

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Ярошенко Николай Николаевич
Должность: проректор по учебно-методической деятельности
Дата подписания: 10.06.2025
Уникальный программный ключ:
25cc77c6d2a242799b1569189212ec549db4bb3f

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования**

Московский государственный институт культуры

**УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
факультета Медиакоммуникаций и
аудиовизуальных искусств
Кот Ю.В.**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДИСЦИПЛИНЫ
ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЕ РЕШЕНИЕ ФИЛЬМА**

**Направление подготовки: 52.03.06 Драматургия
Профиль подготовки: Мастерство кинодраматурга
Квалификация (степень) выпускника: бакалавр
Форма обучения: Очная**

*(ФОС адаптирован
для лиц с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенции ПК-1, ПК-3 в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по специальности *Драматургия*, специализация *Мастерство кинодраматурга*.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю).

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения. <i>Выпускник должен:</i>
<p>ПК-1 Способен создавать оригинальные, высокохудожественные произведения драматургии в различных видах искусств, в соответствии со спецификой образно-выразительных средств искусств</p>	<p>ПК-1.1 Разрабатывает драматургическую основу киносценария;</p> <p>ПК-1.2 Планирует и выстраивает процесс создания сценария художественного фильма, сериала.</p> <p>ПК-1.3 Пользуется основными приемами анализа современного драматического текста и переработки его в режиссёрский сценарий методиками получения наилучшего художественного результата от аудиовизуального произведения при контролируемом уровне затрат</p>	<p><i>Знать:</i> специфику образно-выразительных средств искусств: экранное и сценические искусства, телевидение, виртуальное пространство и т.д.;</p> <p><i>Знать:</i> инструменты изображения драмы как «действия», сюжетной, структурной, сюжетно-линейной конструкции драматического произведения, архитектуру действия;</p> <p><i>Знать:</i> этапы работы над драматургическим произведением различных видов искусств: питч, сценарная заявка, синопсис, поэпизодный план, литературный сценарий и т.д. в зависимости от вида искусства;</p> <p><i>Знать:</i> общие законы построения драматургического произведения;</p> <p><i>Уметь:</i> избирать средства художественной выразительности для создания конкретного произведения драматургии в соответствии с эстетическими категориями вида искусства;</p> <p><i>Уметь:</i> применять инструменты изображения «действия», создавать движение действия, ис-</p>

		<p>пользовать механизмы движения: перипетии, узнавания, страсть;</p> <p><i>Уметь</i>: эффективно использовать законы построения драматургического произведения в своей творческой работе;</p> <p><i>Владеть</i>: средствами художественной выразительности для создания оригинального произведения драматургии: киносценарий, драматическое произведение, сценарий театрализованных представлений, сценарий сериала, сценарий телепрограммы, сценарий массовых мероприятий, сценарий виртуальной реальности и т.д.;</p> <p><i>Владеть</i>: этапами работы над произведением драматургии: питч, сценарная заявка, синопсис, поэпизодный план, литературный сценарий и т.д. в зависимости от вида искусства;</p> <p><i>Владеть</i>: общими законами построения драматургического произведения,</p> <p><i>Владеть</i>: инструментами движения сюжета в создании высокохудожественного произведения драматургии.</p>
<p><i>ПК-3 Способен создавать произведения драматургии с учетом возможностей постановочного ряда различных видов искусств</i></p>	<p>ПК-3.1 Имеет представление об основных этапах кинопроизводства</p> <p>ПК-3.2 Имеет представление о композиционной структуре фильма, построении сюжета, типах героев фильма</p> <p>ПК-3.3 Имеет представление о значении оптики, движения камеры, влияния света</p>	<p>Знать: особенности постановки драматургического произведения в различных видах искусства: подготовительный, съемочный, монтажно-тонировочные периоды и т.д.;</p> <p>Специфику работы первого состава:</p> <p>Режиссера, Оператора, Актера, Продюсера, Художника-постановщика;</p>

	<p>и цвета, ракурсе и композиции кадра</p> <p>ПК-3.4 Имеет представление о влиянии звука на восприятие изображения</p> <p>ПК-3.5 Имеет представление и знание о монтаже, правилах монтажа, его видах, темпе и ритме монтажа, о крупностях планов</p> <p>ПК-3.6 Имеет представление и знание о видах кино, жанрах кино, авторском кино и артхаусе</p> <p>ПК-3.7 Имеет представление о работах лучших режиссеров и операторов современности с умением производить анализ фильмов по вышечисленным критериям</p>	<p>Уметь: создавать произведения драматургии с учетом особенностей творческо-производственного цикла, бюджета постановки произведения драматургии;</p> <p>Владеть: опытом работы в творческо-производственном цикле на различных этапах поставки драматургического произведения.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

