Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Рабочая программа дисциплины

Изобразительное решение фильма

Специальность	Режиссура кино и телевидения
Код	55.05.01
Специализация	Режиссер игрового кино- и телефильма
Квалификация выпускника	Режиссер игрового кино- и телефильма

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 039CF0930035B466A44637ABB04B6AF49F
Владелец: ПОПОВ ВАСИЛИЙ ГАВРИИЛОВИЧ
Действителен: с 23.04.2026 до 23.07.2027

Москва
2024

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Общепрофессиональные	Художественный анализ	ОПК-3
Общепрофессиональные	Профессиональная компетентность и самостоятельность	ОПК-5
Профессиональные	-	ПК-1

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-3	Способен анализировать произведения литературы и искусства, выявлять особенности их экранной интерпретации	ОПК-3.1 Способен к аргументированной оценке компонентов и всего произведения в целом. ОПК-3.2 Формулирует основные смыслы, драматургические параметры и художественные особенности произведения в их взаимодействии ОПК-3.3 Формулирует особенности авторской трактовки произведения литературы в его экранной интерпретации
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 творческопроизводственной деятельности	ОПК-5.1 разрабатывает концепцию создания аудиовизуального произведения

ПК-1	Способность формировать и последовательно реализовывать замысел будущего аудиовизуального произведения, развивать и обогащать его в процессе создания в сотрудничестве с продюсером, драматургом, композитором, оператором, художником, звукорежиссером, монтажером и другими участниками съемочной группы, применять в работе над произведением разнообразные выразительные средства	ПК-1.1 знает основы драматургии и сценарного мастерства; основы операторского искусства и звукорежиссуры; основы работы художникапостановщика

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	**Знать**	**Уметь**	**Владеть**
Код компетенции	**ОПК-3**		
	- вопросы специфики зарубежного кинематографа, его отношения к действительности; - эволюцию истории зарубежного кинопроцесса; - методы и принципы выявления экранной интерпретации; - принципы творческой деятельности при разработке концепции и проекта	- анализировать и критически оценивать явления и осмысливать материал истории зарубежного киноискусства на протяжении его истории, излагать в литературном тексте собственные концепции его развития; - выявлять особенности их экранной интерпретации;	- практикой осмысления современности в практике; - навыками выявления особенности их экранной интерпретации; - навыками творческо-производственной деятельности в сфере кино и телевидения

	аудиовизуального произведения	- разработать концепцию проекта аудиовизуального произведения	
Код компетенции	**ОПК-5**		
	- основные виды, стили и направления изобразительного искусства;	- сформировать визуальный образ фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства, операторского мастерства, истории мировой анимации, развивать и обогащать его в сотрудничестве с художником, оператором и другими участниками творческого процесса.	- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;
Код компетенции	**ПК-1**		
	-основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма, включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.	- ставить задачу, исходя из возможностей технических служб конкретного производства.	- чувственно-художественным восприятием мира и образного мышления; базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального пространства;

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина «Изобразительное решение фильма» является дисциплиной обязательной части учебного плана ОПОП.

Дисциплина находится в логической и содержательно-методической взаимосвязи с такими дисциплинами, как: «Режиссура игрового кино», «Звуковое решение фильма «Современные формы монтажа», «Кинотехника и кинотехнология» и др. В рамках освоения программы специалитета выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: художественно-творческий, творческопроизводственный.

Специализация программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: Режиссер игрового кино-и телефильма.

5. Объем дисциплины

Виды учебной работы		*Формы обучения*
		Очная
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы		4/144
Контактная работа:		
	Занятия лекционного типа	34
	Занятия семинарского типа	34
	Промежуточная аттестация: **зачет с оценкой**	27,15
Самостоятельная работа (СРС)		48,85

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1. Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)						
		Контактная работа						Самостоятельная работа
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекции	*Иные учебные занятия*	*Практические занятия*	*Семинары*	*Лабораторные раб.*	*Иные занятия*	
	Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения							
1.	Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	2			2			4
2.	Тема 2. Кинематограф и изобразительное искусство	4			4			4
3.	Тема 3. Основы восприятия экранного образа	2			2			4

4.	Тема 4. Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла.	4			4			4
	Раздел 2. Основы изображения в игровом и неигровом кино							
5.	Тема 5. Структура образа в игровом и документальном кино	2			2			4
6.	Тема 6. Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа	4			4			4
7.	Тема 7. Операторское искусство и традиции живописи	2			2			4
8.	Тема 8. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма	2			2			4
	Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла фильма							
9.	Тема 9. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	2			2			4
10.	Тема 10. Композиция кадра в изобразительном решении фильма	4			4			4
11.	Тема 11. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	2			2			4
12.	Тема 12. Новые изобразительные возможности кино и видео	4			4			4,85

	Промежуточная аттестация	**27,15**						
	Итого	**34**			**34**			**48,85**

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционного курса

№ п/п	**Наименование темы (раздела) дисциплины**	**Содержание лекционного занятия**
	Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения	
1.	Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	Экранное искусство в системе традиционных искусств (литература, живопись, музыка, театр). От синтеза искусств к синтетическому искусству. Феномен экранного изображения. Иррациональная сила фотографии (А. Базен). Пространственно-пластические средства киновыразительности. Цвет и свет.
2.	Тема 2. Кинематограф и изобразительное искусство	Изобразительная основа киноискусства. Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе. Время и пространство в кино. Универсальность зрительного экранного образа. Изобразительная культура современного экрана.
3.	Тема 3. Основы восприятия экранного образа	Кинематографическая достоверность. Условное и безусловное начало в кино. Взаимопроникновение факта и мысли, наблюдения и авторской позиции как основа специфического киновидения действительности. Воздействие экранного образа: интеллектуальное, эмоциональное, катартическое. Достижение нужного модуса восприятия. Поиски «рычагов управления» вниманием зрительской аудитории. TV: соборность и аутизм восприятия. Отличия восточного и западного миросозерцания и их влияние на изобразительные принципы экранного произведения. Архетипы и предметная символика в экранных произведениях.
4.	Тема 4. Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла	Соподчинение компонентов содержательной и визуальной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма. Способность определить и раскрыть «сверхзадачу», «сквозное действие», «главное событие» и событийный ряд произведения. Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.
	Раздел 2. Основы изображения в игровом и неигровом кино	

