

**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**  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b  
Основание: УТВЕРЖДАЮ  
Дата утверждения: 19 июня 2024 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 2160 академ. час. / 60 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 1030,7 час.

самостоятельная работа: 1129,3 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
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
<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):**

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 2160 академ. час. / 60 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 1030,7 час.

самостоятельная работа: 1129,3 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	16	16	16	16	0	0	0	0	64
Практические	80	80	96	96	112	144	128	128	864
Индивид. занятия	8	8	8	8	10	8	8	8	66
Консультации	2	3	3	2	4	3	4	2	23
Самостоятельная работа	38	64	57	85	189	169	148	186	936
Самостоятельная работа во время сессии	33,5	8,6	33,5	8,6	8,6	33,5	33,5	33,5	193,3
<b>Итого</b>	<b>177,5</b>	<b>179,6</b>	<b>213,5</b>	<b>215,6</b>	<b>323,6</b>	<b>357,5</b>	<b>321,5</b>	<b>357,5</b>	<b>2146,3</b>

**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 какой 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
<b>1</b>	<b>ПРОФЕССИЯ - РЕЖИССУРА</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>17</b>
1.1	Кинорежиссура как ремесло	1	0	0	0	0	0	1
1.2	Зритель как собеседник	1	0	0	0	0	0	1
1.3	Способности режиссёра. Ежедневная работа режиссёра	2	0	0	2	0	0	4
1.4	Основные задачи режиссуры	2	0	0	2	0	3	7
1.5	Создание мира фильма. Особенности режиссуры игрового кино	2	0	0	2	0	0	4
<b>2</b>	<b>ДРАМАТУРГИЧЕСКОЕ КИНОПОВЕСТВОВАНИЕ</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>28</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>40</b>
2.1	Драматургическое строение и основные понятия	2	0	0	4	0	0	6
2.2	Трёхактная драматургическая конструкция	2	0	0	4	0	1	7
2.3	Единства времени, места, действия	0	0	0	4	0	0	4
2.4	Особенности короткометражной истории	0	0	0	4	0	1	5
2.5	Особенности драматургии телесериала	0	0	0	4	0	0	4
2.6	Детали	2	0	0	4	0	1	7
2.7	Кинодиалог и речь на экране. Интонация повествования, жанры и виды	2	0	0	4	0	1	7
<b>3</b>	<b>ХАРАКТЕР НА ЭКРАНЕ</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>46</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>47</b>
3.1	Интересный характер как залог хорошего фильма	0	0	0	4	0	0	4
3.2	Мотивировки характера	0	0	0	4	0	0	4
3.3	Внешний и внутренний конфликт характера	0	0	0	6	0	0	6
3.4	Характер через цепь поступков	0	0	0	6	0	0	6
3.5	Сопереживание и идентификация	0	0	0	4	0	0	4
3.6	Формулирование характера	0	0	0	6	0	1	7
3.7	Категории центральных персонажей	0	0	0	4	0	0	4

3.8	Анкета «Характер. Мотив. Конфликт»	0	0	0	6	0	0	6
3.9	Драматургия как история протагониста	0	0	0	6	0	0	6
<b>4</b>	<b>РАБОТА НАД СЦЕНАРИЕМ</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>14</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>20</b>
4.1	Профессия кинодраматург	0	0	0	2	0	0	2
4.2	Работа со сценаристом над оригинальным сценарием	2	0	0	2	0	0	4
4.3	Доработка и переработка сценария	2	0	0	2	0	0	4
4.4	Экранизация	0	0	0	2	0	0	2
4.5	Режиссёр и драматургия	0	0	0	2	0	0	2
4.6	Язык и оформление литературного сценария	0	0	0	4	0	2	6
<b>5</b>	<b>ПОДГОТОВКА РЕЖИССЁРА К КИНОПРОИЗВОДСТВУ</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>38</b>
5.1	Выразительные средства кино	0	0	0	4	0	0	4
5.2	Треугольник «Литература – Изображение – Музыка»	0	0	0	4	0	0	4
5.3	Основные элементы киноязыка	2	0	0	4	0	0	6
5.4	Режиссёрская экспликация	0	0	0	6	0	2	8
5.5	Режиссёрское решение сцены	0	0	0	6	0	1	7
5.6	Режиссёрский сценарий	2	0	0	6	0	1	9
<b>6</b>	<b>РЕЖИССЁР И КИНОПРОИЗВОДСТВО</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>17</b>
6.1	Структура студии, съёмочной группы и кинопрофессии	1	0	0	0	0	0	1
6.2	Режиссёрская группа, её состав и функции	1	0	0	0	0	0	1
6.3	Взаимоотношения режиссёра и съёмочной группы	0	0	0	4	0	0	4
6.4	Этапы кинопроизводства	2	0	0	4	0	1	7
6.5	Особенности производства телесериалов	0	0	0	4	0	0	4
<b>7</b>	<b>РАБОТА С ОПЕРАТОРОМ И ХУДОЖНИКОМ</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>29</b>
7.1	«Разновидности» операторов и требования к ним	0	0	0	4	0	0	4
7.2	Художник в кино	0	0	0	4	0	0	4
7.3	Изобразительное решение фильма	2	0	0	6	0	1	9
7.4	Выбор и подготовка съёмочных объектов	0	0	0	4	0	0	4
7.5	Реквизит	0	0	0	2	0	0	2
7.6	Работа с оператором над раскадровкой	2	0	0	4	0	0	6

