

# 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):**

Фетинг Ю.Н., доцент кафедры режиссуры игрового кино

Антонов А.М., заведующий кафедрой режиссуры игрового кино

**Рецензент(ы):**

Лопушанский К.С., профессор, здиРФ, наРФ

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. ПРОФЕССИЯ - РЕЖИССУРА

#### Тема 1. 1. Введение. Появление профессии «режиссер».

В чем заключается ремесло кинорежиссера

#### Тема 1. 2. Режиссура как соподчинение компонентов содержательной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма и как руководство коллективным творческим процессом.

Режиссер и творческий коллектив

#### Тема 1. 3. Сходство и различие театральной и кинорежиссуры.

Сходство и различие театральной и кинорежиссуры.

#### Тема 1. 4. Разговор со зрителем. Стратегия вовлечения зрителя.

Выбор своей аудитории.

#### Тема 1. 5. Режиссер как организатор, интерпретатор и сочинитель.

Индивидуальность мира картины. Каковы особенности режиссуры игрового художественного фильма

#### Тема 1. 6. Основные задачи режиссуры. Что такое интересно рассказанная история?

Эмоция и мысль.

Цели и задачи режиссуры, как интересно подать историю. Эмоция и мысль.

#### Тема 1. 7. Создание мира фильма. Особенности режиссуры игрового кино.

Создание мира фильма. Особенности режиссуры игрового кино.

#### Тема 1. 8. Категории времени и пространства в искусстве. Организация пространства и времени в кинофильме.

Категории времени и пространства в искусстве. Организация пространства и времени в кинофильме.

#### Тема 1. 9. Поиски новых выразительных средств, тем и героев.

Поиск кинематографической выразительности.

Поиски новых выразительных средств, тем и героев.

Поиск кинематографической выразительности.

Преодоление канонов и штампов, новые подходы к созданию экранной реальности.

**Тема 1. 10. Роль метафоры в художественном творчестве.**

Роль метафоры в художественном творчестве и режиссуре

**Тема 1. 11. Основные элементы киноязыка (литература, изображение, звук).**

Основные элементы киноязыка (литература, изображение, звук).

**Тема 1. 12. Объективная и субъективная точка зрения камеры. Субъективное и объективное киноповествование.**

Объективная и субъективная точка зрения камеры. Субъективное и объективное киноповествование.

**Тема 1. 13. Кадр и закадровое пространство.**

**Крупность кадра.**

Кадр и закадровое пространство.

Крупности кадра в кинематографе.

**Тема 1. 14. Реальное и экранное время. Режиссёрское решение сцены.**

Реальное и экранное время, ритм картины, режиссёрское решение сцен.

**Раздел 2. ДРАМАТУРГИЧЕСКОЕ КИНОПОВЕСТВОВАНИЕ**

**Тема 2. 1. Понятие события. Драматургическое строение как цепь событий.**

Событие, Экспозиция, Завязка, Конфликт, Развитие конфликта, кульминация и развязка, Драматургическое строение как цепь событий, Роль события в развитии сюжета

**Тема 2. 2. Композиция и ритм как способы организации художественного содержания и формы в произведении искусства**

Драматургическая композиция киноповествования.

**Тема 2. 4. Трёхактная драматургическая конструкция.**

Трёхактная конструкция в кинематографе

**Тема 2. 5. Сюжет. Тема и идея.**

Вертикальный и горизонтальный формат повествования в телесериале. Особенности драматургии и основные приёмы драматургии телесериала

**Тема 2. 6. Ритм в кино**

Ритм в игровом кино: монтаж, драматургия, пластика кадра

**Тема 2. 7. Единство времени, места, действия.**

Единство времени, места, действия.

**Тема 2. 8. Значение деталей**

Детали в повествовании сюжета

**Тема 2. 9. Интонация повествования**

Интонация киноповествования.

**Тема 2. 10. Понятие киножанра. Жанры художественного игрового кино. Современные тенденции.**

Жанры в игровом кино. 2.13. Взаимодействие и взаимовлияние жанров кино

**Тема 2. 11. Массовая культура и художественное творчество.**

«Массовый» и «элитарный» кинематограф

**Тема 2. 12. Искусство как форма духовной деятельности.**

Прогресс науки и рождение новых искусств.

**Тема 2. 13. Короткометражное кино.**

Короткий метр в кинематографе

**Тема 2. 14. Телевизионное кино. Особенности телесериала и его производства.**

Формат «телемувиков». Особенности телесериала и его производства.

**Тема 2. 15. Анимационное кино.**

Базовые принципы анимации и этапы режиссуры.