5.	Тема 5. Структура образа в игровом и документальном кино	Информационная, этическая и эстетическая функция кинодокумента. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
6.	Тема 6. Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа	Художник как участник коллективного процесса создания фильма. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.
7.	Тема 7. Операторское искусство и традиции живописи	Основные выразительные средства операторского искусства. Свето-тональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки. Кинооператор и художник фильма. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.
8.	Тема 8. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма	Монтаж как система специфической выразительности киноизображения. Создание образа монтажным путём. Монтажная форма в литературе. Эволюция монтажных форм и стилей. Монтажные школы и стили. Исследования Л. Кулешова, С. Эйзенштейна, Д. Вертова, Э. Шуб, В. Пудовкина, А. Тарковского. Сравнительный анализ монтажных решений. Ритм и темп в изобразительном решении фильма. Внутрикадровый монтаж. Штампы монтажа в игровом и неигровом кино. Монтаж клипов и рекламных роликов.
	Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла фильма	
9.	Тема 9. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	Изобразительный анализ жанра литературного произведения. Образное решение героев и эпизодов фильма. Изобразительная экспликация фильма. Драматургическое решение пространства. Эскизы декораций, костюмов, актёрского грима. Раскадровка, выбор мест натурных съёмок. Эскизы композиций павильонных декорационных объектов.

10.	Тема 10. Композиция кадра в изобразительном решении фильма	Выразительность композиционного решения кадра. Пространство кадра как возможность создания новой художественной реальности. Формирование и развитие композиционного видения и понимания кадра. Основы композиции и решение пространства с использованием перспективы. Понятие о зависимости кадра от содержания, формата, точки съёмки, оптики. Выбор точки зрения, ракурса. Понятие о конструкции, массе, форме, характере и пропорциях. Линейная и воздушная перспектива. Композиционное построение фигуры человека в интерьере и экстерьере. Влияние освещения на выразительное композиционное решение кадра: рисующий свет и тень, моделирование, заполняющий свет. Отбор главных элементов композиции, значение символа, знака в композиции кадра.
11.	Тема 11. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	Взаимообусловленность изобразительного решения фильма с жанром и стилем кинопроизведения. Жанр как тип условности. Жанры и роды. Меняющаяся структура жанра. О жанрах «высоких» и «низких». Стиль и современное мышление. Понятие индивидуального стиля и структура образного строя кинофильма. Стилизации и пародирование стиля. Национальный кинематограф в системе мирового кино и особенности формирования зрительного образа. Современные стилистические поиски в кинематографе. Постмодернизм и ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки. Осознанное «размывание границ» между массовой и элитарной культурой. Единство проблемности и занимательности в изобразительном решении современного кино.
12.	Тема 12. Новые изобразительные возможности кино и видео	Совмещение компьютерной графики и игрового кино. Техника как вспомогательное и как смыслообразующее средство создания художественного образа. Базовая связь «старой» и «новой» технологий. Психология восприятия компьютерного изображения. Особенности компьютерных образов, вносимые технологическими факторами. Компьютерная обработка кино- и видеоизображений и их роль в изобразительном решении фильма. Прогнозы и

		перспективы развития цифрового виртуального экрана.

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практических занятий
	Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения	
1.	Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	1. Феномен экранного изображения. 2. Пространственно-пластические средства киновыразительности. 3. Цвет и свет.
2.	Тема 2. Кинематограф и изобразительное искусство	1. Время и пространство в кино. 2. Универсальность зрительного экранного образа. Изобразительная культура современного экрана.
3.	Тема 3. Основы восприятия экранного образа	1. Воздействие экранного образа: интеллектуальное, эмоциональное, катартическое. Достижение нужного модуса восприятия. Поиски «рычагов управления» вниманием зрительской аудитории. 2. TV: соборность и аутизм восприятия. 3. Отличия восточного и западного миросозерцания и их влияние на изобразительные принципы экранного произведения. Архетипы и предметная символика в экранных произведениях.
4.	Тема 4. Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла	1. Соподчинение компонентов содержательной и визуальной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма. 2. Способность определить и раскрыть «сверхзадачу», «сквозное действие», «главное событие» и событийный ряд произведения.
	Раздел 2. Основы изображения в игровом и неигровом кино	
5.	Тема 5. Структура образа в игровом и документальном кино	1. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. 2. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
6.	Тема 6. Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа	1. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.

7.	Тема 7. Операторское искусство и традиции живописи	Светотональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки. Кинооператор и художник фильма. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.
8.	Тема 8. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма	1. Монтажные школы и стили. Исследования Л. Кулешова, С. Эйзенштейна, Д. Вертова, Э. Шуб, В. Пудовкина, А. Тарковского. 2. Сравнительный анализ монтажных решений. 3. Ритм и темп в изобразительном решении фильма. Внутрикадровый монтаж. 4. Штампы монтажа в игровом и неигровом кино. 5. Монтаж клипов и рекламных роликов.
	Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла фильма	
9.	Тема 9. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	1. Изобразительный анализ жанра литературного произведения. 2. Образное решение героев и эпизодов фильма. 3. Изобразительная экспликация фильма. Драматургическое решение пространства. 4. Эскизы декораций, костюмов, актёрского грима. 5. Раскадровка, выбор мест натурных съёмок. Эскизы композиций павильонных декорационных объектов.
10.	Тема 10. Композиция кадра в изобразительном решении фильма	1. Основы композиции и решение пространства с использованием перспективы. Понятие о зависимости кадра от содержания, формата, точки съёмки, оптики. Выбор точки зрения, ракурса. Линейная и воздушная перспектива. 2. Композиционное построение фигуры человека в интерьере и экстерьере. 3. Влияние освещения на выразительное композиционное решение кадра: рисующий свет и тень, моделирование, заполняющий свет. 4. Отбор главных элементов композиции, значение символа, знака в композиции кадра.
11.	Тема 11. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	1. Национальный кинематограф в системе мирового кино и особенности формирования зрительного образа. 2. Современные стилистические поиски в кинематографе. Постмодернизм и ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки.

		Осознанное «размывание границ» между массовой и элитарной культурой.
12.	Тема 12. Новые изобразительные возможности кино и видео	1. Психология восприятия компьютерного изображения. Особенности компьютерных образов, вносимые технологическими факторами. 2. Компьютерная обработка кино- и видеоизображений и их роль в изобразительном решении фильма. Прогнозы и перспективы развития цифрового виртуального экрана.

