

Рабочая программа дисциплины

Изобразительное решение фильма

<i>Специальность</i>	<u>Режиссура кино и телевидения</u>
<i>Код</i>	<u>55.05.01</u>
<i>Специализация</i>	<u>Режиссер игрового кино- и телефильма</u>
<i>Квалификация выпускника</i>	<u>Режиссер игрового кино- и телефильма</u>

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 творческо-производственной 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	ПК-1.1 знает основы драматургии и сценарного мастерства; основы операторского искусства и звукорежиссуры; основы работы художника-постановщика

	другими участниками съемочной группы, применять в работе над производством разнообразные выразительные средства	
--	---	--

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 индикатора достижения компетенции	ОПК-5.1		
	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 индикатора достижения компетенции	ПК-1.1		
	- основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма,	- ставить задачу, исходя из возможностей технических служб конкретного производства.	- чувственно-художественным восприятием мира и образного мышления; базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального

	включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.		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, творческо-производственный.

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:		68
	Занятия лекционного типа	34
	Занятия семинарского типа	34
	Промежуточная аттестация: зачет с оценкой / экзамен	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)						Самос тоятел ьная работа
		Контактная работа						
		Занятия лекционного типа		Занятия семинарского типа				
		Лекци и	Иные учебны е заняти я	Семи нары	Пра кти ческ ие заня тия	Лабо рато рные раб.	ИЗ	

	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	4			4			4

	изобразительном решении фильма							
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). Пространственнопластические 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 мирозерцания 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 натуральных 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 проблемное™ 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 практического занятия
	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 мирозерцания 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 натуральных съёмок. Эскизы композиций павильонных декорационных объектов.
10.	Тема 10. Композиция кадра в	1.Основы композиции и решение пространства с

	изобразительном решении фильма	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 самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
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). Пространственнопластические 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 мирозерцания 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	Изобразительный анализ жанра литературного

	драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	произведения. Образное решение героев и эпизодов фильма. Изобразительная экспликация фильма. Драматургическое решение пространства. Эскизы декораций, костюмов, актёрского грима. Раскадровка, выбор мест натуральных 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”. Стил 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 проблемное™ 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. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю)

Предусмотрены следующие виды контроля качества освоения конкретной дисциплины:

- текущий контроль успеваемости
- промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине оформлен в **ПРИЛОЖЕНИИ** к РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Текущий контроль успеваемости обеспечивает оценивание хода освоения дисциплины в процессе обучения.

7.1. Паспорт фонда оценочных средств для проведения текущей аттестации по дисциплине (модулю)

№ 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	Опрос, контрольная работа, проблемно-аналитическое задание, творческое

	режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	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

7.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности в процессе текущего контроля

Типовой тест

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: Мальмкрот

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

Возможный ответ: закрытый тип

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

Ответ: Открытый

Возможный ответ: открытый тип

6. Назовите имя и фамилию сценариста, который работал со всеми перечисленными режиссерами: Микелянджело Антониони, Федерико Феллини, Андрей Тарковский, Тео Ангелопулос, Братья Тавиани.

Ответ: Тонино Гуэрра

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

Возможный ответ: экспериментальный способ

Типовые вопросы

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.
3. Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.
4. Информационная, этическая и эстетическая функция кинодокумента.
5. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма.
6. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
7. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.
8. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром.
9. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения.
10. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
11. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.
12. Основные выразительные средства операторского искусства.
13. Светотональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры.
14. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки.
15. Кинооператор и художник фильма.
16. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.
17. Монтаж как система специфической выразительности киноизображения.
18. Создание образа монтажным путём.
19. Исследования Л.Кулешова, С.Эйзенштейна, Д.Вертова, Э.Шуб, В.Пудовкина, А.Тарковского.
20. Сравнительный анализ монтажных решений.

Задания для контрольной работы

Блок 1

1. Специфика экранных искусств.
2. Общие закономерности восприятия аудиовизуальной информации.

3. Процесс распознавания экранного изображения.
4. Свет как формообразующий компонент изображения
5. Информация, которую несет цвет.
6. Рамки кадра. Масштаб изображения. Композиция.
7. Монтаж как способ создания пространственно-временного континуума.
8. Способы создания экранного пространства.
9. Смещение пространственных и временных характеристик
10. Изобразительные средства современного телевидения.

Блок 2

1. Принципы монтажной съемки (Г. Медынский).
2. Обоснование применения ускоренной, замедленной съемки. Обратный ход времени.
3. Свет - светопись. Источники и виды света - определение и параметры.
4. Роль цвета в кино. Примеры из фильмов мастеров.
5. Реальная действительность и художественно-преобразованная реальность.
6. Творческая роль кинокамеры. Обоснование операторских приемов (статика, движение камеры).
7. Творческая роль кинокамеры. Обоснование применения панорам, съемки с движения.
8. Обоснование применения наплыва, наезда, отъезда, затемнения.
9. Смысловая роль изображения. Однозначность выражения. Емкость.
10. Субъективная съемка. Деталь. Косое кадрирование.

Типовые проблемно-аналитические задания (творческие задания)

Блок 1

Основы изобразительного решения видеофильма.

Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссерского замысла кинопроизведения; искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры

Задание 1. Оценка кинематографических и телевизионных передач в контексте излагаемой темы.

Задание для самостоятельной работы: Создание решения композиции и концепции визуального пространства телепередачи.

Блок 2

1. Изображение как основной материал киноязыка: кадр и план.
2. Творческая роль кинокамеры - съемка с движения (виды).
3. Творческая роль кинокамеры - движение в кадре.
4. Способы композиции кинорассказа во времени.
5. Пространственное изображение времени.
6. Живопись и другие искусства как предшественники изобразительного решения фильма.
7. Фильм как результат творческой деятельности коллектива (съемочной группы).
8. Проанализировать изобразительное решение своей курсовой работы: игрового (документального, фильма-портрета, публицистического, телепрограммы - по текущему зачетному семестру).
9. Проанализировать изобразительное решение игрового фильма (по выбору студента).
10. Художник-постановщик и его роль в создании кинофильма (по этапам производства).

