

# Министерство культуры Российской Федерации

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

## «САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Е. В. САЗОНОВА  
врио ректора

Сертификат: 00f1233eba3405dd3da37c46e08d7ca920  
Основание: УТВЕРЖДАЮ  
Дата утверждения: 21 июня 2023 г.

### Рабочая программа дисциплины «Режиссура игрового фильма»

Наименование ОПОП: Режиссер игрового кино- и телефильма

Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры игрового кино

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1431 астроном. час. / 53 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 754,2 час.

самостоятельная работа: 676,8 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность участия в занятии	2,3,4,5,6,7,8
активность участия в занятии (дискуссии, практические задания, и т.д.)	1
выполнение контрольной работы	2,3,6
выполнение контрольной работы	3,6
выполнение творческих заданий	1,2,3,4
выполнение творческого задания	5,6,7,8
выполнение творческого задания	6
выполнение тестового задания	1,5,6,7,8
выполнение тестовых заданий	2,3,4
выполнение контрольной работы	2
курсовой проект	5,7
посещаемость	3,4,5,6,7
посещаемость занятий	1,2
посещаемость и активность на занятиях	1,2,3,4,5,6,7,8
посещение занятий	8
презентация (доклад)	1,2,3,4,5,6,7,8
премиальные баллы	1,2,3,4,5,6,7,8

премиальные баллы	1,1,2,2,3,3,4,4,5,5,6, 6,7,7,8,8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
экзамен	1,3,6,7,8
зачет с оценкой	2,4,5
курсовой проект	5,7

Рабочая программа дисциплины «Режиссура игрового фильма» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер игрового кино- и телефильма» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

**Составитель(и):**

К.С. Лопушанский, Зав. каф. кафедры режиссуры, Народный артист РФ, кандидат искусствоведения

**Рецензент(ы):**

В.Ф. Познин, Проф., доктор искусствоведения

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры игрового кино

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

А. М. Антонов

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

1. Развитие творческих данных, позволяющих по собственному замыслу на основе литературного произведения (либо без такового) создавать аудиовизуальное произведение.
2. Формирование умения реализовывать собственный проект, объединяя и направляя творчество всех участников создания художественного аудиовизуального произведения.

### Задачи дисциплины:

1. Сформировать представление о создании фильма как синкретичном процессе, в котором в нерасчлененном виде существуют профессиональные навыки четырех дисциплин: режиссуры, сценарного мастерства, техники монтажа и работы с актером.
2. Научиться грамотному составлению развернутой режиссерской экспликации.
3. Сформировать навыки критического анализа экспликации, режиссерского сценария, позволяющего проследить весь путь создания работы от замысла до окончательного воплощения на площадке и на экране.
4. Научиться создавать новый художественно значимый продукт.
5. Научиться использовать средства художественной выразительности в процессе создания аудиовизуального произведения.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

*нет предшествующих дисциплин*

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Универсальные компетенции

УК-2 — Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

УК-2.2 — Определяет и анализирует основные этапы и особенности творческо-производственного процесса создания игрового кино- и телефильма.

**Знает:** этапы и особенности творческо-производственного процесса создания игрового кино- и телефильма

**Умеет:** определять этапы и анализировать особенности создания игрового кино- и телефильма на различных этапах творческо-производственного процесса

**Владеет:** навыками разработки и реализации проектов в своей профессиональной деятельности

УК-3 — Способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.

УК-3.1 — Планирует достижение поставленной цели в виде конкретных заданий, формирует состав команды.

**Знает:** функциональные и ролевые критерии отбора участников творческой команды

**Умеет:** планировать процесс создания аудиовизуального произведения

**Владеет:** навыком формирования творческой команды для создания аудиовизуального произведения

УК-3.2 — Организует и руководит работой команды для достижения поставленной цели.

**Знает:** основы режиссерского мастерства, принципы руководства коллективной деятельностью по реализации целей и задач проекта

**Умеет:** организовывать работу съемочной группы

**Владеет:** навыками эффективного взаимодействия с соисполнителями проекта, навыками руководства творческими и производственными процессами создания игрового фильма

### **Общепрофессиональные компетенции**

ОПК-3 — Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации.

ОПК-3.3 — Анализирует произведения литературы и искусства на основе теоретических знаний, применяя принципы подбора и исследования контекстных материалов (художественные, литературные, документальные и др. источники).

**Знает:** источниковую базу, необходимую для комплексного анализа произведений литературы и искусства

**Умеет:** анализировать произведения литературы и искусства, применяет принципы подбора и исследования контекстных материалов

**Владеет:** навыком анализа произведений литературы и искусства

ОПК-4 — Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы.

ОПК-4.2 — Воплощает творческие замыслы, используя стилистику, приемы, традиции, характерные для отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры.

**Знает:** тенденции и направления развития кинематографа; стилистику, приемы, традиции, характерные для отечественной школы игрового кино

**Умеет:** анализировать стилистику аудиовизуальных произведений

**Владеет:** стилистикой и приемами, характерными для отечественной школы игрового кино, мирового кинематографа

ОПК-5 — Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

ОПК-5.1 — Разрабатывает концепцию и проект аудиовизуальных произведений различных жанров на основе полученных знаний в области культуры, искусства и навыков творческо-производственной деятельности.

**Знает:** правила разработки концепции и проекта игрового кино- и телефильма

**Умеет:** разрабатывать концепцию и проект аудиовизуального произведения

**Владеет:** навыком разработки концепции и проекта аудиовизуального произведения

ОПК-6 — Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения.

ОПК-6.2 — Реализует творческий проект, обеспечивая выполнение поставленных задач на основе мониторинга работы членов творческой группы и своевременного реагирования на существенные отклонения.