6.2.3. Содержание самостоятельных занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельных занятий
	Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения	
1.	Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	Экранное искусство в системе традиционных искусств (литература, живопись, музыка, театр). От синтеза искусств к синтетическому искусству. Феномен экранного изображения. Иррациональная сила фотографии (А. Базен). Пространственно-пластические средства киновыразительности. Цвет и свет.
2.	Тема 2. Кинематограф и изобразительное искусство	Изобразительная основа киноискусства. Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе. Время и пространство в кино. Универсальность зрительного экранного образа. Изобразительная культура современного экрана.
3.	Тема 3. Основы восприятия экранного образа	Кинематографическая достоверность. Условное и безусловное начало в кино. Взаимопроникновение факта и мысли, наблюдения и авторской позиции как основа специфического киновидения действительности. Воздействие экранного образа: интеллектуальное, эмоциональное, катартическое. Достижение нужного модуса восприятия. Поиски «рычагов управления» вниманием зрительской аудитории. TV: соборность и аутизм восприятия. Отличия восточного и западного миросозерцания и их влияние на изобразительные принципы экранного произведения. Архетипы и предметная символика в экранных произведениях.
4.	Тема 4. Изобразительное решение фильма как ведущая	Соподчинение компонентов содержательной и визуальной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма. Способность определить и раскрыть

	форма выражения режиссёрского замысла	«сверхзадачу», «сквозное действие», «главное событие» и событийный ряд произведения. Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.
	Раздел 2. Основы изображения в игровом и неигровом кино	
5.	Тема 5. Структура образа в игровом и документальном кино	Информационная, этическая и эстетическая функция кинодокумента. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
6.	Тема 6. Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа	Художник как участник коллективного процесса создания фильма. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.
7.	Тема 7. Операторское искусство и традиции живописи	Основные выразительные средства операторского искусства. Свето-тональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки. Кинооператор и художник фильма. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.
8.	Тема 8. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма	Монтаж как система специфической выразительности киноизображения. Создание образа монтажным путём. Монтажная форма в литературе. Эволюция монтажных форм и стилей. Монтажные школы и стили. Исследования Л. Кулешова, С. Эйзенштейна, Д. Вертова, Э. Шуб, В. Пудовкина, А. Тарковского. Сравнительный анализ монтажных решений. Ритм и темп в изобразительном решении фильма. Внутрикадровый монтаж. Штампы монтажа в игровом и неигровом кино. Монтаж клипов и рекламных роликов.
	Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла фильма	
9.	Тема 9. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	Изобразительный анализ жанра литературного произведения. Образное решение героев и эпизодов фильма. Изобразительная экспликация фильма. Драматургическое решение пространства. Эскизы декораций, костюмов, актёрского грима.

		Раскадровка, выбор мест натурных съёмок. Эскизы композиций павильонных декорационных объектов.
10.	Тема 10. Композиция кадра в изобразительном решении фильма	Выразительность композиционного решения кадра. Пространство кадра как возможность создания новой художественной реальности. Формирование и развитие композиционного видения и понимания кадра. Основы композиции и решение пространства с использованием перспективы. Понятие о зависимости кадра от содержания, формата, точки съёмки, оптики. Выбор точки зрения, ракурса. Понятие о конструкции, массе, форме, характере и пропорциях. Линейная и воздушная перспектива. Композиционное построение фигуры человека в интерьере и экстерьере. Влияние освещения на выразительное композиционное решение кадра: рисующий свет и тень, моделирование, заполняющий свет. Отбор главных элементов композиции, значение символа, знака в композиции кадра.
11.	Тема 11. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	Взаимообусловленность изобразительного решения фильма с жанром и стилем кинопроизведения. Жанр как тип условности. Жанры и роды. Меняющаяся структура жанра. О жанрах «высоких» и «низких». Стиль и современное мышление. Понятие индивидуального стиля и структура образного строя кинофильма. Стилизации и пародирование стиля. Национальный кинематограф в системе мирового кино и особенности формирования зрительного образа. Современные стилистические поиски в кинематографе. Постмодернизм и ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки. Осознанное «размывание границ» между массовой и элитарной культурой. Единство проблемности и занимательности в изобразительном решении современного кино.
12.	Тема 12. Новые изобразительные возможности кино и видео	Совмещение компьютерной графики и игрового кино. Техника как вспомогательное и как смыслообразующее средство создания художественного образа. Базовая связь «старой» и «новой» технологий. Психология восприятия компьютерного изображения. Особенности компьютерных образов, вносимые технологическими факторами. Компьютерная обработка кино- и видеоизображений и их роль в изобразительном решении фильма. Прогнозы и

		перспективы развития цифрового виртуального экрана.

7. Текущий контроль по дисциплине (модулю) в рамках учебных занятий

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
	Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения	
1.	Тема 1. Онтологический принцип кино и природа киновыразительности	Контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
2.	Тема 2. Кинематограф и изобразительное искусство	Контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
3.	Тема 3. Основы восприятия экранного образа	Контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
4.	Тема 4. Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, тестирование
	Раздел 2. Основы изображения в игровом и неигровом кино	
5.	Тема 5. Структура образа в игровом и документальном кино	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, тестирование
6.	Тема 6. Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, тестирование
7.	Тема 7. Операторское искусство и традиции живописи	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
8.	Тема 8. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма	Контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
	Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла фильма	
9.	Тема 9. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, коллоквиум, тестирование
10.	Тема 10. Композиция кадра в изобразительном решении фильма	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание,

		творческое задание, коллоквиум, тестирование
11.	Тема 11. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, тестирование
12.	Тема 12. Новые изобразительные возможности кино и видео	Контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое задание, тестирование

8. Перечень основной и дополнительной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1. Основная литература

1. Мамчев Г.В. Цифровое телевизионное вещание [Электронный ресурс]: монография / Г.В. Мамчев. — Электрон. текстовые данные. — Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012. — 400 c. — 978-591434-012-1. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/40556.html

2. Мариевская Н.Е. Нелинейное время фильма [Электронный ресурс]: учебное пособие / Н.Е. Мариевская. — Электрон. текстовые данные. — М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 132 c. — 978-5-87149-154-6. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/30625.html