Тематика коллоквиумов

1. Основные черты изображения.
2. Художественная реальность. Смысловая роль изображения.
3. Однозначность и емкость изображения.
4. Роль автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма.
5. Принципы монтажной съемки.
6. Изобразительное решение неигрового фильма. Мастера отечественного неигрового кино.
7. Кинодокумент и его образ.

Типовые темы курсовой работы

1. Живописные решения в фильмах В. Уорда.
2. Значение импрессионизма в поэтическом кинематографе.
3. Экспрессионистическая эстетика в современном кинематографе.
4. Значение цвета и света в создании эмоционального воздействия.
5. Проблема изобразительного решения в фильмах на производственную тематику.
6. Иконографическая перспектива в изобразительном решении фильмов.
7. Цитата как изобразительный приём кинематографа.
8. Роль костюма в создании изобразительного решения фильмов.
9. Архитектура и изобразительное решение.
10. Влияние монтажа на образы в фильмах.
11. Выразительность звука в изобразительном решении фильма.
12. Пластический потенциал кинематографического образа.
13. Изобразительно-выразительный потенциал спецэффектов.

7.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Все задания, используемые для текущего контроля формирования компетенций условно можно разделить на две группы:

1. задания, которые в силу своих особенностей могут быть реализованы только в процессе обучения на занятиях (например, дискуссия, круглый стол, диспут, мини-конференция);
2. задания, которые дополняют теоретические вопросы (практические задания, проблемно-аналитические задания, тест).

Выполнение всех заданий является необходимым для формирования и контроля знаний, умений и навыков. Поэтому, в случае невыполнения заданий в процессе обучения, их необходимо «отработать» до зачета (экзамена). Вид заданий, которые необходимо выполнить для ликвидации «задолженности» определяется в индивидуальном порядке, с учетом причин невыполнения.

1. Требование к теоретическому устному ответу

Оценка знаний предполагает дифференцированный подход к студенту, учет его индивидуальных способностей, степень усвоения и систематизации основных понятий и категорий. Кроме того, оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение использовать в ответе практический материал. Оценивается культура речи, владение навыками ораторского искусства.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала, использование философских терминов, культура речи, навыки ораторского искусства. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда материал излагается исчерпывающе,

последовательно, грамотно и логически стройно, при этом раскрываются не только основные понятия, но и анализируются точки зрения различных авторов. Обучающийся не затрудняется с ответом, соблюдает культуру речи.

Оценка *«хорошо»* ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает терминологию и применяет её, но при ответе на вопрос допускает несущественные погрешности.

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

2. Творческие задания

Эссе – это небольшая по объему письменная работа, сочетающая свободные, субъективные рассуждения по определенной теме с элементами научного анализа. Текст должен быть легко читаем, но необходимо избегать нарочито разговорного стиля, сленга, шаблонных фраз. Объем эссе составляет примерно 2 – 2,5 стр. 12 шрифтом с одинарным интервалом (без учета титульного листа).

Критерии оценивания - оценка учитывает соблюдение жанровой специфики эссе, наличие логической структуры построения текста, наличие авторской позиции, ее научность и связь с современным пониманием вопроса, адекватность аргументов, стиль изложения, оформление работы. Следует помнить, что прямое заимствование (без оформления цитат) текста из Интернета или электронной библиотеки недопустимо.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; адекватность аргументов при обосновании личной позиции, стиль изложения.

Оценка *«хорошо»* ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение с выводами, полученными в результате рассуждения); но не прослеживается наличие четко определенной личной позиции по теме эссе; не достаточно аргументов при обосновании личной позиции

Оценка *«удовлетворительно»* ставится, когда в целом определяется: наличие логической структуры построения текста (вступление с постановкой проблемы; основная часть, разделенная по основным идеям; заключение). Но не прослеживаются четкие выводы, нарушается стиль изложения

Оценка *«неудовлетворительно»* ставится, если не выполнены никакие требования

3. Требование к решению ситуационной, проблемной задачи (кейс-измерители)

Студент должен уметь выделить основные положения из текста задачи, которые требуют анализа и служат условиями решения. Исходя из поставленного вопроса в задаче, попытаться максимально точно определить проблему и соответственно решить ее.

Задачи должны решаться студентами письменно. При решении задач также важно правильно сформулировать и записать вопросы, начиная с более общих и, кончая частными.

Критерии оценивания – оценка учитывает методы и средства, использованные при решении ситуационной, проблемной задачи.

Оценка *«отлично»* ставится в случае, когда обучающийся выполнил задание (решил задачу), используя в полном объеме теоретические знания и практические навыки,

полученные в процессе обучения.

Оценка «*хорошо*» ставится, если обучающийся в целом выполнил все требования, но не совсем четко определяется опора на теоретические положения, изложенные в научной литературе по данному вопросу.

Оценка «*удовлетворительно*» ставится, если обучающийся показал положительные результаты в процессе решения задачи.

Оценка «*неудовлетворительно*» ставится, если обучающийся не выполнил все требования.

4. Интерактивные задания

Механизм проведения диспут-игры (ролевой (деловой) игры).

Необходимо разбиться на несколько команд, которые должны поочередно высказать свое мнение по каждому из заданных вопросов. Мнение высказывающейся команды засчитывается, если противоположная команда не опровергнет его контраргументами. Команда, чье мнение засчитано как верное (не получило убедительных контраргументов от противоположных команд), получает один балл. Команда, опровергнувшая мнение противоположной команды своими контраргументами, также получает один балл. Побеждает команда, получившая максимальное количество баллов.

Ролевая игра как правило имеет фабулу (ситуацию, казус), распределяются роли, подготовка осуществляется за 2-3 недели до проведения игры.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, выполнения всех критериев.

Оценка «*хорошо*» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «*удовлетворительно*» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «*неудовлетворительно*» ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

5. Комплексное проблемно-аналитическое задание

Задание носит проблемно-аналитический характер и выполняется в три этапа. На первом из них необходимо ознакомиться со специальной литературой.

