

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 1566 астроном. час. / 58 зач.ед.

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

самостоятельная работа: 811,8 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение контрольной работы	2,3,6
выполнение творческих заданий	1,2,3,4
выполнение творческого задания	5,6,7,8
курсовой проект	5,7
посещаемость и активность на занятиях	1,2,3,4,5,6,7,8
премиальные баллы	1,2,3,4,5,6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
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):

Антонов А.М., заведующий кафедрой кафедры режиссуры игрового кино

Мехиев Д.Д., профессор кафедры режиссуры игрового кино

Злобин А.Е., старший преподаватель кафедры 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-2.1 — Разрабатывает концепцию проекта: формулирует цель, задачи, актуальность, значимость, ожидаемые результаты и сферы их применения.

Знает: технологию разработки концепции творческого проекта

Умеет: ставить и решать в соответствии с концепцией проекта взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели

Владеет: навыками выбора оптимальных решений для достижения цели проекта с учетом имеющихся ресурсов

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-2.3 — Управляет проектом создания игрового кино- и телефильма.

Знает: основные принципы управления постановочным проектом

Умеет: организовать мониторинг хода выполнения проекта

Владеет: навыками разработки и реализации проектов в сфере 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

УК-6 — Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни.

УК-6.2 — Вырабатывает критерии оценивания результатов собственной деятельности в различных сферах (в том числе профессиональной).

Знает: критерии оценивания результатов творческой деятельности

Умеет: анализировать собственную деятельность в различных областях (в том числе профессиональной)

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 1566 астроном. час. / 58 зач.ед.

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

самостоятельная работа: 811,8 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
контрольная работа	2,3,6
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
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	72	96	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	126	111	110	139	664
Самостоятельная работа во время сессии	25	7,6	25	7,6	7,6	25	25	25	147,8
Итого	133	134,6	160	161,6	215,6	241	241	268	1554,8

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. ПРОФЕССИЯ - РЕЖИССУРА

Тема 1. 1. Кинорежиссура как ремесло

В чем заключается ремесло кинорежиссера

Тема 1. 2. Зритель как собеседник

Режиссер и зритель

Тема 1. 3. Способности режиссёра. Ежедневная работа режиссёра

Что должен знать и уметь профессиональный кинорежиссер

Тема 1. 4. Основные задачи режиссуры

Что такое интересно рассказанная история? Эмоция и мысль. Стратегия вовлечения зрителя

Тема 1. 5. Создание мира фильма. Особенности режиссуры игрового кино

Как создается картина и миры в кино. Каковы особенности режиссуры игрового художественного фильма

Раздел 2. ДРАМАТУРГИЧЕСКОЕ КИНОПОВЕСТВОВАНИЕ

Тема 2. 1. Драматургическое строение и основные понятия

Событие, Экспозиция, Завязка, Конфликт, Развитие конфликта, кульминация и развязка, Драматургическое строение как цепь событий, Сцена, эпизод, фабула, сюжет, Тема и идея, Тизер, Темпоритм

Тема 2. 2. Трёхактная драматургическая конструкция

Трёхактная драматургическая конструкция в кино

Тема 2. 3. Единства времени, места, действия

Единства времени, места, действия в произведении

Тема 2. 4. Особенности короткометражной истории

Особенности короткометражной истории в кино

Тема 2. 5. Особенности драматургии телесериала

Особенности драматургии телесериала: основные отличия

Тема 2. 6. Детали

Детали в драматургии фильма

Тема 2. 7. Кинодиалог и речь на экране. Интонация повествования, жанры и виды

Речь на киноэкране. Важность диалога к кино и его влияние на драматургию фильма. Экранная правда, степень условности и интонация. Жанры и виды.