**Раздел 3. РАБОТА НАД СЦЕНАРИЕМ**

**Тема 3. 1. Понятие катарсиса в искусстве. «Поэтика» Аристотеля.**



Трагическое как эстетическая категория. Примеры трагического в произведениях кино.

### **Тема 3. 2. Замысел. Поиск оригинальной идеи.**

Замысел. Поиск оригинальной идеи.

### **Тема 3. 3. Экранизация.**

Экранизация. Проблема интерпретации в кино литературных произведений

### **Тема 3. 4. Работа с драматургом над киносценарием.**

Работа с драматургом над киносценарием.

### **Тема 3. 5. Принципы драматургической композиции.**

3.8. Принципы драматургической композиции.

### **Тема 3. 6. Режиссер и драматургический материал.**

Построение драматического произведения. Драматическое действие.

### **Тема 3. 7. Работа над историческим фильмом.**

Вопрос достоверности и место художественной условности.

### **Тема 3. 8. Отбор материала. Логлайн. Сценарная заявка и синопсис.**

Отбор материала. Логлайн. Сценарная заявка и синопсис.

### **Тема 3. 9. Поэпизодный план и структура.**

Поэпизодный план и структура фильма

### **Тема 3. 10. Литературный сценарий.**

литературным сценарием. Доработка и переработка сценария. Язык и оформление литературного сценария.

Правила оформления литературного сценария.

### **Тема 3. 11. Режиссерская экспликация**

Этапы работы над режиссерской экспликацией

### **Тема 3. 12. Режиссёрский сценарий.**

Задачи режиссёрского сценария. Оформление и инструментарий режиссёрского сценария. Основные принципы работы над режиссёрским сценарием

### **Тема 3. 13. Раскадровка**

Этапы работы над раскадровкой

## **Раздел 4. ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ**

### **Тема 4. 1. Интересный характер как залог хорошего фильма. Сопереживание и идентификация**

Сопереживание и идентификация. Понятие характера. Формулирование характера.

### **Тема 4. 2. Категории центральных персонажей. Создание героя**

- Антагонист, Протагонист, Девтерагонист, Тритагонист

- Соратник, Враг, Наставник, Любовник, Предатель, Шут

### **Тема 4. 3. Мотивировки героя**

Внешняя и внутренняя мотивировка героя.

Внешний и внутренний конфликт. Характер через цепь поступков.

### **Тема 4. 4. Создание второстепенных героев.**

Создание второстепенных героев.

## **Раздел 5. РАБОТА С АКТЁРОМ**

### **Тема 5. 2. Методы работы и общения с актером при создании художественного образа героя**

Автор или исполнитель режиссерского замысла?

### **Тема 5. 3. Действенный анализ линии роли. Предлагаемые обстоятельства и перевоплощение актёра.**

**Сверхзадача, сквозное действие и главная задача. Внутреннее действие.**

Действенный анализ линии роли. Предлагаемые обстоятельства и перевоплощение актёра.

Сверхзадача, сквозное действие и главная задача. Внутреннее действие.

### **Тема 5. 4. Текст и подтекст. Работа актёра с текстом. Поиск конфликта, препятствий и**

**их преодоление.**

Текст и подтекст. Работа актёра с текстом. Поиск конфликта, препятствий и их преодоление.

**Тема 5. 5. Характер и характерность. Типажность. Жест. Мимика. Интонация. Контрапункт роли.**

Динамика и выразительности характера.

**Тема 5. 6. Выбор актёра. Кинопробы. Монтаж актёрских проб и утверждение актёров.**

Кинопробы. Монтаж актёрских проб и утверждение актёров.

**Тема 5. 7. Репетиционный период.**

Виды и способы. Постановка творческих задач режиссёром актёру

**Тема 5. 8. Работа с детьми.**

Работа с детьми - особенности и способы

**Тема 5. 9. Работа с непрофессиональными актёрами.**

Работа с непрофессиональными актёрами - особенности работы.

**Тема 5. 10. Режиссура второго плана.**

Режиссура второго плана. Второй план и работа с массовой/групповой.

**Тема 5. 11. Импровизация актёра в кадре. Сценическое внимание актёра.**

Импровизация актёра в кадре. Сценическое внимание актёра.

**Раздел 6. РЕЖИССЁР И КИНОПРОИЗВОДСТВО**

**Тема 6. 1. «Цифра» и тенденции развития современного кинематографа.**

«Цифра» и тенденции развития современного кинематографа.

**Тема 6. 2. Режиссёрская группа, её состав и функции**

Режиссёрская группа в игровом кинематографе, её состав и функции

**Тема 6. 3. Взаимоотношения режиссёра и съёмочной группы**

Взаимоотношения режиссёра и съёмочной группы во время работы над фильмом

**Тема 6. 4. Этапы кинопроизводства**

Девелопмент или предподготовительный период. Подготовительный период (Препродакшен).