Целесообразно также повторить учебные материалы лекций и семинарских занятий по темам, в рамках которых предлагается выполнение данного задания.

На втором этапе выполнения работы необходимо сформулировать проблему и изложить авторскую версию ее решения, на основе полученной на первом этапе информации.

Третий этап работы заключается в формулировке собственной точки зрения по проблеме. Результат третьего этапа оформляется в виде аналитической записки (объем: 2-2,5 стр.; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерий оценивания - оценка учитывает: понимание проблемы, уровень раскрытия поставленной проблемы в плоскости теории изучаемой дисциплины, умение формулировать и аргументировано представлять собственную точку зрения, выполнение всех этапов работы.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «*хорошо*» ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «*удовлетворительно*» ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка «*неудовлетворительно*» ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

6. Исследовательский проект

Исследовательский проект – проект, структура которого приближена к формату научного исследования и содержит доказательство актуальности избранной темы, определение научной проблемы, предмета и объекта исследования, целей и задач, методов, источников, историографии, обобщение результатов, выводы.

Результаты выполнения исследовательского проекта оформляется в виде реферата (объем: 12-15 страниц; 14 шрифт, 1,5 интервал).

Критерии оценивания - поскольку структура исследовательского проекта максимально приближена к формату научного исследования, то при выставлении учитывается доказательство актуальности темы исследования, определение научной проблемы, объекта и предмета исследования, целей и задач, источников, методов исследования, выдвижение гипотезы, обобщение результатов и формулирование выводов, обозначение перспектив дальнейшего исследования.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, когда обучающийся демонстрирует полное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «*хорошо*» ставится, если обучающийся демонстрирует значительное понимание проблемы, все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

Оценка «*удовлетворительно*» ставится, если обучающийся, демонстрирует частичное понимание проблемы, большинство требований, предъявляемых к заданию, выполнены

Оценка «*неудовлетворительно*» ставится, если обучающийся демонстрирует непонимание проблемы, многие требования, предъявляемые к заданию, не выполнены.

7. Информационный проект(презентация)

Информационный проект – проект, направленный на стимулирование учебно-познавательной деятельности студента с выраженной эвристической направленностью (поиск, отбор и систематизация информации об объекте, оформление ее для презентации). Итоговым продуктом проекта может быть письменный реферат, электронный реферат с иллюстрациями, слайд-шоу, мини-фильм, презентация и т.д.

Информационный проект отличается от исследовательского проекта, поскольку представляет собой такую форму учебно-познавательной деятельности, которая отличается ярко выраженной эвристической направленностью.

Критерии оценивания- при выставлении оценки учитывается самостоятельный поиск, отбор и систематизация информации, раскрытие вопроса (проблемы), ознакомление студенческой аудитории с этой информацией (представление информации), ее анализ и обобщение, оформление, полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка «*отлично*» ставится в случае, когда обучающийся полностью раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно,

логично, взаимосвязано, использует более 5 профессиональных терминов, широко использует информационные технологии, ошибки в информации отсутствуют, дает полные ответы на вопросы аудитории с примерами.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся раскрывает вопрос (проблему), представляет информацию систематизировано, последовательно, логично, взаимосвязано, использует более 2 профессиональных терминов, достаточно использует информационные технологии, допускает не более 2 ошибок в изложении материала, дает полные или частично полные ответы на вопросы аудитории.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся, раскрывает вопрос (проблему) не полностью, представляет информацию не систематизировано и не совсем последовательно, использует 1-2 профессиональных термина, использует информационные технологии, допускает 3-4 ошибки в изложении материала, отвечает только на элементарные вопросы аудитории без пояснений.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если вопрос не раскрыт, представленная информация логически не связана, не используются профессиональные термины, допускает более 4 ошибок в изложении материала, не отвечает на вопросы аудитории.

8. Дискуссионные процедуры

Круглый стол, дискуссия, полемика, диспут, дебаты, мини-конференции являются средствами, позволяющими включить обучающихся в процесс обсуждения спорного вопроса, проблемы и оценить их умение аргументировать собственную точку зрения. Задание дается заранее, определяется круг вопросов для обсуждения, группы участников этого обсуждения.

Дискуссионные процедуры могут быть использованы для того, чтобы студенты:

– лучше поняли усвояемый материал на фоне разнообразных позиций и мнений, не обязательно достигая общего мнения;

– смогли постичь смысл изучаемого материала, который иногда чувствуют интуитивно, но не могут высказать вербально, четко и ясно, или конструировать новый смысл, новую позицию;

– смогли согласовать свою позицию или действия относительно обсуждаемой проблемы.

Критерии оценивания – оцениваются действия всех участников группы. Понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Соответствие реальной действительности решений, выработанных в ходе игры. Владение терминологией, демонстрация владения учебным материалом по теме игры, владение методами аргументации, умение работать в группе (умение слушать, конструктивно вести беседу, убеждать, управлять временем, бесконфликтно общаться), достижение игровых целей, (соответствие роли – при ролевой игре). Ясность и стиль изложения.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда все требования выполнены в полном объеме.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия полностью соответствуют заданным целям. Решения, выработанные в ходе игры, полностью соответствуют реальной действительности. Но некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены нормы общения, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающиеся в целом демонстрируют понимание проблемы, высказывания и действия в целом соответствуют заданным целям. Однако, решения, выработанные в ходе игры, не совсем соответствуют реальной действительности. Некоторые объяснения не совсем аргументированы, нарушены временные рамки, нарушен стиль изложения.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающиеся не понимают проблему, их высказывания не соответствуют заданным целям.

9. Тестирование

Является одним из средств контроля знаний обучающихся по дисциплине.

Критерии оценивания – правильный ответ на вопрос

Оценка «отлично» ставится в случае, если правильно выполнено 90-100% заданий

Оценка «хорошо» ставится, если правильно выполнено 70-89% заданий

Оценка «удовлетворительно» ставится в случае, если правильно выполнено 50-69% заданий

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если правильно выполнено менее 50% заданий

10. Требование к письменному опросу (контрольной работе)

Оценивается не только глубина знаний поставленных вопросов, но и умение изложить письменно.

