

**Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«Институт кино и телевидения (ГИТР)»**

УТВЕРЖДАЮ  
Ректор  
Ю.М. Литовчин

СОГЛАСОВАНО  
И.о. зав.кафедрой режиссуры  
кино, телевидения и мультимедиа  
А.И.Капков

30 августа 2021 г.

30 августа 2021 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
«МАСТЕРСТВО РЕЖИССЁРА ИГРОВОГО ФИЛЬМА»**

1 курс

Специальность 55.05.01 Режиссура кино и телевидения  
специализация – Режиссёр игрового кино- и телефильма

Форма обучения – очная

Автор Е.В. Грамматиков

МОСКВА – 2021

## **1. Аннотация**

Дисциплина «Мастерство режиссера игрового кино» дает комплекс профессиональных знаний, необходимых для работы режиссера над игровым фильмом как в творческом союзе с драматургом-сценаристом, так и индивидуально.

## **2. Место дисциплины**

Относится к обязательной части Блока 1, базируется на школьных знаниях литературы и мировой художественной культуры, является основой для освоения всех видов практик и выполнения выпускной квалификационной работы.

## **3. Планируемые результаты**

*В результате освоения дисциплины обучающийся должен:*

### **Знать**

- основы теории неигрового и игрового кино и использовать эти знания для реализации творческого замысла
- игровые жанры и форматы, принципы работы авторским текстом в кадре и за кадром
- теоретические основы работы режиссёра игрового фильма

### **Уметь**

- разрабатывать замысел сюжета, писать заявку, синопсис и режиссерский сценарий произведения
- четко формулировать и осуществлять поставленную цель при создании аудиовизуального произведения в форме игрового фильма, реализовывать режиссерский замысел в творческом коллективе
- разрабатывать замысел будущего игрового фильма, развивать и обогащать его в сотрудничестве с другими участниками творческого процесса, применять разнообразные выразительные средства в работе над фильмом
- определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования

### **Владеть**

- навыками работы с кино- и телеаппаратурой, навыками организации и ведения творческой деятельности в съемочном коллективе
- применять на практике принципы режиссерского анализа литературного сценария

- воплощать найденное образное решение в рамках творческих проектов.

Формируются поэтапно следующие компетенции и индикаторы их достижения:

Компетенции	Индикаторы
УК-6. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки и образования в течение всей жизни	УК-6.1. Умеет анализировать и творчески использовать имеющийся опыт в соответствии с задачами саморазвития УК-6.2. Умеет самостоятельно строить процесс овладения и развития конкретной профессиональной деятельности УК-6.3. Умеет анализировать и корректировать планы личного и профессионального развития с учетом имеющихся ресурсов УК-6.4. Владеет способами самоопределения в ситуациях выбора на основе собственного опыта (позиции) и с учетом имеющихся ресурсов
ОПК-4. Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы	ОПК-4.4. Способен использовать знания основ теории неигрового и игрового кино, истории развития отечественной и мировой документалистики для воплощения творческого замысла;
ОПК-5. Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовывать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности	ОПК-5.6. Использует современные драматургические структуры и приемы, позволяющие выстраивать интересную историю, в процессе разработки концепции 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-6.3. Способен к четкой постановке творческих задач членам съёмочной группы в процессе подготовки и реализации эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения;
ПК-1 Способен и готов к созданию экранного произведения в форме игрового фильма в сотрудничестве с представителями других творческих и технических профессий в съёмочном коллективе	ПК-1.2. Способен реализовывать замысел будущего фильма, развивать и обогащать его в сотрудничестве с представителями других творческих и технических профессий в съёмочном коллективе;
ПК-2 Способен формировать и реализовывать замысел экранного произведения в форме игрового фильма развивать и обогащать его в процессе создания, применяя в работе над ним разнообразные выразительные средства	ПК-2.4. Способен использовать современные технические средства для реализации творческого замысла;

#### 4. Объем дисциплины

11 зачетных единиц (396 академических часов).

Из них:

Контактная работа с педагогическим работником					Самостоятельная работа	Контроль – подготовка к промежуточной аттестации
Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации	Промежуточная аттестация	Всего		
60	204	1	0,6	265,6	94,4	36

#### 5. Содержание дисциплины

Раздел, форма аттестации	Тема №№	Всего часов	Контактная работа с педагогическим работником					Самостоятельная работа	Контроль – подготовка к ПА
			Занятия лекционного типа	Занятия семинарского типа	Консультации	Промежуточная аттестация (ПА)	Всего		
Введение в игровую режиссуру	1-5	52,7	10	30			40	12,7	
Методы игровой режиссуры	6-17	126	20	76			96	30	
Экзамен		37,3			1	0,3	1,3		36
Средства экранной выразительности (драматургия, изображение, звук, монтаж)	18-23	68	12	36			48	20	
Драматургическая конструкция в короткометражном игровом фильме. Курсовая работа	24-32	104	18	54		0,3	72,3	31,7	
Зачет с оценкой	33	8		8			8		
Итого:		396	60	204	1	0,6	265,6	94,4	36

Тематическое содержание занятий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

#### 6. Методические рекомендации (материалы) для обучающегося

- Выполнять задания.
- Читать учебно-методическую литературу.
- Работать в съёмочных группах.
- Смотреть и анализировать рекомендованные фильмы и телепрограммы.
- Участвовать в питчигах и защитах.