3. От продюсерской идеи до зрителя [Электронный ресурс]: материалы круглого стола, посвященного 70-летию факультета продюсерства и экономики и 95-летию ВГИКа 21 марта 2014 года / М.В. Калугина [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2015. — 40 c. — 978-5-87149-180-5. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/49999.html

4. Шилова И.М. Хроники кинопроцесса. Выпуск № 7 (фильмы 2013 года) [Электронный ресурс] / И.М. Шилова. — Электрон. текстовые данные. — М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2015. — 285 c. — 978-5-87149-175-1. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/38456.html

8.2. Дополнительная литература

1. Бернштейн Б. Визуальный образ и мир искусства. Исторические очерки. СанктПетербург [Электронный ресурс] / Б. Бернштейн. — Электрон. текстовые данные. — СПб.: Петрополис, 2006. — 566 c. — 5-9676-0060-4. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/27045.html

2. Художник кино Леонид Платов. Опыт работы над экспликацией к фильму «Детство» по трилогии Л.Н. Толстого «Детство». «Отрочество». «Юность» в комментариях и воспоминаниях коллег, друзей, учеников [Электронный ресурс]: учебное пособие / Б. Яшин [и др.]. — Электрон. текстовые данные. — М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2014. — 66 c. — 978-587149-156-0. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/30647.html

3. Елисеева Е.А. Художник кино Александр Борисов. Творчество как образ жизни [Электронный ресурс] / Е.А. Елисеева. — Электрон. текстовые данные. — М.: Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2016. — 72 c. — 978-5-87149-192-8. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/50004.html
4. Кононенко Н.Г. Андрей Тарковский. Звучащий мир фильма [Электронный ресурс] / Н.Г. Кононенко. — Электрон. текстовые данные. — М.: Прогресс-Традиция, 2011. — 288 c. — 978-5-89826-377-5. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/7188.html
5. Ахметшина А.К. История изобразительного искусства [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие / А.К. Ахметшина. — Электрон. текстовые данные. — Набережные Челны: Набережночелнинский государственный педагогический университет, 2015. — 79 c. — 2227-8397. — Режим доступа: http://www.iprbookshop.ru/70476.html
6. Солин, А. И. Задумать и нарисовать мультфильм: учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная. — Москва: Прометей, 2020. — 300 с. — ISBN 978-5-907166-80-6. — Текст: электронный //— URL: https://www.iprbookshop.ru/30629.html

8.3. Видеотека (фильмотека)

1. «Бриллиантовая рука». Реж.- Л. Гайдай / «Мосфильм», 1968
2. «Война и мир». 1 часть -Андрей Болконский, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1965
3. «Война и мир». 2 часть –Наташа Ростова, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1966
4. «Война и мир». 3 часть –1812год, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1967
5. «Война и мир». 4 часть –Пьер Безухов, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1967
6. «Зеркало». Реж.- А. Тарковский / «Мосфильм», 1974
7. «Король лир». Реж.- Г. Козинцев / Ленфильм, 1970
8. «Солярис». Реж.- А. Тарковский / «Мосфильм», 1972

9. ***Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля)***

1. www.kino-tv-forum.ru
2. http://www.wdl.org/ru//
3. http://tarkovskiy.su/texty/vrema/vrema6-6.html
4. https://cyberleninka.ru/article/n/izobrazitelnye-resheniya-novogo-otechestvennogo-kino
5. http://cheloveknauka.com/hudozhestvennoe-reshenie-filmov-aleksandra-sokurovaizobrazitelnye-osobennosti
6. https://www.youtube.com/watch?v=COy7T0hrdHU
7. http://www.rubricon.com/

10. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

- работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
- внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты (проекты) с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и т.д.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.
3. Время непосредственно перед экзаменом лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

1. Microsoft Windows Server;
2. Семейство ОС Microsoft Windows;
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления

образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя, колонки, проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства: Windows 10, КонсультантПлюс, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Reader, Yandex Browser, пакет LibreOffice, МТС Линк, Gimp, FreeCAD.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; комплект мебели для преподавателя; доска (маркерная).

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства: Windows 10, КонсультантПлюс, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Reader, Yandex Browser, пакет LibreOffice, МТС Линк, Gimp, FreeCAD.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;

- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);

- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: («*мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.*) используются следующие:

- *диспут*
- *анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач*
- *ролевая игра;*
- *круглый стол;*
- *мини-конференция*
- *дискуссия*
- *беседа.*

13.3. Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

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

Приложение

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Изобразительное решение фильма

Специальность	Режиссура кино и телевидения
Код	55.05.01
Специализация	Режиссер игрового кино- и телефильма
Квалификация выпускника	Режиссер игрового кино- и телефильма

Москва
2024

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Общепрофессиональные	Профессиональная компетентность и самостоятельность	ОПК-5
Профессиональные	-	ПК-1

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
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 творческопроизводственной деятельности	ОПК-5.1 разрабатывает концепцию создания аудиовизуального произведения
ПК-1	Способность формировать и последовательно реализовывать замысел будущего аудиовизуального произведения, развивать и обогащать его в процессе создания в сотрудничестве с продюсером, драматургом, композитором, оператором, художником, звукорежиссером, монтажером и другими участниками съемочной группы, применять в работе над произведением разнообразные выразительные средства	ПК-1.1 знает основы драматургии и сценарного мастерства; основы операторского искусства и звукорежиссуры; основы работы художникапостановщика

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки).

Дескрипторы по дисциплине	**Знать**	**Уметь**	**Владеть**
Код компетенции	**ОПК-5**		
	- основные виды, стили и направления изобразительного искусства;	- сформировать визуальный образ фильма, используя полученные знания в области изобразительного искусства, операторского мастерства, истории мировой анимации, развивать и обогащать его в сотрудничестве с художником, оператором и другими участниками творческого процесса.	- основами мастерства художника игрового кино- и телефильма;
Код компетенции	**ПК-1**		
	-основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма, включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.	- ставить задачу, исходя из возможностей технических служб конкретного производства.	- чувственно-художественным восприятием мира и образного мышления; базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального пространства;

3.2.Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценивания	Индикаторы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
ХОРОШО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения; - частично владеет системой понятий.
	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
Компетенция не достигнута		
НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ НЕ ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

При ответе на вопросы в рамках прохождения промежуточной аттестации (зачет/ зачет с оценкой/ экзамен) допускается вольная формулировка ответа, по смыслу раскрывающая содержание ответа, указанного в фонде оценочных средств, в качестве верного ответа.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции, соотнесенной с результатами обучения по дисциплине

3 СЕМЕСТР
ОПК-5

1. Как называется фильм режиссера Кристи Пуйю, в котором он порывает с реалистическим изображением действительности и создает фильм-спектакль, основанный на текстах философа-мистика Владимира Соловьева? Напишите ответ без кавычек.