Раздел 4. РАБОТА НАД СЦЕНАРИЕМ

Тема 4. 1. Профессия кинодраматург

Профессия кинодраматург и взаимодействие режиссера и кинодраматурга

Тема 4. 2. Работа со сценаристом над оригинальным сценарием

Замысел и идея. Логлайн как реклама замысла. Сценарная заявка и синопсис. Поэпизодный план и структура. Литературный сценарий и подробности

Тема 4. 3. Доработка и переработка сценария

Доработка и переработка сценария в подготовительный период

Тема 4. 4. Экранизация

Способы адаптации художественного или нехудожественного литературного произведения

Тема 4. 5. Режиссёр и драматургия

Режиссёр и драматургия: что должен знать для взаимодействия с кинодраматургом

Тема 4. 6. Язык и оформление литературного сценария

Форма записи и общие принципы оформления. Правила оформления литературного сценария. Форматирование литературного сценария.

Раздел 5. ПОДГОТОВКА РЕЖИССЁРА К КИНОПРОИЗВОДСТВУ

Тема 5. 1. Выразительные средства кино

Основные выразительные средства кино

Тема 5. 2. Треугольник «Литература – Изображение – Музыка»

«Литература – Изображение – Музыка» - воплощение в кинематургафе

Тема 5. 3. Основные элементы киноязыка

Объективная и субъективная точка зрения камеры. Субъективное и объективное киноповествование. Кадр и закадровое пространство. Крупность кадра. Реальное и экранное время.

Тема 5. 4. Режиссёрская экспликация

Режиссёрская экспликация: для чего используется, как и в каковой форме оформляется, цели и задачи

Тема 5. 5. Режиссёрское решение сцены

Режиссёрское решение сцены фильма

Тема 5. 6. Режиссёрский сценарий

Задачи режиссёрского сценария. Оформление и инструментарий режиссёрского сценария. Основные принципы работы над режиссёрским сценарием. Технология работы над режиссёрским сценарием. Современный режиссёрский сценарий.

Раздел 6. РЕЖИССЁР И КИНОПРОИЗВОДСТВО

Тема 6. 1. Структура студии, съёмочной группы и кинопрофессии

Структура киностудии, съёмочной группы. Кинопрофессии

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 И ХУДОЖНИКОМ

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

Какие требования предъявляются к оператору. Какие бывают операторы, особенности профессии

Тема 7. 2. Художник в кино

Художник в кино: цели и задачи.

Тема 7. 3. Изобразительное решение фильма

Формулирование изобразительных задач. Художественное пластическое решение фильма. Операторское решение фильма.

Тема 7. 4. Выбор и подготовка съёмочных объектов

Выбор и подготовка съёмочных объектов в подготовительный период

Тема 7. 5. Реквизит

Реквизит: кто отвечает, как выбирать реквизит и референсы, работа с худ. постановщиком на проекте

Тема 7. 6. Работа с оператором над раскадровкой

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

Тема 8. 2. Кадр и кадрирование

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

Правила и принципы монтажа.

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

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

Раздел 9. ВЫБОР АКТЁРОВ

Тема 9. 1. Актёр в кино и театре.

Специфика сцены и экрана

Тема 9. 2. Принципы подбора актёров

Актёр как трактовка характера. Характер и характерность

Тема 9. 3. «Дрим-каст»

Как формировать «Дрим-каст», что это?

Тема 9. 4. Этапы подбора актёров

Постановка задач перед кастинг-директором. Знакомство с актёрами на роли. Актёрские пробы

Тема 9. 5. Актёрский ансамбль

Актёрский ансамбль в кино

Тема 9. 6. «Медийные» актёры

Понятие и особенности работы

Тема 9. 7. Монтаж актёрских проб и утверждение актёров

Монтаж актёрских проб и утверждение актёров в подготовительном периоде

Раздел 10. РАБОТА С АКТЁРОМ

Тема 10. 1. «Что играть актёру?»

Комуникации с актером.