Съёмочный период (Продакшен). Монтажно-тонировочный период (Постпродакшен)

**Тема 6. 5. Особенности производства телесериалов**

Особенности форматов различных эфирных телеканалов. Особенности платформенных сериалов. Типы классификации сериалов

**Раздел 7. РАБОТА С ОПЕРАТОРОМ**

**Тема 7. 1. «Разновидности» операторов и требования к ним**

Требования к оператору игрового кино. Способы сотрудничества режиссёра и оператора. Работы, выполняемые оператором-постановщиком совместно с режиссёром в процессе создания игрового фильма.

**Тема 7. 2. Операторское решение фильма.**

Роль операторского мастерства в создании кинообраза. Масштаб изображения, съёмочные приемы, композиция и светотональное решение кадра как средство выражения режиссерского замысла.

**Тема 7. 3. Выбор и подготовка съёмочных объектов**

Выбор и подготовка съёмочных объектов в подготовительный период

**Тема 7. 4. Работа с оператором над раскадровкой**

Раскадровка фильма: цели, задачи. Работа с оператором над раскадровкой будущего фильма

**Раздел 8. РАСКАДРОВКА И РАБОТА С КАМЕРОЙ**

**Тема 8. 1. Раскадровка и схема съёмки**

Раскадровка и схема съёмки фильма: цели, область применения. Достоинства и недостатки раскадровки и схемы съёмки.

**Тема 8. 2. Кадр и кадрирование. Крупность кадра и монтажный стиль повествования.**

Крупность кадра и монтажный стиль повествования. Фокусное расстояние объектива

(Оптика). Композиция кадра. Перевод фокуса. Перспектива. Верхний и нижний ракурс. Кадр как часть безграничного мира.

### **Тема 8. 3. Правила монтажности кадров**

Академические правила монтажности кадров и преднамеренное их нарушение

### **Тема 8. 4. Оси взаимодействия и управление ими**

«Восьмёрка». Ось взаимодействия. Мастер-план и пространство сцены. Пересечение осей взаимодействия и опорная камера. Технология раскадровки многофигурных сцен.

### **Тема 8. 5. Разработка мизансцен относительно камеры**

Мизансцена и мизанкадр. Открытая и закрытая кадровка. Внутрикадровый монтаж. Создание глубины кадра. Глубинная мизансцена. Взаиморасположение персонажей в мизансцене. Зоны света и тени.

### **Тема 8. 6. Панорама и движение камеры**

Назначение и применение панорам и движения камеры. Виды панорам. Параллакс и передний план при движении камеры. Движение камеры относительно персонажей. Движение камеры между разными монтажными кадрами. Координация движения камеры и движения персонажей

### **Тема 8. 7. Принципы работы над схемой съёмки. Принцип ключевых кадров.**

Основной подход к схеме съёмки. Принцип ключевых кадров. Технология создания схемы съёмки. Оформление и использование схемы съёмки

## **Раздел 9. РАБОТА С ХУДОЖНИКОМ. РАБОТА С ХУДОЖНИКАМИ ПО ГРИМУ И КОСТЮМУ**

### **Тема 9. 1. Художник в кино.**

Особенности профессии и взаимодействия на площадке

### **Тема 9. 2. Изобразительное решение фильма**

Изобразительное решение игрового фильма. Формулирование изобразительных задач

### **Тема 9. 3. Художественное пластическое решение фильма**

пластическое решение игрового фильма

### **Тема 9. 4. Выбор природы. Декорация. Реквизит.**

Этапы работы с художником постановщиком

### **Тема 9. 5. Художественный замысел и понимание общей стилистики картины.**

Художественный замысел, стилистика. Историческая достоверность.

### **Тема 9. 6. Грим и костюм как способ выражения характера.**

Этапы работы с гримом, Современные технологии в пластическом гриме.

### **Тема 9. 7. Актерские пробы грима и костюма**

Актерские пробы грима и костюма

## **Раздел 10. РЕЖИССЁР НА СЪЁМКАХ**

### **Тема 10. 1. Работа с раскадровкой на съёмочной площадке**

Работа с раскадровкой на съёмочной площадке

### **Тема 10. 2. Основные задачи режиссёра во время съёмок**

Кинохлопушка и режиссёрские команды.

Мизансценирование и репетиции на площадке. Дубль как необходимость корректировки. Работа с монитором. Работа с плейбеком. «Захлёсты» и «перебивки» для вариативности монтажа.