**Знает:** порядок и особенности работы съемочной группы

**Умеет:** осуществлять мониторинг работы съемочной группы

**Владеет:** навыками постановки профессиональных задач, осуществления своевременного контроля

ОПК-6.1 — Определяет и направляет работу творческо-производственного коллектива на основе совместного обсуждения целей и направлений деятельности для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения.

**Знает:** основы работы творческо-производственного коллектива

**Умеет:** организовывать совместное обсуждение с членами творческой группы и сторонними лицами целей и направлений деятельности по созданию аудиовизуального произведения

**Владеет:** методологией разработки стратегии работы творческо-производственного коллектива

### **Профессиональные компетенции**

#### ***Вид деятельности: художественно-творческий.***

ПК-1 — Способен создавать художественно значимый продукт творческой деятельности как новый эстетический объект .

ПК-1.1 — Определяет и анализирует сверхзадачу автора, формулирует собственную художественную идею по созданию игрового кино-, телефильма, оценивает актуальность нового проекта, его художественную ценность и востребованность.

**Знает:** критерии оценки актуальности новых проектов игровых кино- и телефильмов, их художественной ценности и востребованности

**Умеет:** формулировать собственные художественные идеи

**Владеет:** навыками определения сверхзадачи при создании аудиовизуального произведения, оценки художественной ценности и актуальности создаваемого проекта

#### ***Вид деятельности: художественно-творческий.***

ПК-1 — Способен создавать художественно значимый продукт творческой деятельности как новый эстетический объект .

ПК-1.2 — Определяет драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки игрового кино-, телефильма, разрабатывает режиссерский сценарий игрового кино-, телефильма .

**Знает:** теоретические основы, определяющие стилистические признаки аудиовизуальных произведений

**Умеет:** определять идейную концепцию, драматургическую конструкцию, изобразительное решение и стилевые признаки фильма; разрабатывать режиссерский сценарий игрового кино- и телефильма

**Владеет:** навыками определения концепции будущего аудиовизуального произведения

#### ***Вид деятельности: художественно-творческий.***

ПК-1 — Способен создавать художественно значимый продукт творческой деятельности как новый эстетический объект .

ПК-1.3 — Применяет знания технологии создания игрового кино-, телефильма в производственной деятельности, проявляет креативность профессионального мышления, находит нестандартные художественно-технические решения.

**Знает:** технологию создания игрового кино- и телефильма

**Умеет:** анализировать технологии создания игрового кино- и телефильма

**Владеет:** навыками организации продуктивного творческого процесса в ходе создания и разработки игрового фильма

## **2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ**

### **2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 1431 астроном. час. / 53 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 754,2 час.

самостоятельная работа: 676,8 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
контрольная работа	2,3,6
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
экзамен	1,3,6,7,8
зачет с оценкой	2,4,5
курсовой проект	5,7

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	1	2	3	4	5	6	7	8	Итого
Лекции	12	12	12	12	0	0	0	0	48
Практические	60	60	72	72	84	84	96	96	624
Индивид. занятия	6	6	6	6	6	6	6	6	48
Консультации	2	3	3	2	4	3	4	2	23
Самостоятельная работа	28	46	42	62	87	69	83	112	529
Самостоятельная работа во время сессии	25	7,6	25	7,6	7,6	25	25	25	147,8
<b>Итого</b>	<b>133</b>	<b>134,6</b>	<b>160</b>	<b>161,6</b>	<b>188,6</b>	<b>187</b>	<b>214</b>	<b>241</b>	<b>1419,8</b>

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### Раздел 1. Кинематограф

#### Тема 1. 1. Кинорежиссура как творческая и духовная деятельность

Кинематограф как синтез искусств. Многогранность профессии режиссера.

История кино сквозь общую историю искусств. Связь киноискусства с литературой, живописью, театром, музыкой. Принципы работы съемочной группы. Подходы к распределению функционала на съемочной площадке.

### Раздел 2. Режиссерская концепция

#### Тема 2. 1. Режиссерская экспликация. Литературный и режиссерский сценарий

Закон конфликта. Драматическое действие. Единство в свете кульминации. Процесс отбора. Поиск оригинальной идеи сценария. Экранизация. Особенности в работе с таким материалом. Реальные события современности, как один из источников поиска сценарной идеи. Исторические события. Особенности в работе с таким материалом. Личный опыт как один из важнейших компонентов в процессе формирования замысла. Проблема новизны и узнаваемости. Диалектика этих категорий. Вторые линии и подсюжеты. Их значение для основного сюжета сценария. Жанры и основные категории фильмов. Отличие кинофильмов от телефильмов. Оценка замысла. Понятие характера. Три стороны характера. Создание героя. Идентификация или сопереживание. Мотивировка. Внешняя и внутренняя. Конфликт. Внешний и внутренний. Четыре необходимые группы качеств центральных персонажей в современной американской кинодраматургии: Герой, Антагонист, Соратник, Предмет любви. Второстепенные персонажи. Понятие темы в ее широкой и узкой интерпретации. Разнообразие тем в зависимости от жанра, сложности сценария. Связь темы с художественной идеей произведения. Трехчастная (трехактная) форма изложения истории как сложившаяся универсальная структура в кинодраматургии. Экспозиция. (Специфика первых 10-ти страниц). Развитие действия. Поворотные пункты. Кульминация. Обрисовка образа. Диалог. Зритель. Основные принципы написания сцен. Формат записи киносценария. Логлайн. Синописис. Драмматургия и операторское изобразительное решения. Драмматургия и монтаж

### Раздел 3. Работа режиссёра при формировании стилистики фильма

#### Тема 3. 1. Стили и жанры игрового кинематографа

Ритм в явлениях природы, деятельности человека, эмоций, трудовых процессов. Основные виды понимания ритма и соответствующая им систематизация принципов ритмической композиции: ритм как смена фаз напряжения во взаимодействии противоречий (динамическая основа концепции ритма); ритм как гармоническая смена и взаимодействие комплексов противоположностей. Психологический конфликт как конфликт различных концепций норм этики и морали внутри единого сознания. Определяющее значение взаимодействия этих концепций для характера. Значение их соотношений как основы личного действия и поступка. Рельефность характера. Проблема «добротого» и «злого». Что по существу означает формула: «ищи в злом, где он добрый» и «в добром, где он злой».