<b>8</b>	<b>РАСКАДРОВКА И РАБОТА С КАМЕРОЙ</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>22</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>32</b>
8.1	Раскадровка и схема съёмок	2	0	0	0	0	0	2
8.2	Кадр и кадрирование	0	0	0	4	0	0	4
8.3	Правила монтажности кадров	2	0	0	4	0	0	6
8.4	Оси взаимодействия и управление ими	2	0	0	4	0	0	6
8.5	Разработка мизансцен относительно камеры	0	0	0	4	0	1	5
8.6	Панорама и движение камеры	0	0	0	4	0	0	4
8.7	Принципы работы над схемой съёмки	2	0	0	2	0	1	5
<b>9</b>	<b>ВЫБОР АКТЁРОВ</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>36</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>40</b>
9.1	Актёр в кино и театре.	0	0	0	4	0	0	4
9.2	Принципы подбора актёров	0	0	0	6	0	1	7
9.3	«Дрим-каст»	0	0	0	4	0	0	4
9.4	Этапы подбора актёров	0	0	0	8	0	0	8
9.5	Актёрский ансамбль	0	0	0	4	0	0	4
9.6	«Медийные» актёры	0	0	0	2	0	0	2
9.7	Монтаж актёрских проб и утверждение актёров	2	0	0	8	0	1	11
<b>10</b>	<b>РАБОТА С АКТЁРОМ</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>30</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>38</b>
10.1	«Что играть актёру?»	0	0	0	2	0	0	2
10.2	Инструментарий работы с актёром	0	0	0	4	0	0	4
10.3	«Застольный период» и технология работы с актёром	0	0	0	4	0	0	4
10.4	Помощь режиссёра в перевоплощении актёра	2	0	0	6	0	0	8
10.5	Работа с непрофессиональными актёрами	0	0	0	4	0	0	4
10.6	Работа с детьми в кадре	0	0	0	4	0	0	4
10.7	Актёрские репетиции	2	0	0	4	0	4	10
10.8	Взаимоотношения с актёрами	0	0	0	2	0	0	2
<b>11</b>	<b>РАБОТА С ХУДОЖНИКАМИ ПО ГРИМУ И КОСТЮМУ</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>10</b>
11.1	Грим и костюм как способ выражения характера	0	0	0	2	0	0	2
11.2	Технология работы с художниками по гриму и костюму	2	0	0	6	0	0	8
<b>12</b>	<b>ВТОРОЙ ПЛАН И МАССОВЫЕ СЦЕНЫ</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>26</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>33</b>
12.1	Работа над вторым планом	0	0	0	4	0	0	4
12.2	Массовка, групповка, эпизодники	0	0	0	4	0	0	4