### **Тема 10. 3. Однокамерная и многокамерная съёмка**

Однокамерная и многокамерная съёмка, режимная съёмка

### **Тема 10. 4. «Черновая» и «чистовая» фонограмма речи**

«Черновая» и «чистовая» фонограмма речи. Работа с фонограммой на площадке

## **Раздел 11. МОНТАЖ ФИЛЬМА.**

### **Тема 11. 1. Монтаж, как смыслообразующий принцип и метод кинорежиссуры**

Монтаж, как смыслообразующий принцип и метод кинорежиссуры. Киномонтаж как создание фраз из образов. Драматургическая композиция монтажа

### **Тема 11. 3. Однокадровые сцены.**

Однокадровый сцены.

**Тема 11. 4. Технология и этапы монтажа.**

Технология и этапы монтажа.

**Тема 11. 5. Принципы монтажа сцен. Монтаж диалога. Понятие «восьмерки».**

Принципы монтажа сцен. Монтаж диалога. Понятие «восьмерки».

**Тема 11. 6. Кадрирование на poste. Черновой монтаж. Подготовка к озвучиванию/перезаписи.**

Кадрирование на poste. Черновой монтаж. Подготовка к озвучиванию/перезаписи.

**Тема 11. 7. Цветовое решение фильма.**

Цветовое решение фильма.

**Раздел 12. ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ ФИЛЬМА**

**Тема 12. 1. Музыка в кино. Роль музыки в фильме.**

Роль музыки в фильме. Музыкальное решение фильма и музыкальная драматургия.

**Тема 12. 2. Функция звука. Звучащее слово и изменения образа героя.**

Функция звука. Звучащее слово и изменения образа героя. Виды звука в кино.

**Тема 12. 3. Шумы. Речь.**

Работа над шумами и речью

**Тема 12. 4. Усиление образа в период озвучения. Синхронное/асинхронное звучание.**

Работа со звукорежиссёром и этапы озвучивания фильма.

**Тема 12. 5. Речевое озвучение. Технология речевого озвучения. Закадровая речь.**

Речевое озвучение и его технология

**Тема 12. 6. Озвучивание зарубежных фильмов.**

Дубляж

**Тема 12. 7. Работа с композитором.**

Работа режиссера с композитором. Музыкальная драматургия и поиск темы.

**Тема 12. 8. Значение тишины как элемента звукового решения.**

Значение тишины как элемента звукового решения.

**Тема 12. 9. Перезапись как технический и художественный процесс.**

Как технический и худ. процесс

**Тема 12. 10. Практика перезаписи.**

Практика перезаписи.

### 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>ПРОФЕССИЯ - РЕЖИССУРА</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>36</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>44</b>
1.1	Введение. Появление профессии «режиссер».	0,75	0	0	2,25	0	0	3
1.2	Режиссура как соподчинение компонентов содержательной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма и как руководство коллективным творческим процессом.	0,75	0	0	2,25	0	0	3
1.3	Сходство и различие театральной и кинорежиссуры.	0,75	0	0	2,25	0	0	3
1.4	Разговор со зрителем. Стратегия вовлечения зрителя.	1,5	0	0	1,5	0	1	4
1.5	Режиссер как организатор, интерпретатор и сочинитель.	0,75	0	0	2,25	0	0	3
1.6	Основные задачи режиссуры. Что такое интересно рассказанная история? Эмоция и мысль.	0,75	0	0	2,25	0	1	4
1.7	Создание мира фильма. Особенности режиссуры игрового кино.	0	0	0	3	0	0	3
1.8	Категории времени и пространства в искусстве. Организация пространства и времени в кинофильме.	0,75	0	0	2,25	0	0	3
1.9	Поиски новых выразительных средств, тем и героев. Поиск кинематографической выразительности.	0	0	0	3	0	0	3
1.10	Роль метафоры в художественном творчестве.	0	0	0	3	0	0	3
1.11	Основные элементы киноязыка (литература, изображение, звук).	0	0	0	3	0	0	3
1.12	Объективная и субъективная точка зрения камеры. Субъективное и объективное киноповествование.	0	0	0	3	0	0	3