Критерии оценивания: последовательность, полнота, логичность изложения, анализ различных точек зрения, самостоятельное обобщение материала. Изложение материала без фактических ошибок.

Оценка «отлично» ставится в случае, когда соблюдены все критерии.

Оценка «хорошо» ставится, если обучающийся твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, знает нормативную и практическую базу, но допускает несущественные погрешности.

Оценка «удовлетворительно» ставится, если обучающийся освоил только основной материал, но не знает отдельных деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушает последовательность в изложении материала, затрудняется с ответами, показывает отсутствие должной связи между анализом, аргументацией и выводами.

Оценка «неудовлетворительно» ставится, если обучающийся не отвечает на поставленные вопросы.

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 с. — 978-5-91434-012-1. — 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 с. — 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 с. — 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 с. — 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. Санкт-Петербург [Электронный ресурс] / Б. Бернштейн. — Электрон. текстовые данные. — СПб.: Петрополис, 2006. — 566 с. — 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 с. — 978-5-87149-156-0. — 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 с. — 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 с. — 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 с. — 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», 1965
4. «Война и мир». 3 часть –1812год, Реж.- С. Бондарчук / «Мосфильм», 1966
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-sokurova-izobrazitelnye-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 и курсовых работ;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам (зачетам) 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 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 нормативных правовых актов.

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. Это необходимо и в связи с постоянными изменениями законодательства в изучаемой сфере.

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);
6. Электронная информационно-образовательная система ММУ:
<https://elearn.mmu.ru/>

Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой, 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, проектор, экран, колонки

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Windows 10, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Zoom.

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 Server 2016, Windows 10, Microsoft Office, КонсультантПлюс, Система ГАРАНТ, Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Adobe Acrobat Reader DC, Google Chrome, LibreOffice, Skype, Zoom, Gimp, Paint.net, AnyLogic, Inkscape.

12.3 Учебная аудитория (телевизионный учебный комплекс, виртуальная студия) для проведения учебных занятий и отдельных видов практики, предусмотренных программой специалитета, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

стол, стулья (кресла).

Оборудование и технические средства обучения, в том числе переносное (съёмное, студийное осветительное, звукозаписывающее):

Монитор, компьютер Mac Mini 2020, клавиатура, мышь, экран, проектор, экран,

телесуфлер, ресивер, акустическая система, держатель фонов с электроприводом, карта захвата изображения для стриминга прямого эфира, переносные: видеокамеры, видеоштативы, микрофон, ветрозащита, удочка телескопическая, радиосистема с петличным микрофоном, световые приборы, грип, фон тканевый Chromakey Green Screen or Blue Screen для виртуальной студии.

Специализированные профессиональные компьютерные программы:
Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Open Broadcaster Software Studio.

12. 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 студентами-инвалидами и студентами 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.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Изобразительное решение фильма

<i>Специальность</i>	<u>Режиссура кино и телевидения</u>
<i>Код</i>	<u>55.05.01</u>
<i>Специализация</i>	<u>Режиссер игрового кино- и телефильма</u>
<i>Квалификация выпускника</i>	<u>Режиссер игрового кино- и телефильма</u>

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 творческо-производственной деятельности	ОПК-5.1 Разрабатывает концепцию создания аудиовизуального произведения
ПК-1	Способен 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	ПК-1.1 знает основы драматургии и сценарного мастерства; основы операторского искусства и звукорежиссуры; основы работы художника-постановщика

	другими участниками съемочной группы, применять в работе над производством разнообразные выразительные средства	
--	---	--

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 индикатора достижения компетенции	ОПК-5.1		
	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 индикатора достижения компетенции	ПК-1.1		
	- основные составляющие процесса современного кинопроизводства в области игрового кино- и телефильма,	- ставить задачу, исходя из возможностей технических служб конкретного производства.	- чувственно-художественным восприятием мира и образного мышления; базовыми навыками моделирования 3D персонажей и виртуального

	включая цифровые технологии моделирования 3D персонажей и виртуального пространства.		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”.

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

Типовые контрольные задания для проверки знаний студентов

Тестирование

**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: Мальмкрот

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

Возможный ответ: закрытый тип

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

Ответ: Открытый

Возможный ответ: открытый тип

6. Назовите имя и фамилию сценариста, который работал со всеми перечисленными режиссерами: Микелянджело Антониони, Федерико Феллини, Андрей Тарковский, Тео Ангелопулос, Братья Тавиани.

Ответ: Тонино Гуэрра

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

Возможный ответ: экспериментальный способ

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

14. Какую условность использует режиссер Райнер Вернер Фассбиндер? Напишите ответ в соответствующем падеже.

Ответ: Театральную

15. Какой кинематографический образ превалирует в фильме «В прошлом году в Мариенбаде»?

Ответ: Сновидение

16. Как называется предмет, вокруг которого строится сюжет фильма и который жаждут заполучить практически всего его персонажи? Напишите ответ в именительном падеже.

Ответ: Макгаффин

17. Какое цветовое решение у фильма «Человек из Лондона» Бела Тарр. Напишите ответ в именительном падеже.

Ответ: Черно-белое изображение

Возможный ответ: черно-белое

18. Назовите характер движения камеры в фильме Бела Тарра «Сатантанго».

Ответ: Парящая камера

19. Укажите название специфики, выбранной оптики в фильме Карлоса Рейгадаса «После мрака свет»

Ответ: Искажение по краям

20. Укажите причину специфического выбора сценарной структуры и визуального решения в фильме Карлоса Рейгадаса «После мрака свет».