Движение и развитие характера. Построение отрывка и роли. Внутренний рисунок. Внешний рисунок. Внешность. Жест. Мимика. Интонация. Анализ образов. Такт и тактика в работе с актером. Формы сотрудничества с актером. Выбор актера, экспозиция пьесы и роли. Специфическая форма изложения актеру режиссерского плана и намерений. Пробы актеров. Особенности творчества киноактера. Работа актера в эпизоде и в кадре.- Импровизация в работе киноактера. "Однопремьерность" в творчестве киноактера.

Работа с актером над ролью и на репетициях. Работа с детьми. Работа с актерами - исполнителями эпизодических ролей. Работа с массовой. Работа с исполнителем роли - неактером (типажом).

## **Раздел 5. Монтажно-композиционное решение фильма**

### **Тема 5. 1. Режиссерский замысел и его выражение в монтажно-композиционном решении фильма**

Переложение в схему инсценировки. Разработка отдельных характеров и сцен. Построение сцены на прямом и косвенном диалоге. Специфические средства раскрытия внутреннего мира персонажей (внутренний монолог, комментарий, ретроспекция, ассоциативно-зрительные образы и т.п.).

Этапы формирования режиссерского замысла. Совместная работа над конкретизацией этого замысла с оператором, художником, композитором. Определение идеи фильма, которой подчинены все действия персонажей, все события в сценарии. Определение стилевых особенностей и приемов съемки с оператором. Работа над эскизами декораций. Определение изобразительного решения фильма в целом и каждого эпизода как части целого. Режиссерская трактовка образов-характеров. Процесс становления и развития этих образов, определение роли каждого в раскрытии основного конфликта. Расстановка идейно-смысловых акцентов. Сквозное действие, сюжетные ходы. Сцепление эпизодов и сцен в фильме. Трактовка среды и атмосферы действия. Звук и музыка в фильме. Проект постановки со всеми приложениями и поккадровыми зарисовками.

## **Раздел 7. Нормативные конструкции современного игрового фильма**

### **Тема 7. 1. Нормативные конструкции современного игрового фильма**

Опыт светописи и цветописи черно-белого кино и его значение для цветового кинематографа. Роль цвета в общей системе звукозрительной полифонии. (От «Броненосца» Эйзенштейна до «Сталкера» Тарковского). Цветовая окрашенность, цветовая образность и цветовая символика. Понятие о ключевой тональности. Понятие о цветовом лейтмотиве. Цветовая композиция фильма. Окрашивающая роль световой аппаратуры. Влияние этого фактора на проблемы выразительности. Оптическое смещение, рефлекс, дополнительный тон и вопрос окрашенной тени. Работа с цветофильтрами. Цветовая корректура в печати.

## **Раздел 8. Производство АВП**

### **Тема 8. 1. Режиссер на производстве**

Подготовительный период. Репетиционный период. Режиссер и оператор. Режиссер и композитор. Режиссер и художник. Режиссер и актер. Режиссер и режиссерская группа. Режиссер и цеха. Формирование стилистики фильма. Производственно-съемочный период. Монтажный период. Выпуск картины.



### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
<b>1</b>	<b>Кинематограф</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>78</b>
1.1	Кинорежиссура как творческая и духовная деятельность	12	0	0	60	0	6	78
<b>2</b>	<b>Режиссерская концепция</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>78</b>
2.1	Режиссерская экспликация. Литературный и режиссерский сценарий	12	0	0	60	0	6	78
<b>3</b>	<b>Работа режиссёра при формировании стилистики фильма</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>72</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>90</b>
3.1	Стили и жанры игрового кинематографа	12	0	0	72	0	6	90
<b>4</b>	<b>Мизансцена как выразительное движение, развернутое в пространстве</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>72</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>90</b>
4.1	Мизансцена и мизанкадр	12	0	0	72	0	6	90
<b>5</b>	<b>Монтажно-композиционное решение фильма</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>84</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>90</b>
5.1	Режиссерский замысел и его выражение в монтажно-композиционном решении фильма	0	0	0	84	0	6	90
<b>6</b>	<b>Особенности режиссуры современного игрового фильма</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>84</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>90</b>
6.1	Особенности режиссуры современного игрового фильма	0	0	0	84	0	6	90
<b>7</b>	<b>Нормативные конструкции современного игрового фильма</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>96</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>102</b>
7.1	Нормативные конструкции современного игрового фильма	0	0	0	96	0	6	102
<b>8</b>	<b>Производство АВП</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>96</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>102</b>
8.1	Режиссер на производстве	0	0	0	96	0	6	102
	<b>ВСЕГО</b>	<b>48</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>624</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>720</b>

#### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Режиссура игрового фильма» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

#### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Кинорежиссура как творческая и духовная деятельность	60
2	Режиссерская экспликация. Литературный и режиссерский сценарий	60
3	Стили и жанры игрового кинематографа	72
4	Мизансцена и мизанкадр	72
5	Режиссерский замысел и его выражение в монтажно-композиционном решении фильма	84
6	Особенности режиссуры современного игрового фильма	84
7	Нормативные конструкции современного игрового фильма	96
8	Режиссер на производстве	96