Тема 10. 2. Инструментарий работы с актёром

Природа возникновения переживаний актёра. Предлагаемые обстоятельства и перевоплощение актёра. Сверхзадача, сквозное действие и главная задача. Актёрские задачи в сценах. Действия и их виды. Внутреннее действие. Текст и подтекст. Поиск конфликта в каждой сцене. Действие как основа работы режиссёра с актёром

Тема 10. 3. «Застольный период» и технология работы с актёром

Особенности технологии работы с актёром

Тема 10. 4. Помощь режиссёра в перевоплощении актёра

Что должен знать режиссер, чтобы помочь актеру перевоплотиться. Методы работы.

Тема 10. 5. Работа с непрофессиональными актёрами

Особенности работы и основные трудности и проблемы работы с детьми на проекте.

Тема 10. 6. Работа с детьми в кадре

Работа режиссера с актерами-детьми

Тема 10. 7. Актёрские репетиции

Виды репетиций. Предварительные репетиции. Актёрская репетиция перед съёмкой. Контроль за выполнением актёрских задач сцены. Создание режиссёром условий для актёрского творчества

Тема 10. 8. Взаимоотношения с актёрами

Взаимоотношения с актёрами на площадке

Раздел 11. РАБОТА С ХУДОЖНИКАМИ ПО ГРИМУ И КОСТЮМУ

Тема 11. 1. Грим и костюм как способ выражения характера

Грим и костюм как способ выражения характера героя

Тема 11. 2. Технология работы с художниками по гриму и костюму

Как работать над изобразительным решением фильма, какие задачи ставить перед художниками по гриму и костюму

Раздел 12. ВТОРОЙ ПЛАН И МАССОВЫЕ СЦЕНЫ

Тема 12. 1. Работа над вторым планом

Второй план - особенности работы.

Тема 12. 2. Массовка, групповка, эпизодники

Работа с массовой и групповкой, актеры-эпизодники

Тема 12. 3. Подбор исполнителей эпизодических ролей

Как подбирать исполнителей эпизодических ролей, особенности работы

Тема 12. 4. Режиссёр второго плана и его работа

Обязанности, основные задачи, как выбирать второго режиссера на проект

Тема 12. 5. Работа с «традиционным» вторым планом

«Традиционный» второй план - понятие. Работа режиссера с «традиционным» вторым планом

Тема 12. 6. Что выдаёт плохой второй план?

Выявление ошибок, влияние второго плана на восприятие и трактовку фильма

Раздел 13. РЕЖИССЁР НА СЪЁМКАХ

Тема 13. 1. Работа с раскадровкой на съёмочной площадке

Работа режиссера с раскадровкой на съёмочной площадке

Тема 13. 2. Кинохлопушка и режиссёрские команды

Режиссёрские команды и использование кинохлопушки в производстве

Тема 13. 3. Контроль за рассказом истории

Основные задачи режиссёра во время съёмок. Контроль за выстраиванием роли актёром. Дубль как необходимость корректировки. «Захлёсты» и «перебивки» для вариативности монтажа

Тема 13. 4. Форс-мажорные обстоятельства во время съёмок

Какие Форс-мажорные обстоятельства могут произойти, как не допустить и вовремя устранить.

Тема 13. 5. Однокамерная и многокамерная съёмка

Однокамерная и многокамерная съёмка. Работа с оператором

Тема 13. 6. «Черновая» и «чистовая» фонограмма речи

Фонограмма. Чем отличается «черновая» и «чистовая» фонограмма речи

Раздел 14. МОНТАЖ ФИЛЬМА

Тема 14. 1. Что такое киномонтаж

Киномонтаж, что это такое?

Тема 14. 2. Киномонтаж как создание фраз из образов

Кинофраза, кинообраз и монтаж фильма

Тема 14. 3. Устойчивые виды монтажа

Какие бывают виды монтажа.

Тема 14. 4. Приёмы межкадрового монтажа

Основные приемы межкадрового монтажа и их использование на практике

Тема 14. 5. Технология и этапы монтажа

Технология монтажа фильма и этапы монтажа фильма в монтажно-тонировочный период

Тема 14. 6. От грёз режиссёрского сценария к реальности материала

Возможные проблемы и их решения при реализации киносценария.