Ответ: Ирреальность

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

Возможный ответ: исходное событие

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 укрепленным на ней киносъемочным аппаратом или телевизионной камерой, предназначенная для съемки 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

Возможный ответ: Поликадр

5. Укажите название фильма Филиппа Грандрийе, построенный 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

Возможный ответ: Непрофессиональных актеров

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

Возможный ответ: классический

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

Возможный ответ: Иллюстративная музыка

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 киноплёнки самый распространенный? Напишите ответ цифрами.
Ответ: 35 мм
Возможный ответ: 35
20. Укажите фокусное расстояние объектива, который также называется «портретным». Напишите ответ цифрами.
Ответ: 50 мм
Возможный ответ: 50
21. В каком акте фильма происходит кульминация, согласно классической драматургической структуре фильма?
Ответ: Во втором
Возможный ответ: 2
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
Возможный вариант ответа: Препродакшн
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 напряжённая 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 приносит эксперименты с 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 размытия границ между массовой и элитарной культурой в кино?

Ответ: Для осознанного размытия 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 размытие границ между массовой и элитарной культурой влияют на разнообразие жанров и стилей в современном кино?

Ответ: Постмодернизм и размытие 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?

- a) Подбор актеров
- b) Создание сценария
- c) Выбор декораций
- d) Изучение сюжета и характеров персонажей +

32. Что такое жанр фильма?

- a) Общая тематика фильма +
- b) Художественное направление режиссера
- c) Возрастное ограничение фильма
- d) Период времени, в котором снят фильм

2. Новые изобразительные возможности кино и видео

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?

- a) Технология создания трехмерных эффектов
- b) Просмотр фильмов через специальные очки
- c) Имитация ситуаций и окружения виртуального мира +
- d) Добавление дополнительной аудио дорожки

ПК-1 4 СЕМЕСТР

Раздел 3. Основные этапы реализации изобразительного замысла фильма

3. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма

1. Каким образом изобразительный анализ жанра литературного произведения влияет на формирование режиссерского замысла в фильме?

Ответ: Изобразительный анализ жанра литературного произведения позволяет режиссеру понять основные характеристики и особенности жанра, а также определить способы и приемы передачи его в кинематографическом образе. Это влияет на формирование

режиссерского замысла в фильме, так как он определяет эстетические и стилевые аспекты, а также выбирает соответствующую атмосферу и тон фильма.

2. Каким образом изобразительное решение героев и эпизодов фильма помогает передать их характер и эмоции?

Ответ: Изобразительное решение героев и эпизодов фильма включает в себя выбор актеров, создание образов, оформление костюмов и макияжа, а также использование композиции и визуальных эффектов. Это помогает передать характер и эмоции героев, создавая соответствующую атмосферу и выражая их внутренний мир.

3. Какова роль изобразительной экспликации фильма в формировании его смысла и эмоционального воздействия на зрителя?

Ответ: Изобразительная экспликация фильма, такая как художественная обработка кадров, монтаж, цветовая гамма и звуковое сопровождение, играет важную роль в формировании его смысла и эмоционального воздействия на зрителя. Она регулирует ритм, настроение и фокус внимания зрителя, а также создает определенную атмосферу и передает основные идеи и эмоции фильма.

4. Какое значение имеет драматургическое решение пространства в создании неповторимой атмосферы фильма?

Ответ: Драматургическое решение пространства включает в себя выбор съемочной локации, расположение объектов на сцене, оформление декораций и освещение. Оно имеет важное значение в создании неповторимой атмосферы фильма, так как определяет его визуальный стиль, масштаб и характер. Пространство может передавать настроение, символизировать сюжетные мотивы и подчеркивать эмоциональное воздействие на зрителя.

5. Какую роль играют эскизы декораций, костюмов и актерского грима в воплощении режиссерского замысла и создании образов фильма?

Ответ: Эскизы декораций, костюмов и актерского грима являются важными инструментами в воплощении режиссерского замысла и создании образов фильма. Они помогают визуализировать идеи и концепции режиссера, создать неповторимую стилистику и эстетику фильма, а также определить характер и эмоции персонажей.

6. Каким образом выбор мест натурных съемок и раскадровка влияют на восприятие и атмосферу фильма?

Ответ: Выбор мест натурных съемок и раскадровка играют важную роль в восприятии и атмосфере фильма. Они определяют визуальный фон и контекст фильма, создают естественную атмосферу и аутентичность. Раскадровка позволяет контролировать внимание зрителя, передавать динамические сцены и подчеркивать важность определенных моментов в плотность повествования.

7. Какие особенности в изобразительном решении фильма наблюдаются при использовании композиций павильонных декорационных объектов?

Ответ: При использовании композиций павильонных декорационных объектов можно наблюдать особенности в изобразительном решении фильма, такие как контроль над освещением, вариативность задника и возможность создания искусственного пространства. Композиции павильонных декорационных объектов позволяют режиссеру создавать уникальные образы и эффекты, контролировать визуальный стиль и атмосферу фильма.

8. Какие факторы следует учитывать при составлении изобразительного анализа жанра литературного произведения?

Ответ: При составлении изобразительного анализа жанра литературного произведения следует учитывать факторы, такие как характеристики и особенности жанра, анализ сюжета и персонажей, эмоциональную и символическую нагрузку произведения, а также главные темы и идеи. Важно определить, каким образом эти факторы могут быть переданы визуально и какие средства кинематографии могут быть использованы для достижения желаемого эффекта.

9. Какие этапы включает драматургическое решение пространства и каково их значение в изобразительном решении фильма?

Ответ: Драматургическое решение пространства включает несколько этапов, каждый из которых имеет свое значение в изобразительном решении фильма.

Первый этап - выбор съемочной локации. На этом этапе режиссер выбирает подходящие места для съемок, которые соответствуют требованиям сценария и задумке фильма. Локация может быть реальной или созданной специально для фильма. Выбор локации влияет на общую атмосферу и характер фильма, а также может служить символическим значением.

Второй этап - расположение объектов на сцене. На этом этапе режиссер определяет, какие объекты и актеры будут находиться в кадре и как они будут размещены. Он может использовать различные композиционные приемы, чтобы создать баланс и глубину в кадре. Расположение объектов на сцене влияет на восприятие и визуальное воздействие фильма.

Третий этап - оформление декораций. На этом этапе режиссер определяет, как будут выглядеть декорации и какие элементы будут использоваться для создания нужной атмосферы и стиля. Оформление декораций включает выбор цветовой гаммы, стилевых трендов, а также деталей, которые помогут выразить идеи и концепцию фильма.