#### 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Режиссура игрового фильма».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
активность участия в занятии	2,3,4,5,6,7,8
активность участия в занятии (дискуссии, практические задания, и т.д.)	1
выполнение контрольной работы	2,3,6
выполнение контрольной работы	3,6
выполнение творческих заданий	1,2,3,4
выполнение творческого задания	5,6,7,8
выполнение творческого задания	6
выполнение тестового задания	1,5,6,7,8
выполнение тестовых заданий	2,3,4
выполнение контрольной работы	2
курсовой проект	5,7
посещаемость	3,4,5,6,7
посещаемость занятий	1,2

посещаемость и активность на занятиях	1,2,3,4,5,6,7,8
посещение занятий	8
презентация (доклад)	1,2,3,4,5,6,7,8
премиальные баллы	1,2,3,4,5,6,7,8
премиальные баллы	1,1,2,2,3,3,4,4,5,5,6,6,7,7,8,8
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
экзамен	1,3,6,7,8
зачет с оценкой	2,4,5
курсовой проект	5,7

### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Проверка представления о режиссуре, об опыте, накопленном современной практикой режиссуры, способности к логическому анализу и эмоциональному изложению своей точки зрения проводится в форме дискуссии.

Примерный перечень тем вопросов для входного контроля:

1. Эстетические поиски в кинематографе
2. Внутрикадровый монтаж.
3. Поэтические формы в кинематографе
4. Образ как утверждение нравственных и духовных ценностей и др.
5. "Авторское кино" и жанровый кинематограф
6. Мотивация и сверхзадача

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

#### 6.2.1. Пример творческих заданий по дисциплине

Задание 1. Написание сценариев игровых короткометражных фильмов на заданные темы:

- «Случай из жизни, характеризующий меня»
- «От счастья к несчастью и снова к счастью»
- «Альтернатива была ужасной»
- «Необычный человек, который вызывал улыбку (жалость, ужас)»
- «Тайна»
- «Объяснение в любви»

Разбор написанных этюдов студентами и мастером – изучение основных законов драматургического повествования.

Задание 2. Съёмочный этюд на тему «Всё оказалось не так, как казалось»:

Этюд продолжительностью 3-5 минут, раскрывающий тему.

Минимум диалога или с оправданным молчанием персонажей.

История о взаимоотношениях двух персонажей.

Задача рассказать историю с помощью действий, визуального ряда и монтажа.

Не использовать закадровую музыку.

Наличие мысли в фильме. Что я хочу сказать этой историей?

#### 6.2.2. Пример контрольных работ по дисциплине:

Контрольная работа 2 семестра

Задание: Учебная съёмочная работа «Этюд “Наблюдение”»:

Снять и смонтировать некое документальное наблюдение за людьми, окружающей жизнью, таким образом, чтобы за этим стояло какое-либо ваше высказывание, мысль.

Нельзя использовать закадровый текст и диалоги персонажей, рассказывающие словами мысль этюда. Ваш замысел должен быть понятен из визуального ряда и монтажа.

Постараться в этюде не использовать закадровую музыку или использовать её крайне умеренно.

Контрольная работа 3 семестра

Задание: Выйти на питчинг курсовых проектов. На питчинг курсовых проектов студент кафедры режиссуры игрового кино должен выйти, имея утверждённый литературный сценарий курсового проекта. Питчинг проходит в виде презентации проекта.

На питчинге, где должен представить свой проект перед преподавателями и студентами других кафедр с целью укомплектовать или доукомплектовать свою будущую съёмочную группу студентами других специальностей – продюсирования, операторского искусства, звукорежиссуры, драматургии и начать подготовку к съемкам.

Контрольная работа 6 семестра

Задание: Выйти на питчинг курсовых проектов. На питчинг курсовых проектов студент кафедры режиссуры игрового кино должен выйти, имея утверждённый литературный сценарий курсового проекта. Питчинг проходит в виде презентации проекта.

На питчинге студент должен представить свой проект перед преподавателями и студентами других кафедр с целью укомплектовать или доукомплектовать свою будущую съёмочную группу студентами других специальностей – продюсирования, операторского искусства, звукорежиссуры, драматургии и начать подготовку к съемкам.

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

По дисциплине предусмотрены следующие виды оценочных средств промежуточной аттестации:

- зачет с оценкой;
- экзамен.

Экзамен в первом семестре проходит в виде ответа на вопросы.

Зачет с оценкой во 2 и 3 семестрах проходит в форме защиты контрольных работ, созданных в виде аудиовизуальных произведений (АВП), и ответов на вопросы, связанные с данным АВП.

Экзамен в 4 и 6 семестре проходит в виде защиты проекта курсовой работы, которую студент планирует выполнить в следующем семестре и ответов на вопросы.

В 5 семестре зачет с оценкой представляет собой ответы на вопросы, связанные с подготовкой и выполнением курсовой работы.

Примерные темы АВП для зачета с оценкой во 2 семестре:

1. Этюд на натуре “Встреча”
2. Этюд в интерьере “Гость” (“Исповедь”)

Примерные темы АВП для зачета с оценкой в 3 семестре:

1. Видеоочерк.
2. Репортаж.

Примерный перечень вопросов к экзамену в 1 семестре:

1. Сходство и различие театральной и кинорежиссуры
2. Актерское мастерство в создании кинообразов и театральных ролей.
3. Построение мизансцены.
4. Литературный и постановочный сценарий.
5. Драматический конфликт в жизни и драматургическом произведении.
6. Два пути композиции характера и драмы.
7. Принципы композиции отдельных элементов сценария
8. Заставка (Титры). Начало. Экспозиция. Разработка. Кульминация. Финал. Концовка (Титры).