Тема 14. 7. Принципы монтажа сцен

Принципы монтажа сцен в фильме

Тема 14. 8. Сборка фильма как выстраивание единой истории

Сборка фильма как выстраивание единой истории и единого повествования

Тема 14. 9. Анализ смонтированного фильма

Анализ режиссером уже готового фильма.

Раздел 15. РАБОТА НАД ЗВУКОМ ФИЛЬМА

Тема 15. 1. Звуковые компоненты фильма

Структура звуковых компонентов фильма. Речь. Шумы. Музыка. Выразительные возможности звуковых компонентов

Тема 15. 2. Работа со звукорежиссёром и этапы озвучивания фильма

Работа режиссера со звукорежиссером. Цели и задачи. Этапы озвучания фильма.

Тема 15. 3. Речевое озвучивание

Технология речевого озвучивания. Техника актёрского переозвучивания роли. Закадровая речь

Тема 15. 4. Работа над синхронными и фоновыми шумами

Работа режиссера и звукорежиссера над синхронными и фоновыми шумами

Тема 15. 5. Работа с композитором

Особенности киномузыки и музыкальные понятия. Музыкальная драматургия и поиск темы

Тема 15. 6. Перезапись

Перезапись фильма. Работа режиссера во время перезаписи

Раздел 16. РАБОТА НАД АВТОРСКИМ КОРОТКИМ МЕТРОМ

Тема 16. 1. Озвучивание фильма, работа со звукорежиссёром, композитором

Озвучивание фильма, работа со звукорежиссёром, композитором - доведение работы

Тема 16. 2. Подготовка к съёмкам авторского игрового фильма

Подготовка к съёмкам, поиск идеи, проработка идеи и тп.

Тема 16. 3. Монтаж фильма, корректировка монтажа, досъёмки и пересъёмки фрагментов.

Разбор смонтированного фильма, корректировка монтажа, досъёмки и пересъёмки фрагментов.

Тема 16. 4. Подготовка к съёмкам авторского игрового фильма

Подготовка к съёмкам, поиск идеи, проработка идеи и тп.

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
1	ПРОФЕССИЯ - РЕЖИССУРА	6	0	0	4,5	0	1	11,5
1.1	Кинорежиссура как ремесло	0,75	0	0	0	0	0	0,75
1.2	Зритель как собеседник	0,75	0	0	0	0	0	0,75
1.3	Способности режиссёра. Ежедневная работа режиссёра	1,5	0	0	1,5	0	0	3
1.4	Основные задачи режиссуры	1,5	0	0	1,5	0	1	4
1.5	Создание мира фильма. Особенности режиссуры игрового кино	1,5	0	0	1,5	0	0	3
2	ДРАМАТУРГИЧЕСКОЕ КИНОПОВЕСТВОВАНИЕ	6	0	0	21	0	4	31
2.1	Драматургическое строение и основные понятия	1,5	0	0	3	0	0	4,5
2.2	Трёхактная драматургическая конструкция	1,5	0	0	3	0	1	5,5
2.3	Единства времени, места, действия	0	0	0	3	0	0	3
2.4	Особенности короткометражной истории	0	0	0	3	0	1	4
2.5	Особенности драматургии телесериала	0	0	0	3	0	0	3
2.6	Детали	1,5	0	0	3	0	1	5,5
2.7	Кинодиалог и речь на экране. Интонация повествования, жанры и виды	1,5	0	0	3	0	1	5,5
3	ХАРАКТЕР НА ЭКРАНЕ	0	0	0	34,5	0	1	35,5
3.1	Интересный характер как залог хорошего фильма	0	0	0	3	0	0	3
3.2	Мотивировки характера	0	0	0	3	0	0	3
3.3	Внешний и внутренний конфликт характера	0	0	0	4,5	0	0	4,5
3.4	Характер через цепь поступков	0	0	0	4,5	0	0	4,5
3.5	Сопереживание и идентификация	0	0	0	3	0	0	3
3.6	Формулирование характера	0	0	0	4,5	0	1	5,5
3.7	Категории центральных персонажей	0	0	0	3	0	0	3