1.13	Кадр и закадровое пространство. Крупность кадра.	0	0	0	3	0	0	3
1.14	Реальное и экранное время. Режиссёрское решение сцены.	0	0	0	3	0	0	3
<b>2</b>	<b>ДРАМАТУРГИЧЕСКОЕ КИНОПОВЕСТВОВАНИЕ</b>	<b>13,5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>49,5</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>67</b>
2.1	Понятие события. Драматургическое строение как цепь событий.	1,5	0	0	3	0	0	4,5
2.2	Композиция и ритм как способы организации художественного содержания и формы в произведении искусства	1,5	0	0	3	0	1	5,5
2.3	Экспозиция. Завязка. Конфликт. Развитие конфликта, кульминация и развязка. Атмосфера. Сцена. Эпизод.	0	0	0	6	0	0	6
2.4	Трёхактная драматургическая конструкция.	0	0	0	3	0	1	4
2.5	Сюжет. Тема и идея.	0	0	0	3	0	0	3
2.6	Ритм в кино	1,5	0	0	3	0	1	5,5
2.7	Единство времени, места, действия.	1,5	0	0	3	0	1	5,5
2.8	Значение деталей	1,5	0	0	3	0	0	4,5
2.9	Интонация повествования	0	0	0	3	0	0	3
2.10	Понятие киножанра. Жанры художественного игрового кино. Современные тенденции.	1,5	0	0	3	0	0	4,5
2.11	Массовая культура и художественное творчество.	1,5	0	0	3	0	0	4,5
2.12	Искусство как форма духовной деятельности.	1,5	0	0	3	0	0	4,5
2.13	Короткометражное кино.	1,5	0	0	6	0	0	7,5
2.14	Телевизионное кино. Особенности телесериала и его производства.	0	0	0	3	0	0	3
2.15	Анимационное кино.	0	0	0	1,5	0	0	1,5
<b>3</b>	<b>РАБОТА НАД СЦЕНАРИЕМ</b>	<b>4,5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>64,5</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>77</b>
3.1	Понятие катарсиса в искусстве. «Поэтика» Аристотеля.	1,5	0	0	3	0	0	4,5
3.2	Замысел. Поиск оригинальной идеи.	1,5	0	0	6	0	2	9,5
3.3	Экранизация.	0	0	0	6	0	1	7
3.4	Работа с драматургом над киносценарием.	0	0	0	6	0	1	7

3.5	Принципы драматургической композиции.	1,5	0	0	4,5	0	1	7
3.6	Режиссер и драматургический материал.	0	0	0	4,5	0	1	5,5
3.7	Работа над историческим фильмом.	0	0	0	4,5	0	0	4,5
3.8	Отбор материала. Логлайн. Сценарная заявка и синопсис.	0	0	0	9	0	1	10
3.9	Позэпизодный план и структура.	0	0	0	3	0	0	3
3.10	Литературный сценарий.	0	0	0	6	0	1	7
3.11	Режиссерская экспликация	0	0	0	3	0	0	3
3.12	Режиссёрский сценарий.	0	0	0	4,5	0	0	4,5
3.13	Раскадровка	0	0	0	4,5	0	0	4,5
<b>4</b>	<b>ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ</b>	<b>4,5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16,5</b>
4.1	Интересный характер как залог хорошего фильма. Сопереживание и идентификация	1,5	0	0	3	0	0	4,5
4.2	Категории центральных персонажей. Создание героя	1,5	0	0	3	0	0	4,5
4.3	Мотивировки героя	1,5	0	0	3	0	0	4,5
4.4	Создание второстепенных героев.	0	0	0	3	0	0	3
<b>5</b>	<b>РАБОТА С АКТЁРОМ</b>	<b>10,5</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>45</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>61,5</b>
5.1	Значение актёра в создании художественного образа героя.	0	0	0	3	0	0	3
5.2	Методы работы и общения с актёром при создании художественного образа героя	0	0	0	3	0	1	4
5.3	Действенный анализ линии роли. Предлагаемые обстоятельства и перевоплощение актёра. Сверхзадача, сквозное действие и главная задача. Внутреннее действие.	1,5	0	0	3	0	0	4,5
5.4	Текст и подтекст. Работа актёра с текстом. Поиск конфликта, препятствий и их преодоление.	1,5	0	0	6	0	1	8,5
5.5	Характер и характерность. Типажность. Жест. Мимика. Интонация. Контрапункт роли.	1,5	0	0	6	0	1	8,5
5.6	Выбор актёра. Кинопробы. Монтаж актёрских проб и утверждение актёров.	1,5	0	0	6	0	1	8,5
5.7	Репетиционный период.	1,5	0	0	3	0	0	4,5
5.8	Работа с детьми.	0	0	0	3	0	0	3
5.9	Работа с непрофессиональными актёрами.	0	0	0	3	0	1	4