9. Монолог и диалог в кино.
10. Драматургический ход кинопроизведения как средство изложения темы и сюжета
11. Поступательно-последовательный ход.
12. Путь простого нагнетания. Саспенс (А. Хичкок).
13. Принцип нарушения инерции поступательного движения и его динамический эффект. Прием «ложного хода».
14. Прием перестановки последовательности. Прием «обратного хода». Другие приемы.
15. Действенность отдельных приемов.
16. Прием «обратного хода» и другие приемы.
17. Режиссерская экспликация
18. Режиссер и драматургический материал.
19. Разработка отдельных характеров и сцен.
20. Построение сцены на прямом и косвенном диалоге.
21. Специфические средства раскрытия внутреннего мира персонажей (внутренний монолог, комментарий, ретроспекция, ассоциативно-зрительные образы и т.п.)
22. Психологический конфликт как конфликт различных концепций норм этики и морали внутри единого сознания.

Примерный перечень вопросов к экзамену в 4 семестре:

1. Работа с актером над ролью и на репетициях.
2. Работа с детьми.
3. Работа с актерами - исполнителями эпизодических ролей.
4. Работа с массовой.
5. Работа с исполнителем роли – не актером (типажом).
6. Проблема «добра» и «зла».
7. Движение и развитие характера.
8. Построение отрывка и роли.
9. Внутренний и внешний рисунок .
10. Работа с драматургом над киносценарием.
11. Проблема интерпретации в кино литературных произведений.
12. Этапы работы над мизансценой
13. Взаимосвязь и взаимозависимость монтажа, мизансцены и композиции кадра.
14. Освоение съемочного объекта.
15. Проверка, уточнение и окончательное решение мизансцены во всех деталях .
16. Разработка эскизов декорации.
17. Декорация как игровая площадка актерского действия
18. Понятие о кадре.
19. Анализ образов из кинофильмов.
20. Кинокадр как часть единой актерской сцены.

Примерный перечень вопросов к экзамену в 6 семестре:

1. Киномонтаж в общей системе выразительных средств киноискусства
2. Монтаж как средство эмоционально-драматического изложения идеи (сверхзадачи фильма) через сюжет, переложенный в чередование звукозрительных образов.
3. Рудименты монтажа в других искусствах.
4. Драматургическая композиция монтажа.
5. Понятие о звукозрительном контрапункте.
6. Переапись как технический и творческий процесс окончательного установления звукозрительного контрапункта и звукозрительной полифонии
7. Понятие о черно-белом кинематографе как о цветовом кинематографе ограниченной палитры.
8. Опыт светописи и цветописи черно-белого кино и его значение для цветового

кинематографа.

9. Роль цвета в общей системе звукозрительной полифонии. (От «Броненосца» Эйзенштейна до «Сталкера» Тарковского).

10. Цветовая окрашенность, цветовая образность и цветовая символика.

11. Понятие о ключевой тональности.

12. Понятие о цветовом лейтмотиве.

13. Цветовая композиция фильма.

14. Практическое осуществление цветового замысла.

15. Работа с цветофильтрами, окрашивающая роль световой аппаратуры.

16. Расстановка идейно-смысловых акцентов.

17. Сквозное действие, сюжетные ходы.

18. Сцепление эпизодов и сцен в фильме.

19. Трактовка среды и атмосферы действия.

20. Звук и музыка в фильме.

21. Проект постановки со всеми приложениями и покадровыми зарисовками.

В 7 семестре экзамен проходит в виде ответов на вопросы по выполненной курсовой работе.

В 8 семестре экзамен проходит в виде ответов на вопросы, связанные с подготовкой АВП, которое планируется создать в качестве ВКР.

#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
<b>Семестр 1</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещаемость и активность на занятиях	1	48	48
Обязательная самостоятельная работа			
выполнение творческих заданий	11	2	22
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Премиальные баллы	10	1	10
Премиальные баллы	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 2</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещаемость и активность на занятиях	1	48	48
Обязательная самостоятельная работа			
выполнение контрольной работы	11	1	11
выполнение творческих заданий	11	1	11
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Премиальные баллы	10	1	10
Премиальные баллы	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 3</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещаемость и активность на занятиях	0,5	56	28,0
Обязательная самостоятельная работа			
выполнение творческих заданий	11	2	22
выполнение контрольной работы	20	1	20

Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Премиальные баллы	10	1	10
Премиальные баллы	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 4</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещаемость и активность на занятиях	1	56	56
Обязательная самостоятельная работа			
выполнение творческих заданий	14	1	14
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Премиальные баллы	10	1	10
Премиальные баллы	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 5</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещаемость и активность на занятиях	0,5	56	28,0
Обязательная самостоятельная работа			
курсовой проект	30	1	30
выполнение творческого задания	12	1	12
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Премиальные баллы	10	1	10
Премиальные баллы	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 6</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещаемость и активность на занятиях	0,5	56	28,0
Обязательная самостоятельная работа			
выполнение контрольной работы	14	1	14
выполнение творческого задания	14	2	28



Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Премиальные баллы	10	1	10
Премиальные баллы	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 7</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещаемость и активность на занятиях	0,5	64	32,0
Обязательная самостоятельная работа			
выполнение творческого задания	9	2	18
курсовой проект	20	1	20
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Премиальные баллы	10	1	10
Премиальные баллы	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 8</b>			
Обязательная аудиторная работа			
посещаемость и активность на занятиях	0,5	64	32,0
Обязательная самостоятельная работа			
выполнение творческого задания	19	2	38
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Премиальные баллы	10	1	10
Премиальные баллы	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

**Система оценивания результатов обучения по дисциплине**

<b>Шкала по БРС</b>	<b>Отметка о зачете</b>	<b>Оценка за экзамен, зачет с оценкой</b>
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