Методические рекомендации по выполнению заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

#### 7. Образовательные технологии

**Занятия лекционного типа** - лекции, формирующие систему ориентирующих знаний и умений, необходимых для работы режиссера игрового фильма.

**Занятия семинарского типа** - практические занятия, связанные с будущей

профессиональной деятельностью, направленные на развитие навыков принятия решений, командной работы, межличностных коммуникаций, просмотр и анализ выполненных заданий, групповые дискуссии.

**Текущий контроль успеваемости** - оценка практических заданий, дискуссии;

**Консультации** - консультации к экзамену.

**Промежуточная аттестация** - практическая работа - выполнение съёмочных заданий, проверка практических заданий.

**Самостоятельная работа** - повтор материалов темы, выполнение заданий, подготовка текущей и промежуточной аттестации.

## 8. Ресурсное обеспечение

### Учебная литература

1. Попов П.Г. Режиссура. О методе [Электронный ресурс]: учеб. пособие / П.Г. Попов. – М.: ГИТР, 2019. – Доступ из ЭБС ГИТРа. -  
URL: <https://sdo.gitr.ru:8090/MegaPro/Download/MObject/1149/МЕТОД.pdf>
2. Пронин А.А. Как написать хороший сценарий [Электронный ресурс]: учебник / А.А. Пронин. – М.: Директмедиа Паблишинг, 2019. – Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». –  
URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496553>
3. Светлакова Е.Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Электронный ресурс]: учеб. пособие / Е.Ю. Светлакова. – Кемерово: КемГУКИ, 2011. – Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». –  
URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228138>
4. Светлакова Е.Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Электронный ресурс]: хрестоматия / Е.Ю. Светлакова. – Кемерово: КемГУКИ, 2010. – Доступ из ЭБС «Университетская библиотека онлайн». –  
URL: <https://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=228137>
5. Эйзенштейн С.М. Метод: в 2 т. / С. М. Эйзенштейн. – М.: Музей кино: Эйзенштейн-центр, 2002. - 121 экз.

### Программное обеспечение

1. Mac OS 11.0.1
2. Keynote
3. Numbers
4. Pages
5. 7z
6. Safari
7. Google Chrome
8. Yandex Browser
9. Adobe Acrobat Reader DC
10. Adobe Creative Cloud
11. Final Cut Pro X
12. OBS Studio
13. Zoom
14. Skype
15. Web-модуль для заказа оборудования "Заявки на оборудование и классы", Rusoft

## **Информационно-справочные системы и профессиональные базы данных**

1. Электронный каталог библиотеки ГИТРa - <https://sdo.gitr.ru:8090/MegaPro/Web>
2. Электронная библиотечная система «Университетская библиотека онлайн»  
- <http://www.biblioclub.ru/>
3. Универсальная база данных периодических изданий компании «Ист Вью»  
- <https://dlib.eastview.com/browse/udb/12>
4. Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск»  
- <https://www.kinopoisk.ru>
5. База данных - сайт о кинематографе «Internet Movie Database»  
- <https://www.imdb.com>
6. Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру»  
- <https://www.kino-teatr.ru>
7. Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино»  
- <https://ruskino.ru>
8. Биржа сценариев (ВГИК) <http://ezhe.ru/vgik/>

### **Материально-техническая база**

1. Учебная аудитория
2. Помещение для самостоятельной работы с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в ЭИОС ГИТРa.
3. Состав оборудования и технических средств обучения определен в приложении № 3.

## **9. Оценочные материалы**

### **9.1 Критерии оценивания результатов освоения дисциплины**

5 - сформированные и систематизированные знания предмета, сформированные умения и навыки применения методов и подходов изучаемой дисциплины при решении учебных и практических задач.

4 - в целом, сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания предмета, умение применять методы и подходы изучаемой дисциплины при решении учебных и практических задач с минимальным количеством ошибок не принципиального характера, наличие навыков применения методов и подходов изучаемой дисциплины при решении учебных и практических задач.

3 - несистематизированные знания предмета, частично сформированные умения и навыки применения методов и подходов изучаемой дисциплины при решении учебных задач.

2 - фрагментарное знание предмета, отсутствие умений и навыков применения методов и подходов изучаемой дисциплины при решении учебных задач.

## **9.2 Материалы к текущему контролю**

Полный перечень вопросов, тестов и заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>

## **9.3 Материалы к промежуточной аттестации**

Полный перечень вопросов, тестов и заданий см. по ссылке <https://sdo.gitr.ru/>