5.10	Режиссура второго плана.	1,5	0	0	6	0	1	<b>8,5</b>
5.11	Импровизация актёра в кадре. Сценическое внимание актёра.	1,5	0	0	3	0	0	<b>4,5</b>
<b>6</b>	<b>РЕЖИССЁР И КИНОПРОИЗВОДСТВО</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>38</b>
6.1	«Цифра» и тенденции развития современного кинематографа.	1,5	0	0	6	0	0	<b>7,5</b>
6.2	Режиссёрская группа, её состав и функции	1,5	0	0	6	0	0	<b>7,5</b>
6.3	Взаимоотношения режиссёра и съёмочной группы	0	0	0	6	0	1	<b>7</b>
6.4	Этапы кинопроизводства	1,5	0	0	6	0	1	<b>8,5</b>
6.5	Особенности производства телесериалов	1,5	0	0	6	0	0	<b>7,5</b>
<b>7</b>	<b>РАБОТА С ОПЕРАТОРОМ</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>27</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>32</b>
7.1	«Разновидности» операторов и требования к ним	0	0	0	6	0	0	<b>6</b>
7.2	Операторское решение фильма.	1,5	0	0	6	0	1	<b>8,5</b>
7.3	Выбор и подготовка съёмочных объектов	0	0	0	6	0	1	<b>7</b>
7.4	Работа с оператором над раскадровкой	1,5	0	0	9	0	0	<b>10,5</b>
<b>8</b>	<b>РАСКАДРОВКА И РАБОТА С КАМЕРОЙ</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>51</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>57</b>
8.1	Раскадровка и схема съёмок	0	0	0	9	0	0	<b>9</b>
8.2	Кадр и кадрирование. Крупность кадра и монтажный стиль повествования.	0	0	0	9	0	0	<b>9</b>
8.3	Правила монтажности кадров	0	0	0	6	0	1	<b>7</b>
8.4	Оси взаимодействия и управление ими	0	0	0	6	0	1,5	<b>7,5</b>
8.5	Разработка мизансцен относительно камеры	0	0	0	6	0	1,5	<b>7,5</b>
8.6	Панорама и движение камеры	0	0	0	6	0	1	<b>7</b>
8.7	Принципы работы над схемой съёмки. Принцип ключевых кадров.	0	0	0	9	0	1	<b>10</b>
<b>9</b>	<b>РАБОТА С ХУДОЖНИКОМ. РАБОТА С ХУДОЖНИКАМИ ПО ГРИМУ И КОСТЮМУ</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>48</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>49</b>
9.1	Художник в кино.	0	0	0	6	0	0	<b>6</b>
9.2	Изобразительное решение фильма	0	0	0	6	0	0	<b>6</b>
9.3	Художественное пластическое решение фильма	0	0	0	9	0	0	<b>9</b>
9.4	Выбор природы. Декорация. Реквизит.	0	0	0	6	0	0	<b>6</b>



9.5	Художественный замысел и понимание общей стилистики картины.	0	0	0	6	0	0	6
9.6	Грим и костюм как способ выражения характера.	0	0	0	6	0	0	6
9.7	Актерские пробы грима и костюма	0	0	0	9	0	1	10
<b>10</b>	<b>РЕЖИССЁР НА СЪЁМКАХ</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>60</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>65</b>
10.1	Работа с раскадровкой на съёмочной площадке	0	0	0	18	0	2	20
10.2	Основные задачи режиссёра во время съёмок	0	0	0	18	0	2	20
10.3	Однокамерная и многокамерная съёмка	0	0	0	12	0	0	12
10.4	«Черновая» и «чистовая» фонограмма речи	0	0	0	12	0	1	13
<b>11</b>	<b>МОНТАЖ ФИЛЬМА.</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>66</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>72</b>
11.1	Монтаж, как смыслообразующий принцип и метод кинорежиссуры	0	0	0	9	0	0	9
11.2	Устойчивые виды монтажа. Отличия последовательного и параллельного монтажа	0	0	0	6	0	0	6
11.3	Однокадровые сцены.	0	0	0	9	0	0	9
11.4	Технология и этапы монтажа.	0	0	0	6	0	1	7
11.5	Принципы монтажа сцен. Монтаж диалога. Понятие «восьмерки».	0	0	0	12	0	2	14
11.6	Кадрирование на poste. Черновой монтаж. Подготовка к озвучиванию/перезаписи.	0	0	0	12	0	2	14
11.7	Цветовое решение фильма.	0	0	0	12	0	1	13
<b>12</b>	<b>ЗВУКОВОЕ РЕШЕНИЕ ФИЛЬМА</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>135</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>141</b>
12.1	Музыка в кино. Роль музыки в фильме.	0	0	0	9	0	0	9
12.2	Функция звука. Звучащее слово и изменения образа героя.	0	0	0	9	0	0	9
12.3	Шумы. Речь.	0	0	0	12	0	0	12
12.4	Усиление образа в период озвучения. Синхронное/асинхронное звучание.	0	0	0	9	0	0	9
12.5	Речевое озвучение. Технология речевого озвучения. Закадровая речь.	0	0	0	18	0	0	18
12.6	Озвучивание зарубежных фильмов.	0	0	0	6	0	0	6
12.7	Работа с композитором.	0	0	0	16	0	2	18
12.8	Значение тишины как элемента звукового решения.	0	0	0	6	0	1	7