## 7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### 7.1. Литература

1. Васильев, В. Е. Кинорежиссура : учебное пособие / В. Е. Васильев, А. А. Екатерининская. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2022. - 260 с. - Режим доступа: для автор. пользователей. - Электрон. версия печ. публикации. - ISBN 978-5-94760-511-2. - Текст : электронный.  
[https://elib.gikit.ru/books/pdf/2022/Uchebnaja\\_literatura/Vasilev\\_Ekaterininskaja\\_Kinorezhissura\\_UP\\_2022\\_1.pdf](https://elib.gikit.ru/books/pdf/2022/Uchebnaja_literatura/Vasilev_Ekaterininskaja_Kinorezhissura_UP_2022_1.pdf)
2. Скороход, Наталья Степановна. Основы кинодраматургии [Электронный ресурс] : учебное пособие для студентов, обучающихся по специальностям 52.05.01 "Актерское искусство", 55.05.05 "Киноведение" и дисциплины "Кинодраматургия", 55.05.01 "Режиссура кино и телевидения", 55.05.03 "Кинооператорство", 55.05.04 "Продюсерство", 55.05.02 "Звукорежиссура аудиовизуальных искусств" / Н. С. Скороход, Т. Д. Рахманова, 2017. - 112 с.  
[http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uchebnaja%20literatura/Skorohod\\_Rahmanova\\_Osnovy\\_kinodramaturgii\\_Ucheb\\_pos\\_2017/Skorohod\\_Rahmanova\\_Osnovy\\_kinodramaturgii\\_Ucheb\\_pos\\_2017.pdf](http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uchebnaja%20literatura/Skorohod_Rahmanova_Osnovy_kinodramaturgii_Ucheb_pos_2017/Skorohod_Rahmanova_Osnovy_kinodramaturgii_Ucheb_pos_2017.pdf)
3. Васильев В. Е. Монтаж [Электронный ресурс] : учебное пособие / В. Е. Васильев, А. А. Екатерининская, Е. А. Свердлов, 2018. - 95 с.  
[http://books.gukit.ru/pdf/2018/Uchebnaja%20literatura/Vasilev\\_Ekaterininskaja\\_Sverdlov\\_Montazh\\_UP\\_2018.pdf](http://books.gukit.ru/pdf/2018/Uchebnaja%20literatura/Vasilev_Ekaterininskaja_Sverdlov_Montazh_UP_2018.pdf)
4. Методические указания по подготовке контрольных работ по дисциплинам, закрепленным за кафедрой режиссуры СПбГИКиТ [Электронный ресурс] : методический материал / С.-Петербург. гос.ин-т кино и тел. ; [сост. А. А. Екатерининская]. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 10 с.  
[http://books.gukit.ru/pdf/2019/Metodicheskaya%20literatura/204\\_Ekaterininskaja\\_MU\\_po\\_podgotovke\\_kontrolnyh\\_rabot.pdf](http://books.gukit.ru/pdf/2019/Metodicheskaya%20literatura/204_Ekaterininskaja_MU_po_podgotovke_kontrolnyh_rabot.pdf)
5. Работа режиссёра с актёром и неактёром в образной телевизионной документалистике [Электронный ресурс] : учебное пособие / П. Я. Солдатенков ; С.-Петербург. гос. ун-т кино и тел. - СПб. : Изд-во СПбГУКиТ, 2014. - 65 с.
6. Режиссура игрового фильма [Электронный ресурс] : методические указания по подготовке курсовых работ. Направление подготовки: 55.05.01 – Режиссура кино и телевидения / С.-Петербург. гос.ин-т кино и тел. ; [сост. А. А. Екатерининская [и др.]]. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2018. - 23 с.  
[http://books.gukit.ru/pdf/2018/Metodicheskaya%20literatura/191\\_Ekaterininskaja\\_i\\_dr\\_Rezhissura\\_igrovogo\\_filma\\_MU\\_po\\_podgotovke\\_kursov\\_yh\\_rabot.pdf](http://books.gukit.ru/pdf/2018/Metodicheskaya%20literatura/191_Ekaterininskaja_i_dr_Rezhissura_igrovogo_filma_MU_po_podgotovke_kursov_yh_rabot.pdf)
7. Косинова, Марина Ивановна. Как снять шедевр: история создания фильмов Андрея Тарковского, снятых в СССР "Иваново детство", "Андрей Рублёв" [Текст] : научное издание / М. И. Косинова, В. И. Фомин. - Москва : Канон+, 2016. - 592 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### 7.2. Интернет-ресурсы

1. Официальный сайт киностудии Ленфильм
2. Официальный сайт киностудии Мосфильм
3. Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

### 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

#### 7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>

Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>

Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>

База данных сайт о кинематографе «Internet Movie Database». <https://www.imdb.com>

Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>

Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

#### 7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемой дисциплины. Грамотный понятийный аппарат помогает студенту освоить отдельные темы, а также получить возможность уяснить место конкретной изучаемой темы в рамках предметного поля всей учебной дисциплины.

Студенту необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины. При планировании и организации времени, необходимого на изучение дисциплины, кроме аудиторных занятий студенту рекомендуется отводить время для самостоятельной работы по разделам и темам курса.

При самостоятельном изучении дисциплины и подготовке к зачету или экзамену можно рекомендовать следующую методику (последовательность действий студента):

- нужно не только понять материал литературного или лекционного источника, но и уметь его самостоятельно изложить;
- после изучения каждого раздела (темы) по указанной литературе рекомендуется составить краткий конспект по заданному вопросу;
- закончив изучение данного раздела, нужно обязательно ответить на все вопросы для самопроверки, перечисленные в методических указаниях для студентов по дисциплине;
- при работе с литературой необходимо в первую очередь уделять внимание основным источникам, перечисленным в рабочей программе.