Ответ: Мальмкрог

2. Как называется фильм Майи Дерен, в котором она при помощи сценарной структуры и изобразительного решения создает многослойную сновиденческую ткань, наполненную двойниками и навязчивыми, повторяющимися мотивами? Напишите ответ без кавычек.
Ответ: Полуденные сети

3. Отличительной чертой каких режиссеров является быстрый монтаж, крупные планы, электронная музыка и яркий неоновый свет? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Братья Сэфди

4. Назовите тип структуры сценария, в котором важнейшее драматургическое событие произошло еще до начала фильма и герой уже находится в состоянии активного действия. Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Закрытый

5. Назовите тип структуры сценария, в котором важнейшее драматургическое событие происходит сразу же после начала фильма. Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Открытый

7. Назовите режиссера четырех фильмов тюремного цикла: «Дневник сельского священника», «Приговоренный к смерти бежал», «Карманник», «Процесс Жанны Д’Арк». Укажите имя и фамилию.
Ответ: Робер Брессон

8. Как называется окружающий звук, записанный на том месте или пространстве, где не произносится диалог? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Румтон

9. Как называется запись видео с экрана? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Скрин-каст

10. Как называется способ кинопроизводства, который коренным образом пересматривает кинематографические условности и исследует не-нарративные формы или альтернативы традиционным повествованиям или методам работы, например, фильм, снятый на камеру 360? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: экспериментальный

11. Что является основой (отправной точкой) для режиссеров в фильмах «Марсель», «Орли», «София антиполис»? Назовите «главного героя» этих фильмов.
Ответ: Место

12. К какому виду образов относятся спецэффекты или графика? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Аффект

13. В чем особенность съемки сцены в автомобиле?
Ответ: Замкнутое пространство

15. Какой кинематографический образ превалирует в фильме «В прошлом году в Мариендбаде»?
Ответ: Сновидение

17. Какое цветовое решение у фильма «Человек из Лондона» Бела Тарра? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Черно-белое изображение

18. Назовите характер движения камеры в фильме Бела Тарра «Сатантанго».
Ответ: Парящая камера

21. Исходя из каких критериев можно определить изобразительное решение фильма? Выберите несколько правильных ответов.
а) задача сцены
б) стратегия дистрибуции фильма
в) изобразительное решение всего фильма
г) организация питания на съемочной площадке
Ответ: а) задача сцены, в) изобразительное решение всего фильма

22. Какие аспекты работы над фильмом входят в понятие изобразительного решения фильма? Выберите несколько правильных ответов.
а) выбор характера камеры
б) запись чистовой фонограммы
в) костюм
г) цветокоррекция
Ответ: а) выбор характера камеры, в) костюм, г) цветокоррекция

23. Как называется событие, которое, согласно классической драматургической структуре, происходит в конце первого акта? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Исходное

24. Как, с точки зрения операторской работы, решены разговорные сцены фильма Ангелы Шанелек «После полудня»?
Ответ: Статичные портреты

25. Как называется воспроизведение на плоскости или в пространстве облика какого-либо объекта, предмета или явления действительности? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Изображение

26. Укажите, в каком формате был снят финальный кадр сцены допроса в фильме Ангелы Шанелек «Марсель».

Ответ: Портрет в ракурсе

27. В чем заключается особенность характера камеры в фильме «Американская милашка»?
Ответ: Тактильность

28. В чем заключается особенность художественного решения фильма «Sundog»?
Ответ: Выбор пространства

29. Напишите фамилию режиссера, в основе изобразительного решения которого лежит создание психического тела.
Ответ: Грандрийе

30. Укажите название фильма, одной из основных художественных задач которого является создание ощущения растерянности героини, зыбкости событий прошлого, но при этом на реалистичном материале. Напишите ответ без кавычек.
Ответ: Женщина без головы

ПК-1
3 СЕМЕСТР

1. Назовите имя и фамилию режиссера, в основе изобразительного решения которого лежит отстраненность, театральность: Андреа Арнольд, Филипп Грандрийе, Ангела Шанелек.
Ответ: Ангела Шанелек

2. Как называется тележка с укреплённым на ней киносъёмочным аппаратом или телевизионной камерой, предназначенная для съёмки с движения и придания выразительности изображению? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Долли

3. Как называется фильм Джонатана Глейзера, в котором героиня перемещается из реалистичного пространства машины/города в фантастическое пространство, наполненное таинственной субстанцией и обратно? Напишите ответ без кавычек.
Ответ: Побудь в моей шкуре

4. Как называется несколько сгруппированных экранов, на которых одновременно демонстрируются разные фрагменты фильма, связанные по содержанию? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Полиэкран

5. Укажите название фильма Филиппа Грандрийе, построенного на переработанном мифе об Орфее. Напишите ответ без кавычек.
Ответ: Новая жизнь

6. При помощи какой функции кинокамеры можно сделать наезд или отъезд камеры? Напишите ответ в именительном падеже.

Ответ: Зум

7. Участие каких актеров характерно для фильмов направления «Итальянский неореализм»? Напишите ответ в соответствующем падеже.
Ответ: Непрофессиональных

8. Назовите тип структуры сценария, когда герой находится в обычных для него обстоятельствах и попадает в драматургическую коллизию только спустя некоторое экранное время. Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Классическая

9. Как называется музыка, которая используется для придания выразительности сюжету? Например, в сцене: герой прощается с любимым человеком, которого никогда не увидит, за кадром играет грустная скрипка.
Ответ: Иллюстративная

10. Как в кинематографе называется время после рассвета и перед закатом солнца? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Режим

11. Как называется тип мизансценирования, при котором драматургической значимостью обладает и передний, и задний планы? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: глубинная мизансцена

12. В каком природном пространстве раньше наступает световая ночь? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Лес

13. Назовите автора термина «остранение». Укажите имя и фамилию автора.
Ответ: Виктор Шкловский

14. Выберите образ, который Жиль Делез вводит в терминологию теории кино, описание которого схоже с тем, что писал А. Тарковский в фундаментальном труде «Запечатленное время».
Ответ: Время

15. Укажите название самого длинного по хронометражу фильма Белла Тарр. Напишите ответ без кавычек.
Ответ: Сатантанго

16. Как называется монтажный стык двух кадров? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Склейка

17. Назовите формат кадра, который предполагает значимость портрета, 4:3. Напишите ответ в именительном падеже.