12.9	Перезапись как технический и художественный процесс.	0	0	0	24	0	3	27
12.1 0	Практика перезаписи.	0	0	0	26	0	0	26
	<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	Тема: «Введение. Появление профессии «режиссер»».	2,25
2	Тема: «Режиссура как соподчинение компонентов содержательной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма и как руководство коллективным творческим процессом. ».	2,25
3	Тема: «Сходство и различие театральной и кинорежиссуры.».	2,25
4	Тема: «Разговор со зрителем. Стратегия вовлечения зрителя.».	1,5
5	Тема: «Режиссер как организатор, интерпретатор и сочинитель.».	2,25
6	Тема: «Основные задачи режиссуры. Что такое интересно рассказанная история? Эмоция и мысль. ».	2,25
7	Тема: «Создание мира фильма. Особенности режиссуры игрового кино. ».	3
8	Тема: «Категории времени и пространства в искусстве. Организация пространства и времени в кинофильме. ».	2,25
9	Тема: «Поиски новых выразительных средств, тем и героев. Поиск кинематографической выразительности. ».	3
10	Тема: «Роль метафоры в художественном творчестве. ».	3
11	Тема: «Основные элементы киноязыка (литература, изображение, звук).».	3
12	Тема: «Объективная и субъективная точка зрения камеры. Субъективное и объективное киноповествование. ».	3
13	Тема: «Кадр и закадровое пространство. Крупность кадра. ».	3
14	Тема: «Реальное и экранное время. Режиссёрское решение сцены. ».	3
15	Тема: «Понятие события. Драматургическое строение как цепь событий. ».	3

16	Тема: «Композиция и ритм как способы организации художественного содержания и формы в произведении искусства».	3
17	Тема: «Экспозиция. Завязка. Конфликт. Развитие конфликта, кульминация и развязка. Атмосфера. Сцена. Эпизод.».	6
18	Тема: «Трёхактная драматургическая конструкция.».	3
19	Тема: «Сюжет. Тема и идея.».	3
20	Тема: «Ритм в кино».	3
21	Тема: «Единство времени, места, действия.».	3
22	Тема: «Значение деталей».	3
23	Тема: «Интонация повествования».	3
24	Тема: «Понятие киножанра. Жанры художественного игрового кино. Современные тенденции.».	3
25	Тема: «Массовая культура и художественное творчество.».	3
26	Тема: «Искусство как форма духовной деятельности.».	3
27	Тема: «Короткометражное кино.».	6
28	Тема: «Телевизионное кино. Особенности телесериала и его производства.».	3
29	Тема: «Анимационное кино.».	1,5
30	Тема: «Понятие катарсиса в искусстве. «Поэтика» Аристотеля.».	3
31	Тема: «Замысел. Поиск оригинальной идеи.».	6
32	Тема: «Экранизация.».	6
33	Тема: «Работа с драматургом над киносценарием.».	6
34	Тема: «Принципы драматургической композиции.».	4,5
35	Тема: «Режиссер и драматургический материал.».	4,5
36	Тема: «Работа над историческим фильмом.».	4,5
37	Тема: «Отбор материала. Логлайн. Сценарная заявка и синопсис.».	9
38	Тема: «Поэпизодный план и структура.».	3

39	Тема: «Литературный сценарий.».	6
40	Тема: «Режиссерская экспликация».	3
41	Тема: «Режиссёрский сценарий.».	4,5
42	Тема: «Раскадровка».	4,5
43	Тема: «Интересный характер как залог хорошего фильма. Сопереживание и идентификация».	3
44	Тема: «Категории центральных персонажей.Создание героя».	3
45	Тема: «Мотивировки героя».	3
46	Тема: «Создание второстепенных героев.».	3
47	Тема: «Значение актера в создании художественного образа героя.».	3
48	Тема: «Методы работы и общения с актером при создании художественного образа героя».	3
49	Тема: «Действенный анализ линии роли. Предлагаемые обстоятельства и перевоплощение актёра. Сверхзадача, сквозное действие и главная задача. Внутреннее действие.».	3
50	Тема: «Текст и подтекст. Работа актёра с текстом. Поиск конфликта, препятствий и их преодоление.».	6
51	Тема: «Характер и характерность. Типажность. Жест. Мимика. Интонация. Контрапункт роли.».	6
52	Тема: «Выбор актёра. Кинопробы. Монтаж актёрских проб и утверждение актёров.».	6
53	Тема: «Репетиционный период.».	3
54	Тема: «Работа с детьми.».	3
55	Тема: «Работа с непрофессиональными актёрами.».	3
56	Тема: «Режиссура второго плана.».	6
57	Тема: «Импровизация актёра в кадре. Сценическое внимание актёра.».	3
58	Тема: ««Цифра» и тенденции развития современного кинематографа.».	6
59	Тема: «Режиссёрская группа, её состав и функции».	6
60	Тема: «Взаимоотношения режиссёра и съёмочной группы».	6