Студент для получения успешного прохождения всех этапов контроля по данной дисциплине должен:

- посещать лекционные и практические занятия;
- выполнять практические задания;
- ответить на поставленные вопросы на зачете или экзамене;
- выполнять все учебные и курсовые работы (этюды, постановочные проекты, фильмы).

Процесс создания фильма состоит из ряда традиционных этапов: краткое изложение замысла (краткий синопсис), развернутый синопсис, написание литературного сценария, режиссерская разработка, подготовительный период, съемочный период, монтажно-тонировочный период, перезапись, изготовление копий, рекламная компания, премьера, прокат.

Будущий режиссер должен хорошо понимать логику этой последовательности, основывать специфику творческих задач и возможности производства на каждом этапе, свободно владеть разнообразными приемами работы на протяжении всего технологического цикла.

Занятия по схеме “Съемочная площадка” начинаются в 1-м семестре. Данная структура занятия подразумевает следующее:

все студенты группы становятся на время занятия членами импровизированной съемочной группы, распределяя между собой роли (род деятельности) каждого члена реальной съемочной группы. (Прежде всего, речь идет об основных профессиях, не обязательно буквально повторяя структуру киногоруппы.) Кроме того, естественно, на каждый этюд, который создается в данной структуре, определяются актеры из числа самих студентов и режиссер. Он же и является автором сценария данного этюда. Этюд снимается на видеокамеру одним из студентов (в дальнейшем, с 3-го семестра, для этого должны приглашаться студенты-операторы). Затем отснятый материал под руководством педагога монтируется (компьютерный монтаж). Естественно, все, кто не занят в данном этюде, обязательно присутствуют на занятии - изучают работу своих товарищей и технологию процесса.

Во 2-м семестре снимаются следующие учебные работы:

- этюд на натуре;
- этюд в интерьере.

Темы учебных работ определяются педагогом индивидуально, в зависимости от творческих и производственных возможностей студентов. Приведем несколько примеров тем учебных работ:

Этюд на натуре “Встреча”

Данный этюд рассчитан на участие двух студентов “актеров”, одного студента “режиссера”, который должен быть и автором сценария этюда. Этюд предполагает наличие и одного студента “оператора”. Все остальные участвуют по мере надобности как члены съемочной группы.

Основная сюжетная коллизия этюда:

Встречаются два человека, отношения между которыми в прошлом (это Прошлое надо придумать) складывались очень непросто. (Как? - Это тоже надо придумать). Теперь от их встречи зависит очень многое в их отношениях, а может, и судьбе. (Естественно, и это должно быть сочинено).

Итак, совместно режиссер и его актеры сочиняют психологическую последовательность состояний героев, придумывают сюжетные мотивации, определяют основные смысловые акценты сцены, соответственно согласуя метод и место съемки.

Однако сам диалог должен быть импровизацией актеров, максимально естественной для психологического состояния данного персонажа, которому во всем - в одежде, внешних данных - должен соответствовать студент-актер. Главное, студент-актер должен быть максимально достоверным в этих предлагаемых обстоятельствах.

Умение импровизировать диалог, отвечающий критериям абсолютной достоверности, является одной из основных задач данного этюда - как режиссерской, так и сценарной.

Очень важно в этом этюде, чтобы отношения между героями были насыщены разнообразными психологическими нюансами и состояниями, чтобы чувства героев естественно и психологически обоснованно переходили одно в другое - в том числе в абсолютно противоположное, что наиболее ценно; чтобы развитие их отношений на наших глазах было максимально многообразным и интересным для зрителя.

Основной метод съемки этюда - “восьмерки” или варианты “восьмерки”, то есть съемка по направлениям (по персонажам). Это необходимо для того, чтобы затем студент имел максимальную свободу при монтаже этого этюда и строил свой монтаж на умении вычленивать наиболее интересные актерские реакции и, соответственно, строить из них кинематографическое повествование.

По завершении работы над этим этюдом студенты должны осознать, что умение выстроить взаимоотношения двух персонажей, умение выстроить диалог является, говоря образно, тем основным кирпичиком, из которого складывается любое здание кинематографического повествования. Импровизируя диалоги, студенты осваивают важную часть сценарной работы. И, наконец, все это вместе должно способствовать формированию у студентов особого, так называемого “режиссерского слуха”, позволяющего различать малейшие оттенки фальши и отсутствия достоверности в актерской игре.

Объем этюда - 5-10 минут.

Этюд в интерьере “Гость” (“Исповедь”)

Данный этюд также предполагает участие двух студентов-актеров, а также студента-режиссера и автора сценария, студента-оператора. (Разумеется, все эти функции берут на себя студенты режиссерской группы.)

Основная сюжетная коллизия этюда:

К персонажу “Хозяин” приходит персонаж “Гость”. Приходит со своей проблемой (трагедией, событием, и т.д.) Ему нужен совет, ему нужно выговориться (возможный вариант - исповедаться в чем-то). Практически вся сцена строится как импровизированный монолог Гостя, соединенный несколькими репликами и молчаливыми реакциями Хозяина.

Актерская импровизация Гостя является наиболее существенной компонентой всего этюда, поэтому студент, исполняющий роль Гостя, может быть в идеале и автором сценария этюда, и его режиссером.

Когда ему придется монтировать собственную актерскую работу, он сможет понять в ней такие тонкости, которые в другой ситуации, возможно, ускользнули бы от его внимания. Это, как известно, уникальный опыт постижения профессии.

