digital Storytelling and Hybrid Art Approaches, (ed.) Rebecca Rouse and Mara Dionisio, Carnegie Mellon University: ETC Press, Pittsburgh, PA, 2018.
8. Ж. Вирилио, Машине визије, 1993.
9. Žan Bodrijar, Simulakrumi i simulacija, Svetovi, Novi Sad, 1991.
10. П. Рикер, Сопство као други, 2004.

Број часова активне наставе	Теоријска настава: 30	Практична настава: 30	
Методe извођења наставе			
Вербално-текстуална, илустративно-демонстративна, интерактивна			
Оцена знања (максимални број поена 100)			
Предиспитне обавезе	поена	Завршни испит	поена
активност у току предавања	20	писмени испит	40
практична настава	40		
пројекти			