61	Тема: «Этапы кинопроизводства».	6
62	Тема: «Особенности производства телесериалов».	6
63	Тема: ««Разновидности» операторов и требования к ним».	6
64	Тема: «Операторское решение фильма. ».	6
65	Тема: «Выбор и подготовка съёмочных объектов».	6
66	Тема: «Работа с оператором над раскадровкой».	9
67	Тема: «Раскадровка и схема съёмки».	9
68	Тема: «Кадр и кадрирование. Крупность кадра и монтажный стиль повествования. ».	9
69	Тема: «Правила монтажности кадров».	6
70	Тема: «Оси взаимодействия и управление ими».	6
71	Тема: «Разработка мизансцен относительно камеры».	6
72	Тема: «Панорама и движение камеры».	6
73	Тема: «Принципы работы над схемой съёмки. Принцип ключевых кадров.».	9
74	Тема: «Художник в кино.».	6
75	Тема: «Изобразительное решение фильма».	6
76	Тема: «Художественное пластическое решение фильма».	9
77	Тема: «Выбор природы. Декорация. Реквизит. ».	6
78	Тема: «Художественный замысел и понимание общей стилистики картины.».	6
79	Тема: «Грим и костюм как способ выражения характера. ».	6
80	Тема: «Актерские пробы грима и костюма».	9
81	Тема: «Работа с раскадровкой на съёмочной площадке».	18
82	Тема: «Основные задачи режиссёра во время съёмки».	18
83	Тема: «Однокамерная и многокамерная съёмка».	12
84	Тема: ««Черновая» и «чистовая» фонограмма речи».	12
85	Тема: «Монтаж, как смыслообразующий принцип и метод кинорежиссуры».	9

86	Тема: «Устойчивые виды монтажа. Отличия последовательного и параллельного монтажа».	6
87	Тема: «Однокадровые сцены.».	9
88	Тема: «Технология и этапы монтажа.».	6
89	Тема: «Принципы монтажа сцен. Монтаж диалога. Понятие «восьмерки».».	12
90	Тема: «Кадрирование на poste. Черновой монтаж. Подготовка к озвучиванию/перезаписи.».	12
91	Тема: «Цветовое решение фильма.».	12
92	Тема: «Музыка в кино. Роль музыки в фильме.».	9
93	Тема: «Функция звука. Звучащее слово и изменения образа героя.».	9
94	Тема: «Шумы. Речь.».	12
95	Тема: «Усиление образа в период озвучения. Синхронное/асинхронное звучание.».	9
96	Тема: «Речевое озвучение. Технология речевого озвучения. Закадровая речь.».	18
97	Тема: «Озвучивание зарубежных фильмов.».	6
98	Тема: «Работа с композитором.».	16
99	Тема: «Значение тишины как элемента звукового решения.».	6
100	Тема: «Перезапись как технический и художественный процесс.».	24
101	Тема: «Практика перезаписи.».	26

## 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)

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**

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.

14

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	1	10	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 творческих заданий	11	1	11
выполнение контрольной работы	11	1	11
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
премиальные баллы	10	2	20
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	2	11	22
выполнение контрольной работы	20	1	20
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
премиальные баллы	1	10	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	1	10	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			
выполнение творческого задания	12	1	12
курсовой проект	30	1	30
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
премиальные баллы	10	2	20
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 творческого задания	14	2	28
выполнение контрольной работы	14	1	14
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
премиальные баллы	10	2	20
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			
курсовой проект	20	1	20
выполнение творческого задания	9	2	18
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
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
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

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
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. Васильев, В. Е. Кинорежиссура : учебное пособие / В. Е. Васильев, А. А. Екатерининская. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2022. - 260 с. - ISBN 978-5-94760-511-2. - Текст : непосредственный  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### 7.2. Интернет-ресурсы

1. Официальный сайт киностудии Ленфильм <http://www.lenfilm.ru/>
2. Официальный сайт киностудии Мосфильм <http://www.mosfilm.ru/>

### 7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

Использование лицензионного программного обеспечения по дисциплине «Режиссура игрового фильма» не предусмотрено.

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

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

### 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**