Ответ: Квадрат

18. Как называется сверхкрупный план, кадр, в который помещается часть лица или небольшой предмет? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Деталь

19. Какой формат кинопленки самый распространенный? Напишите ответ цифрами.
Ответ: 35 мм

20. Укажите фокусное расстояние объектива, который также называется «портретным». Напишите ответ цифрами.
Ответ: 50 мм

21. В каком акте фильма происходит кульминация, согласно классической драматургической структуре фильма?
Ответ: Во втором

22. Укажите основную особенность изобразительного решения фильмов Ангелы Шанелек. Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Лаконичность

23. Как называются искусственные шумовые эффекты, применяющиеся при озвучании кинофильмов?
Ответ: Фоли

24. На каком этапе работы над фильмом возникает вопрос об изобразительном решении фильма? Напишите ответ в именительном падеже.
Ответ: Сценарий

25. Назовите род кинематографа, где в фокусе внимания оказываются реальные люди в окружении реального мира, либо сам этот мир с его событиями и явлениями.
Ответ: Документальное кино

26. Как называется распределение фильмов по определённым типам на основе их стиля, формы или содержания?
Ответ: Жанр

27. Как называется самая напряженная часть фильма, переломный момент, к которому движется действие второго акта после поворотного события?
Ответ: Кульминация

4 СЕМЕСТР
ОПК-5

1. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма

1. Как взаимообусловленность изобразительного решения фильма с жанром и стилем кинопроизведения влияет на его художественное восприятие?
Ответ: Изобразительное решение фильма, включая выбор камеры, монтаж, цветовую палитру и звуковое оформление, может усиливать и передавать определенные характеристики и особенности жанра и стиля, что в конечном итоге влияет на восприятие зрителей.

2. Почему жанр считается типом условности в кинопроизведении?
Ответ: Жанр в кинопроизведении является типом условности, потому что определяет определенные сюжетные элементы, структуру и тематику фильма. Он предлагает определенные ожидания зрителям и устанавливает определенные правила и параметры, которые должны быть соблюдены.

3. Каковы различия между жанрами и родами в кинематографе?
Ответ: Жанры в кинематографе представляют общие категории, такие как комедия, драма, ужасы и т. д. Роды же представляют более конкретные подкатегории внутри жанров, например, детективная комедия или исторический эпос.

4. Почему структура жанра может меняться со временем?
Ответ: Структура жанра может меняться со временем из-за эволюции кинематографа и изменения вкусов и ожиданий зрителей. Новые жанры могут возникать, а старые могут трансформироваться и адаптироваться под современные требования публики.

5. В чем состоит разница между жанрами «высокими» и «низкими»?
Ответ: Жанры «высокие» и «низкие» представляют разные уровни престижа и значимости в кинематографе. «Высокие» жанры часто ассоциируются с классическим искусством, высоким уровнем сложности и глубокими смыслами, в то время как «низкие» жанры чаще относятся к коммерческой и развлекательной стороне киноиндустрии.

6. Как связан стиль кинопроизведения с современным мышлением?
Ответ: Стиль кинопроизведения может отражать и влиять на современное мышление. Он может быть отображением и реакцией на социальные, политические, культурные и технологические изменения в обществе.

7. Какое значение имеет стиль кинопроизведения для передачи идей и концепций?
Ответ: Стиль кинопроизведения играет важную роль в передаче идей и концепций. Он может использовать различные техники и эстетику, чтобы усилить и подчеркнуть определенные аспекты и сообщения фильма, внося свой вклад в общее впечатление и восприятие.

8. Какие элементы стиля могут помочь создать визуальную привлекательность в кинопроизведении?
Ответ: Элементы стиля, такие как цветовая палитра, композиция кадра, освещение, визуальные эффекты и киноязык, могут помочь создать визуальную привлекательность в

кинопроизведении. Они могут добавлять глубину, насыщенность и эмоциональную силу к изображениям.

9. Каким образом сочетание жанра и стиля влияет на создание уникальной атмосферы фильма?
Ответ: Сочетание жанра и стиля может влиять на создание уникальной атмосферы фильма. Они задают тон, настроение и эмоциональную сферу кинопроизведения, повышая его эффективность и привлекательность для зрителей.

10. Каким образом использование определенных стилей и жанров может быть полезным для кинорежиссеров и других членов съемочной группы?
Ответ: Использование определенных стилей и жанров может быть полезным для кинорежиссеров и других членов съемочной группы, поскольку они могут служить ориентиром и отправной точкой при создании фильма. Они могут помочь установить определенные параметры и ожидания и помочь команде поставить задачи и цели.

11. Какое значение имеет индивидуальный стиль режиссера в создании кинофильма и как он влияет на образный строй фильма?
Ответ: Индивидуальный стиль режиссера влияет на образный строй фильма, определяя выбор визуальных элементов, таких как композиция кадра, цветовая палитра и использование света. Это помогает создать уникальную художественную концепцию фильма и усилить его образный строй.

12. Какие элементы стилизации часто используются в кино для подчеркивания определенного стиля или эпохи?
Ответ: В кинематографе для стилизации и создания определенного стиля или эпохи могут использоваться такие элементы, как костюмы, декорации, музыкальное сопровождение, язык и манеры персонажей.

13. Каким образом пародирование стиля может влиять на восприятие и понимание фильма зрителями?
Ответ: Пародирование стиля в фильме может создавать комический эффект и служить сатирическому комментарию, а также помогать понять и оценить традиции и особенности определенного жанра или эпохи.

14. В чем состоят особенности и преимущества национального кинематографа в системе мирового кино?
Ответ: Особенности национального кинематографа включают в себя уникальную культуру, исторические и социальные контексты, которые могут быть отражены в фильмах. Преимуществами национального кино являются создание уникальных зрительных образов и представление разнообразия культурных идентичностей.