12.3	Подбор исполнителей эпизодических ролей	2	0	0	4	0	0	6
12.4	Режиссёр второго плана и его работа	2	0	0	6	0	3	11
12.5	Работа с «традиционным» вторым планом	0	0	0	4	0	0	4
12.6	Что выдаёт плохой второй план?	0	0	0	4	0	0	4
<b>13</b>	<b>РЕЖИССЁР НА СЪЁМКАХ</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>26</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>28</b>
13.1	Работа с раскадровкой на съёмочной площадке	0	0	0	4	0	0	4
13.2	Кинохлопушка и режиссёрские команды	0	0	0	4	0	0	4
13.3	Контроль за рассказом истории	0	0	0	6	0	0	6
13.4	Форс-мажорные обстоятельства во время съёмок	0	0	0	4	0	0	4
13.5	Однокамерная и многокамерная съёмка	2	0	0	4	0	0	6
13.6	«Черновая» и «чистовая» фонограмма речи	0	0	0	4	0	0	4
<b>14</b>	<b>МОНТАЖ ФИЛЬМА</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>24</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>33</b>
14.1	Что такое киномонтаж	1	0	0	0	0	0	1
14.2	Киномонтаж как создание фраз из образов	1	0	0	0	0	0	1
14.3	Устойчивые виды монтажа	0	0	0	4	0	0	4
14.4	Приёмы межкадрового монтажа	0	0	0	4	0	0	4
14.5	Технология и этапы монтажа	0	0	0	4	0	0	4
14.6	От грёз режиссёрского сценария к реальности материала	0	0	0	2	0	0	2
14.7	Принципы монтажа сцен	2	0	0	4	0	0	6
14.8	Сборка фильма как выстраивание единой истории	0	0	0	4	0	2	6
14.9	Анализ смонтированного фильма	2	0	0	2	0	1	5
<b>15</b>	<b>РАБОТА НАД ЗВУКОМ ФИЛЬМА</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	<b>26</b>
15.1	Звуковые компоненты фильма	0	0	0	4	0	1	5
15.2	Работа со звукорежиссёром и этапы озвучивания фильма	2	0	0	4	0	0	6
15.3	Речевое озвучивание	0	0	0	4	0	1	5
15.4	Работа над синхронными и фоновыми шумами	0	0	0	2	0	0	2
15.5	Работа с композитором	0	0	0	2	0	0	2
15.6	Перезапись	2	0	0	4	0	0	6
<b>16</b>	<b>РАБОТА НАД АВТОРСКИМ КОРОТКИМ МЕТРОМ</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>512</b>	<b>0</b>	<b>34</b>	<b>546</b>

16.1	Озвучивание фильма, работа со звукорежиссёром, композитором	0	0	0	112	0	10	<b>122</b>
16.2	Подготовка к съёмкам авторского игрового фильма	0	0	0	144	0	8	<b>152</b>
16.3	Монтаж фильма, корректировка монтажа, досъёмки и пересъёмки фрагментов.	0	0	0	128	0	8	<b>136</b>
16.4	Подготовка к съёмкам авторского игрового фильма	0	0	0	128	0	8	<b>136</b>
	<b>ВСЕГО</b>	<b>64</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>864</b>	<b>0</b>	<b>66</b>	<b>994</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: «Способности режиссёра. Ежедневная работа режиссёра».	2
2	Тема: «Основные задачи режиссуры».	2
3	Тема: «Создание мира фильма. Особенности режиссуры игрового кино».	2
4	Тема: «Драматургическое строение и основные понятия».	4
5	Тема: «Трёхактная драматургическая конструкция».	4
6	Тема: «Единства времени, места, действия».	4
7	Тема: «Особенности короткометражной истории».	4
8	Тема: «Особенности драматургии телесериала».	4
9	Тема: «Детали».	4
10	Тема: «Кинодиалог и речь на экране. Интонация повествования, жанры и виды».	4
11	Тема: «Интересный характер как залог хорошего фильма».	4
12	Тема: «Мотивировки характера».	4
13	Тема: «Внешний и внутренний конфликт характера».	6
14	Тема: «Характер через цепь поступков».	6
15	Тема: «Сопереживание и идентификация».	4



16	Тема: «Формулирование характера».	6
17	Тема: «Категории центральных персонажей».	4
18	Тема: «Анкета «Характер. Мотив. Конфликт»».	6
19	Тема: «Драматургия как история протагониста».	6
20	Тема: «Профессия кинодраматург».	2
21	Тема: «Работа со сценаристом над оригинальным сценарием».	2
22	Тема: «Доработка и переработка сценария».	2
23	Тема: «Экранизация».	2
24	Тема: «Режиссёр и драматургия».	2
25	Тема: «Язык и оформление литературного сценария».	4
26	Тема: «Выразительные средства кино».	4
27	Тема: «Треугольник «Литература – Изображение – Музыка»».	4
28	Тема: «Основные элементы киноязыка».	4
29	Тема: «Режиссёрская экспликация».	6
30	Тема: «Режиссёрское решение сцены».	6
31	Тема: «Режиссёрский сценарий».	6
32	Тема: «Взаимоотношения режиссёра и съёмочной группы».	4
33	Тема: «Этапы кинопроизводства».	4
34	Тема: «Особенности производства телесериалов».	4
35	Тема: ««Разновидности» операторов и требования к ним».	4
36	Тема: «Художник в кино».	4
37	Тема: «Изобразительное решение фильма».	6
38	Тема: «Выбор и подготовка съёмочных объектов».	4
39	Тема: «Реквизит».	2
40	Тема: «Работа с оператором над раскадровкой».	4