Четвертый этап - освещение. На этом этапе режиссер определяет, как будет освещена сцена и объекты в кадре. Освещение может создавать определенное настроение и эмоции, подчеркивать детали и создавать глубину, а также играть роль в передаче визуальных эффектов и символических значений.

10. Каким образом использование цветовой гаммы и освещения в изобразительном решении фильма помогает передать настроение и эмоции?

Ответ: Использование цветовой гаммы и освещения в изобразительном решении фильма играет важную роль в передаче настроения и эмоций. Цвет может иметь эмоциональное воздействие и ассоциироваться с определенными настроениями и эмоциями. Например, теплые цвета, такие как красный или оранжевый, могут вызывать чувство тепла, страсти или энергии, в то время как холодные цвета, например, голубой или фиолетовый, могут вызывать чувство спокойствия, меланхолии или тайны.

Освещение также влияет на передачу настроения и эмоций в фильме. Жесткое и яркое освещение может создавать резкие тени и выраженный контраст, что подчеркивает драматическую и напряженную атмосферу. Мягкое и diffused освещение, наоборот, может создавать более нежное и расслабленное настроение. Кроме того, освещение может быть использовано для подчеркивания определенных деталей или объектов, усиления эмоций и передачи символических значений.

4. Композиция кадра в изобразительном решении фильма

1. Как композиционные приемы способствуют выразительности кадра в изобразительном решении фильма?

Ответ: Композиционные приемы, такие как ракурс, рамка, точки перспективы и др., помогают выразить эмоции, передать смысловую нагрузку и привлечь внимание зрителя. Они способствуют созданию гармоничного и эстетически привлекательного кадра.

2. Как пространство кадра может использоваться для создания новой художественной

реальности в фильме?

Ответ: Пространство кадра позволяет режиссеру создавать визуальные миры, которые отражают мир фантазии или придуманную реальность. Он может играть с масштабом, глубиной и визуальными эффектами, чтобы создать иллюзию и удивить зрителя. Пространство кадра также может использоваться для выделения ключевых объектов или персонажей и передачи смысловых элементов сюжета.

3. Как формируется и развивается композиционное видение и понимание кадра?

Ответ: Композиционное видение и понимание кадра развивается с опытом и практикой. Режиссеры и операторы учатся видеть и анализировать предметы и пространство внутри кадра, учитывая баланс, гармонию и эстетику. Они также изучают работы других художников и анализируют, каким образом они используют композицию для достижения определенных эффектов.

4. Каковы основы композиции в решении пространства кадра?

Ответ: Основы композиции в решении пространства кадра включают размещение объектов внутри кадра, выбор ракурса и перспективы, использование пространственных линий и цветовых контрастов. Они помогают создать баланс, глубину и эмоциональное воздействие на зрителя.

5. Как перспектива используется для решения пространства и композиции кадра?

Ответ: Перспектива - это метод, используемый в изобразительном искусстве, для создания иллюзии глубины и пространства на плоскости. Режиссеры и операторы фильма могут использовать перспективу, чтобы придать кадру объемность, создать глубину и направить взгляд зрителя на определенные объекты или события.

6. Какие композиционные приемы могут быть использованы для выделения объектов или персонажей в пространстве кадра?

Ответ: Для выделения объектов или персонажей в пространстве кадра можно использовать такие приемы как принцип третей, использование контраста, линий направления и фокусировка внимания. Эти приемы помогают сделать объекты более заметными и управлять взглядом зрителя.

7. Как композиционные приемы влияют на эмоциональное воздействие кадра на зрителя?

Ответ: Композиционные приемы могут управлять эмоциональным воздействием кадра на зрителя через создание определенной атмосферы, положения объектов и пространственных отношений. Например, горизонтальная композиция может вызывать чувство спокойствия и стабильности, в то время как косая композиция может вносить нестабильность и напряжение.

8. Как выбор ракурса может повлиять на композиционное решение и восприятие кадра?

Ответ: Выбор ракурса определяет угол съемки и видимые пропорции объектов в кадре. Это может повлиять на композиционное решение, создать интересные визуальные эффекты и изменить восприятие объектов в кадре. Например, крупный план может придать объекту интимность, а широкий план может контекстуализировать события на фоне окружающей среды.

9. Каким образом использование рамки в композиции может дополнительно передавать смысл и эмоции в кадре?

Ответ: Использование рамки в композиции может добавить дополнительный слой смысла и эмоций в кадр. Рамка может служить символическим ограничением или контрастом, иллюзией или отражением внутреннего мира или погружением зрителя в сюжет фильма.

Рамка также может дополнительно усилить эстетическую привлекательность кадра.

10. Каким образом эксперименты с композицией и решением пространства в фильме могут расширить возможности художественного выражения?

Ответ: Эксперименты с композицией и решением пространства в фильме могут предлагать новые и нестандартные подходы и решения. Они могут помочь режиссерам выразить свои идеи и концепции более оригинальным способом, создавая уникальную визуальную и художественную реальность. Эксперименты также могут стимулировать творческий процесс и вносить инновации в область киноискусства.

11. Как содержание фильма влияет на композицию кадра?

Ответ: Содержание фильма определяет тему, настроение и цель съемки. Композиция кадра будет строиться в соответствии с этими параметрами, чтобы эффективно передать идею фильма.

12. Как формат фильма влияет на композицию кадра?

Ответ: Формат фильма (например, широкоэкранный или стандартный) определяет пропорции кадра. Композиция должна учитывать эти пропорции и использовать пространство кадра наиболее эффективным образом.

13. Как выбор точки съемки и оптики влияет на композицию кадра?

Ответ: Выбор точки съемки (например, низкий угол, птичий взгляд) и оптики (например, широкоугольный, телеобъектив) влияет на перспективу и глубину кадра. Это может изменить композицию и воздействие кадра на зрителя.

14. Как выбор точки зрения и ракурса влияет на композицию кадра?