15. Как национальные и культурные особенности могут влиять на формирование зрительного образа в национальном кинематографе?
Ответ: Национальные и культурные особенности могут влиять на формирование зрительного образа в национальном кинематографе путем учета уникальных ценностей,

традиций и представлений, а также через использование иллюстраций и символики, которые могут быть характерны для данной культуры.

16. Какие современные стилистические поиски можно наблюдать в кинематографе сегодня?
Ответ: В современном кинематографе можно наблюдать многочисленные стилистические поиски, такие как эксперименты с формой рассказа, новые приемы съемки и монтажа, использование цифровых технологий, а также обновленные подходы к жанровому и стилистическому многообразию.

17. Каким образом современные стилистические поиски влияют на восприятие и понимание кинофильма зрителями?
Ответ: Современные стилистические поиски могут влиять на восприятие и понимание кинофильма зрителями путем создания новых эстетических впечатлений, вызывая эмоциональные реакции и размышления, и помогая расширить широту кинематографического искусства.

18. Как может измениться структура образного строя кинофильма под влиянием современных стилей?
Ответ: Современные стили могут привнести новые подходы к структуре образного строя кинофильма, например, изменением порядка событий, использованием нелинейного повествования или экспериментами с хронологической последовательностью сюжетных элементов.

19. Как существование множества стилей в кино может способствовать разнообразию кинофильмов и представлениям о произведениях искусства?
Ответ: Множество стилей в кино позволяет создавать разнообразные кинофильмы, подходящие для разных вкусов и интересов зрителей. Это расширяет представление о произведениях искусства и обогащает культурное наследие киноиндустрии.

20. Как важно сохранение и развитие стилей в кинематографе для будущих поколений искусствоведов и зрителей?
Ответ: Сохранение и развитие стилей в кинематографе важно для будущих поколений искусствоведов и зрителей, поскольку это позволяет сохранять и изучать историческое искусство кино и продолжать развивать кинематографическое искусство, предлагая новые впечатления и перспективы.

21. Как постмодернизм влияет на изобразительное решение фильмов и размывает границы между массовой и элитарной культурой?
Ответ: Постмодернизм в кинематографе привносит эксперименты со стилями, жанрами и формами повествования, размывая границы между массовой и элитарной культурой. Он подчеркивает значение развлекательных элементов и иронии, а также использует цитирование и парадоксы.

22. Какое значение имеет ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки?

Ответ: Ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки позволяет привлечь большую аудиторию и создать популярное произведение. Это может включать привычные сюжеты, узнаваемые образы и понятные эмоциональные реакции, которые соответствуют ожиданиям зрителя.

23. Как постмодернизм влияет на проблемность и занимательность в изобразительном решении современного кино?
Ответ: Постмодернизм в современном кино подчеркивает проблемность и занимательность, сочетая серьезные темы с развлекательными элементами. Он может использовать иронию, сатиру и цитирование для создания сложного и интересного образного строя.

24. Как размытие границ между массовой и элитарной культурой влияет на восприятие современного кино зрителями?
Ответ: Размытие границ между массовой и элитарной культурой в современном кино позволяет зрителям обнаружить новые уровни значимости и интерпретаций. Это может вызывать эмоциональные реакции, стимулировать интеллектуальную деятельность и повышать интерес к искусству.

25. Какие приемы и методы используются для осознанного размывания границ между массовой и элитарной культурой в кино?
Ответ: Для осознанного размывания границ между массовой и элитарной культурой в кино могут использоваться приемы, такие как использование смешения жанров, цитирование классических произведений и использование парадоксов или иронии.

26. Как постмодернизм помогает создать единство проблемности и занимательности в изобразительном решении современного кино?
Ответ: Постмодернизм, сочетая проблемные темы и развлекательные элементы, позволяет создать единство проблемности и занимательности в изобразительном решении современного кино. Это может быть достигнуто через использование нестандартных приемов, игры с жанровыми ожиданиями и эксперименты с формой повествования.

27. Какое значение имеют цитирование и парадоксы в постмодернистском изобразительном решении фильма?
Ответ: Цитирование и парадоксы в постмодернистском изобразительном решении фильма играют важную роль в создании сложного и интересного образного строя. Они помогают вызвать у зрителей эмоциональные и интеллектуальные реакции, а также создать парадоксальную иронию.

28. Как сочетание проблемности и занимательности в современном кино может влиять на аудиторию и ее восприятие?
Ответ: Сочетание проблемности и занимательности в современном кино может привлечь широкую аудиторию, поскольку оно предлагает разнообразие восприятий и эмоциональных реакций. Это может вызывать глубокую задумчивость, развлечение и увлечение зрителей.

29. Как современное кино подстегивает интеллектуальную деятельность зрителей и вызывает их активное участие?

Ответ: Современное кино ставит перед зрителями сложные задачи, предлагает глубокие сюжеты и использует нестандартные приемы, чтобы подтолкнуть их к активной интеллектуальной деятельности, анализу и интерпретации.

30. Каким образом постмодернизм и осознанное размывание границ между массовой и элитарной культурой влияют на разнообразие жанров и стилей в современном кино?
Ответ: Постмодернизм и размывание границ между массовой и элитарной культурой способствуют разнообразию жанров и стилей в современном кино, поскольку они открывают новые возможности для экспериментов и подходов к созданию фильмов. Это позволяет кинематографу выразить более широкий спектр идей и жанровых форм.

31. Какой этап работы режиссера включает анализ драматургического материала?
а) Подбор актеров
б) Создание сценария
в) Выбор декораций
г) Изучение сюжета и характеров персонажей
Ответ: г) Изучение сюжета и характеров персонажей

32. Что такое жанр фильма?
а) Общая тематика фильма
б) Художественное направление режиссера
в) Возрастное ограничение фильма
г) Период времени, в котором снят фильм
Ответ: а) Общая тематика фильма

4 СЕМЕСТР
ПК-1

1. Как совмещение компьютерной графики и игрового кино влияет на визуальное восприятие зрителя?
Ответ: Совмещение компьютерной графики и игрового кино позволяет создавать впечатляющие визуальные эффекты, которые могут изменить восприятие зрителя, добавляя карикатурность или реализм в сцены.

2. Как техника может быть использована как вспомогательное средство создания художественного образа в кино?
Ответ: Техника может быть использована как вспомогательное средство создания художественного образа в кино путем регулировки освещения, композиции и кадрирования, а также создания настроения и атмосферы.