Важное замечание: место действия в сценарии этюда должно буквально соответствовать тому,

где происходит съемка, а вернее сказать, тому, что мы увидим на экране. Другими словами, если этюд будет сниматься, например, в павильоне, то драматургически должно быть замотивировано и это место, и предлагаемые обстоятельства. (Например, персонаж-Хозяин подрабатывает ночным сторожем на киностудии, или на телевидении. Зная это, ночью к нему приходит персонаж-Гость. Тихо, никого нет... Можно поговорить по душам... и т.д.)

В остальном, учебные задачи этюда “Гость” полностью совпадают с задачами этюда “Встреча”. Основное отличие - это гораздо более глубокое погружение в характер персонажа, его психологию. Погружение в глубины сознания и умение передать их составляет одну из главных задач этюда.

К этому следует добавить, что работа в интерьере позволяет студенту использовать в той или иной мере эффекты освещения в целях создания атмосферы сцены изобразительными средствами. По крайней мере ощутить возможности, заложенные в этих приемах, студент обязан, вне зависимости от того, насколько это ему удастся. В том случае, если в работе над этюдом участвует студент с операторского отделения, требования к изобразительному решению должны быть вполне профессиональными.

В 3-м семестре осуществляется съемка учебной работы в виде видеоочерка (репортажа).

Цель данной работы - научиться фиксировать течение реальной жизни, ее события в кинематографических формах. Работа снимается на натуре или в естественном интерьере на видеоноситель (любой).

В ходе выполнения работы студент должен показать умение наблюдать, отбирать наиболее существенное, видеть главное. Для этого студент выезжает на объект будущей съемки, а при последующей организации материала учится основам монтажа.

Работа делится на следующие этапы:

- определение темы репортажа (очерка);
- утверждение заявки;
- определение места съемки;
- съемка;
- монтаж.

Предлагаемая своего рода универсальная драматургическая конструкция для подобного видеоочерка, следующая: в течение основного экранного времени подробно фиксируется некое течение жизни или некие события, или некая последовательность событий. Здесь очень важно умение правдиво выстроить повествование, максимально реалистичное и адекватное факту самой жизни, умение “пересказать жизнь” в формах кинорассказа. Затем в последнем небольшом эпизоде, осуществляющем эффект отстранения, или своего рода драматургического “резюме”, мы, посредством изменения точки зрения на событие, получаем возможность осмысления его в философском, метафорическом смысле - тем самым, добиваясь некоего обобщения.

Объем работы - 5-10 минут.

В 4-м семестре осуществляется учебная работа, которая посвящена созданию атмосферы и других, столь сложно передаваемых словами компонентов кинематографической образности, создаваемых звуком и изображением - притом, что атмосфера является главным содержанием этюда.

Учитывая задачи этюда, крайне желательно к работе над ним привлекать студентов с операторского отделения и отделения звукорежиссуры. Умение работать со звуком, шумами, а также умение строить образное изображение должны быть первостепенными задачами этюда.

Предлагаемая сюжетная коллизия должна обладать, на наш взгляд, откровенной сюрреалистичностью, что даст студентам полную свободу в работе с приемами создания атмосферы действия, не будучи жестко связанными с реалистической последовательностью событий.

В качестве драматургической основы этюда предлагается упрощенная сюжетная коллизия из романа Ф.Кафки “Процесс”. Она будет выглядеть так: в некое странное место, которое кажется, на первый взгляд, вымершим, приходят один за другим наши персонажи. Приходят,

потому что получили повестки на некий судебный процесс, который, как оказывается, касается их самих. Во время блуждания по этому странному зданию (двору, пустырю и т.д.) героям открываются странные и страшные тайны этого места, но смысл происходящего, словно во сне (а может, это действительно сон?) постоянно ускользает от них.

Основная актерская сцена - "Допрос" - скорее, напоминает сеанс психоанализа, а чиновники, ведущие беседу, все более и более смахивают на мертвецов... Страх, тайна, предчувствие необъяснимого - вот основные составляющие образности этюда.

Приход каждого нового персонажа - это новая новелла, то есть новый этюд на одну и ту же тему.

Что касается сюжетной схемы, то студенты могут относиться к ней совершенно свободно и использовать параллельно любые другие мотивы и коллизии романа. В то же время, обращение к одному и тому же произведению позволит потом произвести сравнительный анализ работ и оценить их образную результативность на основе одного и того же литературного источника. В этюде отводится большая роль работе с музыкой.

Объем работы - 10-15 минут.

На 2,3,4 курсе студенты выполняют контрольную работу, цель которой заключается в систематизации, закреплении и расширении теоретических знаний по специальным дисциплинам. Выполнение контрольной работы способствует углублению теоретических знаний и закреплению умений, полученных в период освоения ОПОП ВО, приобретению навыков практической деятельности, формированию общекультурных, общепрофессиональных, профессиональных и профессионально-специализированных компетенций.

На третьем курсе (5-й семестр) и на четвертом курсе (7-й семестр) студент осуществляет работу над своим первым самостоятельным произведением - Курсовым фильмом.

Он, в идеале, должен быть произведением искусства - пусть и небольшим, скромным по своим производственным возможностям. Поэтому и требования к нему, соответственно, должны быть такими же, как и к любому другому факту профессионального кинотворчества.

Подробно о ходе подготовки курсовой работы см. в "Методических рекомендациях по выполнению курсовой работы".

Изучение дисциплины производится в тематической последовательности.

Цель лекционных занятий - развитие у студентов навыков работы с информацией, получение навыка использования терминологии.

Цель практических занятий - развитие у студентов навыков для наиболее продуктивной работы с материалами, навыков режиссерского мышления.

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации включают:

1. оценку работы на занятиях;
2. проверку и обсуждение работ студентов;
3. зачет с оценкой.
4. экзамен.

В ходе занятий преподаватель должен создавать творческую атмосферу, привлекая студентов к участию в анализе фильмов и их детальном обсуждении.