Ответ: Точка зрения (например, уровень глаз, высота) и ракурс (например, прямой, кривой) определяют, как объекты будут расположены в кадре. Это может влиять на баланс, глубину и привлекательность кадра.

15. Как понятия о конструкции, массе, форме, характере и пропорциях влияют на композицию кадра?

Ответ: Понимание конструкции, массы, формы, характера и пропорций помогает создать гармоничный и эстетически привлекательный кадр. Они определяют расположение и отношение объектов друг к другу в кадре.

16. Как линейная и воздушная перспектива влияют на композицию кадра?

Ответ: Линейная перспектива способствует созданию глубины и объемности в кадре, используя пропорциональное уменьшение размеров объектов вдали от точки съемки. Воздушная перспектива, с помощью изменения цвета, контрастности и резкости, также может создавать эффект глубины и пространства.

17. Как композиционное построение фигуры человека в интерьере влияет на композицию кадра?

Ответ: Композиционное построение фигуры человека в интерьере может определять центр внимания в кадре, создавать баланс и гармонию, а также отражать отношение человека к окружающей среде.

18. Как композиционное построение фигуры человека в экстерьере влияет на композицию кадра?

Ответ: Композиционное построение фигуры человека в экстерьере может определять масштаб и пропорции кадра, создавать динамический или статический эффект, а также

отражать взаимодействие человека с окружающим миром.

19. Каким образом композиция кадра может передавать эмоции через понятие о зависимости от содержания?

Ответ: Композиция кадра может использоваться для усиления эмоционального воздействия фильма. Она может подчеркивать настроение, создавать напряжение, вызывать сожаление или радость в зависимости от содержания и целей фильма.

20. Каким образом композиционные приемы помогают создать выразительное изобразительное решение фильма?

Ответ: Композиционные приемы, такие как рамка, линии, баланс и пропорции, помогают создать гармоничное и эстетически привлекательное изображение. Они могут подчеркнуть смысловую нагрузку, передать эмоции и привлечь внимание зрителя, внося вклад в художественное решение фильма.

21. Как рисующий свет и тень влияют на композицию кадра?

Ответ: Рисующий свет и тень могут создавать глубину, объем и текстуру в кадре, а также подчеркивать форму объектов и акцентировать внимание.

22. Как моделирование светом влияет на выразительное композиционное решение кадра?

Ответ: Моделирование светом может помочь создать объемные и реалистичные изображения, акцентировать важные детали и создавать настроение в кадре.

23. Что такое заполняющий свет и как его использование влияет на композицию кадра?

Ответ: Заполняющий свет используется для смягчения теней и равномерного освещения объектов. Это может помочь создать более равномерное и мягкое освещение, улучшить видимость и сделать кадр более приятным для зрителя.

24. Каково значение отбора главных элементов композиции в кадре?

Ответ: Отбор главных элементов композиции помогает создать баланс, ясность и визуальную привлекательность в кадре. Он определяет, какие объекты или детали будут включены в кадр и как они будут расположены.

25. Как символы и знаки используются в композиции кадра?

Ответ: Символы и знаки могут использоваться для передачи метафорического или символического значения в кадре. Они могут усилить идею фильма и воздействие на зрителя.

26. Какие элементы в композиции кадра могут служить символическими?

Ответ: Элементы, такие как цвет, форма, линии и текстуры, могут служить символическими в композиции кадра. Они могут передавать эмоции, идеи или концепции, усиливая их воздействие.

27. Каким образом отбор главных элементов композиции влияет на восприятие кадра зрителями?

Ответ: Отбор главных элементов композиции влияет на понимание и интерпретацию кадра зрителями. Он может определять, какой объект или деталь является основным и что остается на заднем плане, внося вклад в смысловую нагрузку и эмоциональное восприятие.

28. Что такое знаки в композиции кадра и как они используются для передачи информации или сообщений?

Ответ: Знаки в композиции кадра являются визуальными элементами, которые могут

передавать информацию или сообщения. Они могут использоваться для указания направления взгляда, указания на определенные объекты или подчеркивания определенных идей.

29. Какое значение имеют знаки в композиции кадра для создания визуальной привлекательности?

Ответ: Знаки в композиции кадра могут использоваться для создания визуальной привлекательности и интереса. Они могут добавлять многообразие и драматический эффект, а также помогать удерживать внимание зрителя.

30. Каким образом символы и знаки в композиции кадра могут воздействовать на эмоциональное состояние зрителя?

Ответ: Символы и знаки в композиции кадра могут воздействовать на эмоциональное состояние зрителя, вызывая разные чувства, такие как радость, страх, сожаление или восхищение. Они могут создавать атмосферу и настроение, внося вклад в эмоциональное восприятие фильма.

Типовые вопросы

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.
3. Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.
4. Информационная, этическая и эстетическая функция кинодокумента.
5. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма.
6. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
7. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.
8. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром.
9. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения.
10. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
11. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.
12. Основные выразительные средства операторского искусства.
13. Светотональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры.
14. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки.
15. Кинооператор и художник фильма.
16. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.
17. Монтаж как система специфической выразительности киноизображения.
18. Создание образа монтажным путём.
19. Исследования Л.Кулешова, С.Эйзенштейна, Д.Вертова, Э.Шуб, В.Пудовкина, А.Тарковского.
20. Сравнительный анализ монтажных решений.

Задания для контрольной работы

Блок 1

1. Специфика экранных искусств.

2. Общие закономерности восприятия аудиовизуальной информации.
3. Процесс распознавания экранного изображения.
4. Свет как формообразующий компонент изображения
5. Информация, которую несет цвет.
6. Рамки кадра. Масштаб изображения. Композиция.
7. Монтаж как способ создания пространственно-временного континуума.
8. Способы создания экранного пространства.
9. Смещение пространственных и временных характеристик
10. Изобразительные средства современного телевидения.