3. Каким образом техника может стать смыслообразующим средством создания художественного образа в кино?
Ответ: Техника может стать смыслообразующим средством создания художественного образа в кино путем использования специальных эффектов, монтажа и обработки звука, а также создания антуража и виртуальных миров.

4. Какова роль «старой» технологии в современном кино, с учетом постоянно меняющихся технологий?
Ответ: «Старая» технология играет важную роль в создании современного кино, поскольку она является основой для развития новых технологий и влияет на их развитие и применение в индустрии кино.

5. Как базовая связь между «старой» и «новой» технологиями влияет на художественное выражение в современном кино?
Ответ: Базовая связь между «старой» и «новой» технологиями влияет на художественное выражение в современном кино, поскольку позволяет объединить традиционные и новые методы создания образа, достигнуть определенной эстетики или передать нужную атмосферу.

6. Как психология восприятия компьютерного изображения влияет на восприятие зрителя?
Ответ: Психология восприятия компьютерного изображения играет важную роль в восприятии зрителем кинофильма, поскольку создает иллюзию реальности или фантастического мира, и влияет на эмоциональные реакции и восприятие реальности.

7. Как компьютерная графика и игровое кино могут взаимодействовать для создания новых изобразительных возможностей в киноиндустрии?
Ответ: Компьютерная графика и игровое кино могут взаимодействовать, чтобы создавать новые изобразительные возможности в кино, такие как виртуальная реальность, улучшенные спецэффекты и создание уникальных миров и персонажей.

8. Как развитие технологий в компьютерной графике и игровом кино влияет на сценарий и режиссуру фильмов?
Ответ: Развитие технологий в компьютерной графике и игровом кино влияет на сценарий и режиссуру фильмов, позволяя создавать сложные сюжеты, более реалистичные сцены и персонажей, а также расширяет возможности визуального и звукового дизайна.

9. Как портативные устройства влияют на развитие компьютерной графики и игрового кино?
Ответ: Портативные устройства, такие как смартфоны и планшеты, влияют на развитие компьютерной графики и игрового кино, расширяя доступность и возможности потребления и создания контента, а также интегрируя различные технологии и платформы.

10. Каким образом компьютерная графика и игровое кино могут влиять на будущее кинематографа и участие зрителей?
Ответ: Компьютерная графика и игровое кино могут влиять на будущее кинематографа путем создания новых форматов фильмов, улучшения взаимодействия зрителей с ними и создания новых платформ для распространения контента.

11. Какие особенности компьютерных образов добавляют технологические факторы в кино и видео?

Ответ: Технологические факторы позволяют создавать реалистичные визуальные эффекты, улучшать качество изображения и добавлять новые детали, изменять цветовую гамму и освещение, а также создавать виртуальные миры и персонажей.

12. Какова роль компьютерной обработки кино и видеоизображений в изобразительном решении фильма?
Ответ: Компьютерная обработка кино и видеоизображений позволяет регулировать яркость, контрастность и насыщенность изображения, добавлять специальные эффекты, трансформировать сцены и создавать уникальные визуальные стили, которые помогают подчеркнуть настроение фильма и повышают его эстетическую ценность.

13. Какие прогнозы и перспективы существуют для развития цифрового виртуального экрана?
Ответ: Прогнозы и перспективы развития цифрового виртуального экрана включают в себя более реалистичные и интерактивные визуальные эффекты, улучшение разрешения и качества изображения, разработку новых форматов и платформ для просмотра фильмов и видео, а также возможность создания полностью иммерсивного и персонализированного кино- и видео-контента.

14. Какие особенности компьютерных образов могут быть внесены в кино и видео с помощью технологических факторов?
Ответ: С помощью технологических факторов можно добавить особенности, такие как трехмерные эффекты, виртуальная реальность, улучшенная анимация, композитинг и монтаж, цифровая реконструкция и реставрация, а также создание гиперреалистичных персонажей и окружений.

15. Как компьютерная обработка кино и видеоизображений может влиять на визуальный стиль и эстетику фильма?
Ответ: Компьютерная обработка кино и видеоизображений позволяет создавать уникальные визуальные стили, менять цветовые палитры, добавлять фильтры и эффекты, а также создавать необычные ракурсы и композиции, что помогает передать нужную атмосферу и эстетику фильма.

16. Какие технологические факторы будут определять развитие компьютерной обработки кино и видеоизображений в будущем?
Ответ: Развитие компьютерной обработки кино и видеоизображений будет определяться технологическими факторами, такими как улучшение производительности компьютеров и графических процессоров, развитие искусственного интеллекта, создание новых алгоритмов и программного обеспечения, а также развитие интернет-технологий и облачных вычислений.

17. Как развитие цифрового виртуального экрана может повлиять на кинематографическую индустрию?
Ответ: Развитие цифрового виртуального экрана может повлиять на кинематографическую индустрию, предоставляя новые возможности для создания интерактивного и

увлекательного кино- и видео-контента, возможность просмотра фильмов в виртуальной реальности, а также изменить саму концепцию просмотра фильмов и видео.

18. Какие новые изобразительные возможности могут появиться в кино и видео благодаря развитию компьютерной графики и технологий?
Ответ: Развитие компьютерной графики и технологий может привести к появлению новых возможностей, таких как улучшенные специальные эффекты, более реалистичная анимация, синтез реальности и виртуального мира, автоматическая генерация контента, интерактивный кино- и видео-контент.

19. Какая роль компьютерных образов может быть в кинематографе будущего?
Ответ: В кинематографе будущего компьютерные образы могут играть важную роль, позволяя создавать новые, уникальные миры и персонажей, расширять границы фантазии и представления о визуальной эстетике, а также улучшать качество изображения и эффекты.

20. Каким образом компьютерные образы будут влиять на восприятие зрителей и их участие в процессе просмотра кино и видео?
Ответ: Компьютерные образы будут влиять на восприятие зрителей, добавляя к реалистичности и фантастичности изображений, повышая вовлеченность и эмоциональную реакцию зрителей, а также создавая возможности для интерактивного взаимодействия с контентом, например, через виртуальную и дополненную реальность или возможность выбора различных сценариев и концовок.

21. Что такое виртуальная реальность?
а) Технология создания трехмерных эффектов
б) Просмотр фильмов через специальные очки
в) Имитация ситуаций и окружения виртуального мира
г) Добавление дополнительной аудио дорожки
Ответ: в) Имитация ситуаций и окружения виртуального мира