3.8	Анкета «Характер. Мотив. Конфликт»	0	0	0	4,5	0	0	4,5
3.9	Драматургия как история протагониста	0	0	0	4,5	0	0	4,5
4	РАБОТА НАД СЦЕНАРИЕМ	3	0	0	10,5	0	1	14,5
4.1	Профессия кинодраматург	0	0	0	1,5	0	0	1,5
4.2	Работа со сценаристом над оригинальным сценарием	1,5	0	0	1,5	0	0	3
4.3	Доработка и переработка сценария	1,5	0	0	1,5	0	0	3
4.4	Экранизация	0	0	0	1,5	0	0	1,5
4.5	Режиссёр и драматургия	0	0	0	1,5	0	0	1,5
4.6	Язык и оформление литературного сценария	0	0	0	3	0	1	4
5	ПОДГОТОВКА РЕЖИССЁРА К КИНОПРОИЗВОДСТВУ	3	0	0	22,5	0	3	28,5
5.1	Выразительные средства кино	0	0	0	3	0	0	3
5.2	Треугольник «Литература – Изображение – Музыка»	0	0	0	3	0	0	3
5.3	Основные элементы киноязыка	1,5	0	0	3	0	0	4,5
5.4	Режиссёрская экспликация	0	0	0	4,5	0	1	5,5
5.5	Режиссёрское решение сцены	0	0	0	4,5	0	1	5,5
5.6	Режиссёрский сценарий	1,5	0	0	4,5	0	1	7
6	РЕЖИССЁР И КИНОПРОИЗВОДСТВО	3	0	0	9	0	1	13
6.1	Структура студии, съёмочной группы и кинопрофессии	0,75	0	0	0	0	0	0,75
6.2	Режиссёрская группа, её состав и функции	0,75	0	0	0	0	0	0,75
6.3	Взаимоотношения режиссёра и съёмочной группы	0	0	0	3	0	0	3
6.4	Этапы кинопроизводства	1,5	0	0	3	0	1	5,5
6.5	Особенности производства телесериалов	0	0	0	3	0	0	3
7	РАБОТА С ОПЕРАТОРОМ И ХУДОЖНИКОМ	3	0	0	18	0	1	22
7.1	«Разновидности» операторов и требования к ним	0	0	0	3	0	0	3
7.2	Художник в кино	0	0	0	3	0	0	3
7.3	Изобразительное решение фильма	1,5	0	0	4,5	0	1	7
7.4	Выбор и подготовка съёмочных объектов	0	0	0	3	0	0	3
7.5	Реквизит	0	0	0	1,5	0	0	1,5
7.6	Работа с оператором над раскадровкой	1,5	0	0	3	0	0	4,5