Блок 2

1. Принципы монтажной съемки (Г. Медынский).
2. Обоснование применения ускоренной, замедленной съемки. Обратный ход времени.
3. Свет - светопись. Источники и виды света - определение и параметры.
4. Роль цвета в кино. Примеры из фильмов мастеров.
5. Реальная действительность и художественно-преобразованная реальность.
6. Творческая роль кинокамеры. Обоснование операторских приемов (статика, движение камеры).
7. Творческая роль кинокамеры. Обоснование применения панорам, съемки с движения.
8. Обоснование применения наплыва, наезда, отъезда, затемнения.
9. Смысловая роль изображения. Однозначность выражения. Емкость.
10. Субъективная съемка. Деталь. Косое кадрирование.

Типовые проблемно-аналитические задания (творческие задания)

Блок 1

Основы изобразительного решения видеофильма.

Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссерского замысла кинопроизведения; искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры

Задание 1. Оценка кинематографических и телевизионных передач в контексте излагаемой темы.

Задание для самостоятельной работы: Создание решения композиции и концепции визуального пространства телепередачи.

Блок 2

1. Изображение как основной материал киноязыка: кадр и план.
2. Творческая роль кинокамеры - съемка с движения (виды).
3. Творческая роль кинокамеры - движение в кадре.
4. Способы композиции кинопанорамы во времени.
5. Пространственное изображение времени.
6. Живопись и другие искусства как предшественники изобразительного решения фильма.
7. Фильм как результат творческой деятельности коллектива (съемочной группы).
8. Проанализировать изобразительное решение своей курсовой работы: игрового (документального, фильма-портрета, публицистического, телепрограммы - по текущему зачетному семестру).
9. Проанализировать изобразительное решение игрового фильма (по выбору студента).

10. Художник-постановщик и его роль в создании кинофильма (по этапам производства).

Тематика коллоквиумов

1. Основные черты изображения.
2. Художественная реальность. Смысловая роль изображения.
3. Однозначность и емкость изображения.
4. Роль автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма.
5. Принципы монтажной съемки.
6. Изобразительное решение неигрового фильма. Мастера отечественного неигрового кино.
7. Кинодокумент и его образ.

Типовые темы курсовой работы

1. Живописные решения в фильмах В. Уорда.
2. Значение импрессионизма в поэтическом кинематографе.
3. Экспрессионистическая эстетика в современном кинематографе.
4. Значение цвета и света в создании эмоционального воздействия.
5. Проблема изобразительного решения в фильмах на производственную тематику.
6. Иконографическая перспектива в изобразительном решении фильмов.
7. Цитата как изобразительный приём кинематографа.
8. Роль костюма в создании изобразительного решения фильмов.
9. Архитектура и изобразительное решение.
10. Влияние монтажа на образы в фильмах.
11. Выразительность звука в изобразительном решении фильма.
12. Пластический потенциал кинематографического образа.
13. Изобразительно-выразительный потенциал спецэффектов.

Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой по дисциплине.

1. Теоретические основы экранного изображения
2. От синтеза искусств к синтетическому искусству.
3. Изобразительная основа киноискусства.
4. Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе.
5. Универсальность зрительного экранного образа.
6. Кинематографическая достоверность.
7. Условное и безусловное начало в кино.
8. Структура образа в игровом и документальном кино.
9. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
10. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.
11. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром.
12. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
13. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки.
14. Изобразительный анализ жанра литературного произведения.
15. Изобразительная экспликация фильма.
16. Композиция кадра в изобразительном решении фильма.

17. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма
18. Взаимообусловленность изобразительного решения фильма с жанром и стилем кинопроизведения.
19. Новые изобразительные возможности кино и видео
20. Совмещение компьютерной графики и игрового кино.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов достижения компетенций

Специфика формирования компетенций и их измерение определяется структурированием информации о состоянии уровня подготовки обучающихся.

Алгоритмы отбора и конструирования заданий для оценки достижений в предметной области, техника конструирования заданий, способы организации и проведения стандартизированных оценочных процедур, методика шкалирования и методы обработки и интерпретации результатов оценивания позволяют обучающимся освоить компетентностно-ориентированные программы дисциплин.

Формирование компетенций осуществляется в ходе всех видов занятий, практики, а контроль их сформированности на этапе текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
- контрольные работы;
- коллоквиумы;
- написание реферата;
- написание эссе;
- решение тестовых заданий;
- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

Устные опросы проводятся во время практических занятий и возможны при проведении аттестации в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования и решения заданий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Устные опросы необходимо строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

Письменные опросы позволяют проверить уровень подготовки к практическому занятию всех обучающихся в группе, при этом оставляя достаточно учебного времени для иных форм педагогической деятельности в рамках данного занятия. Письменный опрос проводится без предупреждения, что стимулирует обучающихся к систематической подготовке к занятиям. Вопросы для опроса готовятся заранее, формулируются узко, дабы обучающийся имел объективную возможность полноценно его осветить за отведенное время.

Письменные опросы целесообразно применять в целях проверки усвояемости значительного объема учебного материала, например, во время проведения аттестации,

когда необходимо проверить знания обучающихся по всему курсу.

При оценке опросов анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений.

Решение заданий (кейс-методы)

Решение кейс-методов осуществляется с целью проверки уровня навыков (владений) обучающегося по применению содержания основных понятий и терминов дисциплины вообще и каждой её темы в частности.

Обучающемуся объявляется условие задания, решение которого он излагает либо устно либо письменно.

Эффективным интерактивным способом решения задания является сопоставления результатов разрешения одного задания двумя и более малыми группами обучающихся.

Задачи, требующие изучения значительного объема, необходимо относить на самостоятельную работу студентов, с непременно разбором результатов во время практических занятий. В данном случае решение ситуационных задач с глубоким обоснованием должно представляться на проверку в письменном виде.

При оценке решения заданий анализируется понимание обучающимся конкретной ситуации, правильность её понимания в соответствии с изучаемым материалом, способность обоснования выбранной точки зрения, глубина проработки рассматриваемого вопроса, умением выявить основные положения затронутого вопроса.

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

Не менее чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить обучающимся исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, и иными материалами не разрешено.

После каждой главы необходимо сделать краткие выводы