41	Тема: «Кадр и кадрирование».	4
42	Тема: «Правила монтажности кадров».	4
43	Тема: «Оси взаимодействия и управление ими».	4
44	Тема: «Разработка мизансцен относительно камеры».	4
45	Тема: «Панорама и движение камеры».	4
46	Тема: «Принципы работы над схемой съёмки».	2
47	Тема: «Актёр в кино и театре. ».	4
48	Тема: «Принципы подбора актёров».	6
49	Тема: ««Дрим-каст»».	4
50	Тема: «Этапы подбора актёров».	8
51	Тема: «Актёрский ансамбль».	4
52	Тема: ««Медийные» актёры».	2
53	Тема: «Монтаж актёрских проб и утверждение актёров».	8
54	Тема: ««Что играть актёру?»».	2
55	Тема: «Инструментарий работы с актёром».	4
56	Тема: ««Застольный период» и технология работы с актёром».	4
57	Тема: «Помощь режиссёра в перевоплощении актёра».	6
58	Тема: «Работа с непрофессиональными актёрами».	4
59	Тема: «Работа с детьми в кадре».	4
60	Тема: «Актёрские репетиции».	4
61	Тема: «Взаимоотношения с актёрами».	2
62	Тема: «Грим и костюм как способ выражения характера».	2
63	Тема: «Технология работы с художниками по гриму и костюму».	6
64	Тема: «Работа над вторым планом».	4
65	Тема: «Массовка, групповка, эпизодники».	4

66	Тема: «Подбор исполнителей эпизодических ролей».	4
67	Тема: «Режиссёр второго плана и его работа».	6
68	Тема: «Работа с «традиционным» вторым планом».	4
69	Тема: «Что выдаёт плохой второй план?».	4
70	Тема: «Работа с раскадровкой на съёмочной площадке».	4
71	Тема: «Кинохлопушка и режиссёрские команды».	4
72	Тема: «Контроль за рассказом истории».	6
73	Тема: «Форс-мажорные обстоятельства во время съёмок».	4
74	Тема: «Однокамерная и многокамерная съёмка».	4
75	Тема: ««Черновая» и «чистовая» фонограмма речи».	4
76	Тема: «Устойчивые виды монтажа».	4
77	Тема: «Приёмы межкадрового монтажа».	4
78	Тема: «Технология и этапы монтажа».	4
79	Тема: «От грёз режиссёрского сценария к реальности материала».	2
80	Тема: «Принципы монтажа сцен».	4
81	Тема: «Сборка фильма как выстраивание единой истории».	4
82	Тема: «Анализ смонтированного фильма».	2
83	Тема: «Звуковые компоненты фильма».	4
84	Тема: «Работа со звукорежиссёром и этапы озвучивания фильма».	4
85	Тема: «Речевое озвучивание».	4
86	Тема: «Работа над синхронными и фоновыми шумами».	2
87	Тема: «Работа с композитором».	2
88	Тема: «Перезапись».	4
89	Тема: «Озвучивание фильма, работа со звукорежиссёром, композитором».	112
90	Тема: «Подготовка к съёмкам авторского игрового фильма».	144

91	Тема: «Монтаж фильма, корректировка монтажа, досъёмки и пересъёмки фрагментов.»	128
92	Тема: «Подготовка к съёмкам авторского игрового фильма.»	128

## 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 массовой.
- 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 светописа и цветописа 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. - ISBN 978-5-94760-511-2. - Текст : непосредственный  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>
2. 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\\_Ekaterinskaja\\_Kinorezhissura\\_UP\\_2022\\_1.pdf](https://elib.gikit.ru/books/pdf/2022/Uchebnaja_literatura/Vasilev_Ekaterinskaja_Kinorezhissura_UP_2022_1.pdf)

### 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

Adobe Premiere Pro  
DaVinci Resolve  
Microsoft Windows  
Microsoft Office

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

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>  
Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>  
База данных сайт о кинематографе «Internet Movie Database». <https://www.imdb.com>  
Сайт-агрегатор рецензий о музыкальных альбомах, играх, фильмах, телевизионных шоу «Metacritic». <https://www.metacritic.com>  
Сайт-агрегатор рецензий на фильмы «Rotten Tomatoes». <https://www.rottentomatoes.com>  
Сайт-агрегатор рецензий на фильмы и видеоигры «Критиканство». <http://www.kritikanstvo.ru>  
Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>

### 7.5. Материально-техническое обеспечение

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

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