8	РАСКАДРОВКА И РАБОТА С КАМЕРОЙ	6	0	0	16,5	0	2	24,5
8.1	Раскадровка и схема съёмок	1,5	0	0	0	0	0	1,5
8.2	Кадр и кадрирование	0	0	0	3	0	0	3
8.3	Правила монтажности кадров	1,5	0	0	3	0	0	4,5
8.4	Оси взаимодействия и управление ими	1,5	0	0	3	0	0	4,5
8.5	Разработка мизансцен относительно камеры	0	0	0	3	0	1	4
8.6	Панорама и движение камеры	0	0	0	3	0	0	3
8.7	Принципы работы над схемой съёмки	1,5	0	0	1,5	0	1	4
9	ВЫБОР АКТЁРОВ	1,5	0	0	27	0	2	30,5
9.1	Актёр в кино и театре.	0	0	0	3	0	0	3
9.2	Принципы подбора актёров	0	0	0	4,5	0	1	5,5
9.3	«Дрим-каст»	0	0	0	3	0	0	3
9.4	Этапы подбора актёров	0	0	0	6	0	0	6
9.5	Актёрский ансамбль	0	0	0	3	0	0	3
9.6	«Медийные» актёры	0	0	0	1,5	0	0	1,5
9.7	Монтаж актёрских проб и утверждение актёров	1,5	0	0	6	0	1	8,5
10	РАБОТА С АКТЁРОМ	3	0	0	22,5	0	2	27,5
10.1	«Что играть актёру?»	0	0	0	1,5	0	0	1,5
10.2	Инструментарий работы с актёром	0	0	0	3	0	0	3
10.3	«Застольный период» и технология работы с актёром	0	0	0	3	0	0	3
10.4	Помощь режиссёра в перевоплощении актёра	1,5	0	0	4,5	0	0	6
10.5	Работа с непрофессиональными актёрами	0	0	0	3	0	0	3
10.6	Работа с детьми в кадре	0	0	0	3	0	0	3
10.7	Актёрские репетиции	1,5	0	0	3	0	2	6,5
10.8	Взаимоотношения с актёрами	0	0	0	1,5	0	0	1,5
11	РАБОТА С ХУДОЖНИКАМИ ПО ГРИМУ И КОСТЮМУ	1,5	0	0	6	0	0	7,5
11.1	Грим и костюм как способ выражения характера	0	0	0	1,5	0	0	1,5
11.2	Технология работы с художниками по гриму и костюму	1,5	0	0	4,5	0	0	6
12	ВТОРОЙ ПЛАН И МАССОВЫЕ СЦЕНЫ	3	0	0	19,5	0	1	23,5
12.1	Работа над вторым планом	0	0	0	3	0	0	3
12.2	Массовка, групповка, эпизодники	0	0	0	3	0	0	3

12.3	Подбор исполнителей эпизодических ролей	1,5	0	0	3	0	0	4,5
12.4	Режиссёр второго плана и его работа	1,5	0	0	4,5	0	1	7
12.5	Работа с «традиционным» вторым планом	0	0	0	3	0	0	3
12.6	Что выдаёт плохой второй план?	0	0	0	3	0	0	3
13	РЕЖИССЁР НА СЪЁМКАХ	1,5	0	0	19,5	0	0	21
13.1	Работа с раскадровкой на съёмочной площадке	0	0	0	3	0	0	3
13.2	Кинохлопушка и режиссёрские команды	0	0	0	3	0	0	3
13.3	Контроль за рассказом истории	0	0	0	4,5	0	0	4,5
13.4	Форс-мажорные обстоятельства во время съёмок	0	0	0	3	0	0	3
13.5	Однокамерная и многокамерная съёмка	1,5	0	0	3	0	0	4,5
13.6	«Черновая» и «чистовая» фонограмма речи	0	0	0	3	0	0	3
14	МОНТАЖ ФИЛЬМА	4,5	0	0	18	0	3	25,5
14.1	Что такое киномонтаж	0,75	0	0	0	0	0	0,75
14.2	Киномонтаж как создание фраз из образов	0,75	0	0	0	0	0	0,75
14.3	Устойчивые виды монтажа	0	0	0	3	0	0	3
14.4	Приёмы межкадрового монтажа	0	0	0	3	0	0	3
14.5	Технология и этапы монтажа	0	0	0	3	0	0	3
14.6	От грёз режиссёрского сценария к реальности материала	0	0	0	1,5	0	0	1,5
14.7	Принципы монтажа сцен	1,5	0	0	3	0	0	4,5
14.8	Сборка фильма как выстраивание единой истории	0	0	0	3	0	2	5
14.9	Анализ смонтированного фильма	1,5	0	0	1,5	0	1	4
15	РАБОТА НАД ЗВУКОМ ФИЛЬМА	3	0	0	15	0	2	20
15.1	Звуковые компоненты фильма	0	0	0	3	0	1	4
15.2	Работа со звукорежиссёром и этапы озвучивания фильма	1,5	0	0	3	0	0	4,5
15.3	Речевое озвучивание	0	0	0	3	0	1	4
15.4	Работа над синхронными и фоновыми шумами	0	0	0	1,5	0	0	1,5
15.5	Работа с композитором	0	0	0	1,5	0	0	1,5
15.6	Перезапись	1,5	0	0	3	0	0	4,5
16	РАБОТА НАД АВТОРСКИМ КОРОТКИМ МЕТРОМ	0	0	0	360	0	24	384

16.1	Озвучивание фильма, работа со звукорежиссёром, композитором	0	0	0	72	0	6	78
16.2	Подготовка к съёмкам авторского игрового фильма	0	0	0	96	0	6	102
16.3	Монтаж фильма, корректировка монтажа, досъёмки и пересъёмки фрагментов.	0	0	0	96	0	6	102
16.4	Подготовка к съёмкам авторского игрового фильма	0	0	0	96	0	6	102
	ВСЕГО	48	0	0	624	0	48	720

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: «Способности режиссёра. Ежедневная работа режиссёра».	1,5
2	Тема: «Основные задачи режиссуры».	1,5
3	Тема: «Создание мира фильма. Особенности режиссуры игрового кино».	1,5
4	Тема: «Драматургическое строение и основные понятия».	3
5	Тема: «Трёхактная драматургическая конструкция».	3
6	Тема: «Единства времени, места, действия».	3
7	Тема: «Особенности короткометражной истории».	3
8	Тема: «Особенности драматургии телесериала».	3
9	Тема: «Детали».	3
10	Тема: «Кинодиалог и речь на экране. Интонация повествования, жанры и виды».	3
11	Тема: «Интересный характер как залог хорошего фильма».	3
12	Тема: «Мотивировки характера».	3
13	Тема: «Внешний и внутренний конфликт характера».	4,5
14	Тема: «Характер через цепь поступков».	4,5
15	Тема: «Сопереживание и идентификация».	3

16	Тема: «Формулирование характера».	4,5
17	Тема: «Категории центральных персонажей».	3
18	Тема: «Анкета «Характер. Мотив. Конфликт»».	4,5
19	Тема: «Драматургия как история протагониста».	4,5
20	Тема: «Профессия кинодраматург».	1,5
21	Тема: «Работа со сценаристом над оригинальным сценарием».	1,5
22	Тема: «Доработка и переработка сценария».	1,5
23	Тема: «Экранизация».	1,5
24	Тема: «Режиссёр и драматургия».	1,5
25	Тема: «Язык и оформление литературного сценария».	3
26	Тема: «Выразительные средства кино».	3
27	Тема: «Треугольник «Литература – Изображение – Музыка»».	3
28	Тема: «Основные элементы киноязыка».	3
29	Тема: «Режиссёрская экспликация».	4,5
30	Тема: «Режиссёрское решение сцены».	4,5
31	Тема: «Режиссёрский сценарий».	4,5
32	Тема: «Взаимоотношения режиссёра и съёмочной группы».	3
33	Тема: «Этапы кинопроизводства».	3
34	Тема: «Особенности производства телесериалов».	3
35	Тема: ««Разновидности» операторов и требования к ним».	3
36	Тема: «Художник в кино».	3
37	Тема: «Изобразительное решение фильма».	4,5
38	Тема: «Выбор и подготовка съёмочных объектов».	3
39	Тема: «Реквизит».	1,5
40	Тема: «Работа с оператором над раскадровкой».	3

41	Тема: «Кадр и кадрирование».	3
42	Тема: «Правила монтажности кадров».	3
43	Тема: «Оси взаимодействия и управление ими».	3
44	Тема: «Разработка мизансцен относительно камеры».	3
45	Тема: «Панорама и движение камеры».	3
46	Тема: «Принципы работы над схемой съёмки».	1,5
47	Тема: «Актёр в кино и театре. ».	3
48	Тема: «Принципы подбора актёров».	4,5
49	Тема: ««Дрим-каст»».	3
50	Тема: «Этапы подбора актёров».	6
51	Тема: «Актёрский ансамбль».	3
52	Тема: ««Медийные» актёры».	1,5
53	Тема: «Монтаж актёрских проб и утверждение актёров».	6
54	Тема: ««Что играть актёру?»».	1,5
55	Тема: «Инструментарий работы с актёром».	3
56	Тема: ««Застольный период» и технология работы с актёром».	3
57	Тема: «Помощь режиссёра в перевоплощении актёра».	4,5
58	Тема: «Работа с непрофессиональными актёрами».	3
59	Тема: «Работа с детьми в кадре».	3
60	Тема: «Актёрские репетиции».	3
61	Тема: «Взаимоотношения с актёрами».	1,5
62	Тема: «Грим и костюм как способ выражения характера».	1,5
63	Тема: «Технология работы с художниками по гриму и костюму».	4,5
64	Тема: «Работа над вторым планом».	3
65	Тема: «Массовка, групповка, эпизодники».	3

66	Тема: «Подбор исполнителей эпизодических ролей».	3
67	Тема: «Режиссёр второго плана и его работа».	4,5
68	Тема: «Работа с «традиционным» вторым планом».	3
69	Тема: «Что выдаёт плохой второй план?».	3
70	Тема: «Работа с раскадровкой на съёмочной площадке».	3
71	Тема: «Кинохлопушка и режиссёрские команды».	3
72	Тема: «Контроль за рассказом истории».	4,5
73	Тема: «Форс-мажорные обстоятельства во время съёмок».	3
74	Тема: «Однокамерная и многокамерная съёмка».	3
75	Тема: ««Черновая» и «чистовая» фонограмма речи».	3
76	Тема: «Устойчивые виды монтажа».	3
77	Тема: «Приёмы межкадрового монтажа».	3
78	Тема: «Технология и этапы монтажа».	3
79	Тема: «От грёз режиссёрского сценария к реальности материала».	1,5
80	Тема: «Принципы монтажа сцен».	3
81	Тема: «Сборка фильма как выстраивание единой истории».	3
82	Тема: «Анализ смонтированного фильма».	1,5
83	Тема: «Звуковые компоненты фильма».	3
84	Тема: «Работа со звукорежиссёром и этапы озвучивания фильма».	3
85	Тема: «Речевое озвучивание».	3
86	Тема: «Работа над синхронными и фоновыми шумами».	1,5
87	Тема: «Работа с композитором».	1,5
88	Тема: «Перезапись».	3
89	Тема: «Озвучивание фильма, работа со звукорежиссёром, композитором».	72
90	Тема: «Подготовка к съёмкам авторского игрового фильма».	96

91	Тема: «Монтаж фильма, корректировка монтажа, досъёмки и пересъёмки фрагментов.»	96
92	Тема: «Подготовка к съёмкам авторского игрового фильма.»	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)
выполнение контрольной работы	2,3,6
выполнение творческих заданий	1,2,3,4
выполнение творческого задания	5,6,7,8
курсовой проект	5,7
посещаемость и активность на занятиях	1,2,3,4,5,6,7,8
премиальные баллы	1,2,3,4,5,6,7,8
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
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 массовкой.
- 5.Работа с исполнителем роли – не актером (типажом).
- 6.Проблема «доброе» и «злого».
- 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.Кадр 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. Перезапись 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 светописы и цветописы 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)
Семестр 1			
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		
Семестр 2			
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		
Семестр 3			
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		
Семестр 4			
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		
Семестр 5			
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		
Семестр 6			
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		

Семестр 7			
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		
Семестр 8			
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
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