1. Показатели оценивания планируемых результатов обучения

**Перечень оценочных средств по дисциплине
«Изобразительное решение фильма»**

№	Контролируемые разделы, темы, модули	Формируемые компетенции	семестр	Оценочные средства	
				Другие оценочные средства	
				Вид	Вид
1	<p>Раздел I. Введение. Изображение как основной материал киноязыка</p> <p>Тема 1. Основные черты изображения, их смысловая роль</p> <p>Тема 2. Язык кино. Творческая роль камеры</p>	ПК-1, ПК-3	3	Деловая (ролевая) игра. Практические задания	
2	<p>Раздел II. Организация времени и пространства в кино</p> <p>Тема 3. Время. Способы композиции кино-рассказа во времени</p> <p>Тема 4. Пространство. Пространственное изображение времени</p>	ПК-1, ПК-3	3	Кейс-задача. Задачи репродуктивного уровня.	
3	<p>Раздел III. Сценарий - основа изобразительного решения фильма</p>	ПК-1, ПК-3	3	Семинар. Групповые творческие задания (проекты). Задачи репродуктивного уровня. Кейс-задание	

	<p>Тема 5. Изобразительное решение фильма как основная часть идейно-художественного замысла фильма</p> <p>Тема 6. Сценарист как создатель изобразительной среды фильма</p> <p>Тема 7. Жанры как регулятор изобразительного решения будущего кино-, видео- проекта</p>				
4	<p>Раздел IV. Кинооператор - творец будущего изображения фильма</p> <p>Тема 8. Выдающиеся отечественные кинооператоры.</p> <p>Тема 9. Достижения отечественной школы операторского мастерства 2-й половины 20-го века. Поиски и открытия операторов мирового кино.</p>	ПК-1, ПК-3	4	Индивидуальные творческие задания (проекты). Задачи реконструктивного уровня.	Практические задания
5	<p>Раздел V. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссерского замысла кинопроизведения.</p> <p>Тема 10. Художник-постановщик фильма. Его функции и роль в формировании изобразительного решения кинопроизведения на разных этапах развития кинематографа</p> <p>Тема 11. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.</p>	ПК-1, ПК-3	4	Индивидуальные творческие задания (проекты). Задачи творческого уровня.	

	Выдающиеся художники-постановщики отечественного кино				
6	Раздел VI. Изобразительное решение неигрового фильма Тема 12. Изобразительное решение неигрового фильма. Тема 13. Реальная действительность и ее интерпретация	ПК-1, ПК-3	4	Индивидуальные творческие задания (проекты). Задачи творческого уровня.	экзамен

**Перечень примерных оценочных средств по дисциплине
«Изобразительное решение фильма»**

№	Наименование оценочного средства	Характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Деловая/ролевая игра	Совместная деятельность группы обучающихся и преподавателя под управлением преподавателя с целью решения учебных и профессионально-ориентированных задач путем игрового моделирования реальной проблемной ситуации. Позволяет оценивать умение анализировать и решать типичные профессиональные задачи.	Тема (проблема), концепция, роли и ожидаемый результат по каждой игре
2	Кейс-задание	Проблемное задание, в котором обучающемуся предлагают осмыслить реальную профессионально-ориентированную ситуацию, необходимую для решения данной проблемы.	Задания для решения кейс-задания (не применяется)

3	Семинар	Средство контроля усвоения учебного материала темы, раздела или разделов дисциплины, организованное как учебное занятие в виде собеседования преподавателя с обучающимися.	Вопросы по темам/разделам дисциплины
4	Практические задания	Оценочное средство, позволяющие оценить владение обучающимся теоретического материала и его способность применять теоретические знания на практике	Комплект заданий для практической работы
5	Решение комплектов задач	<p>Различают задачи и задания:</p> <p>а) репродуктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать знание фактического материала (базовые понятия, алгоритмы, факты) и умение правильно использовать специальные термины и понятия, узнавание объектов изучения в рамках определенного раздела дисциплины;</p> <p>б) реконструктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения синтезировать, анализировать, обобщать фактический и теоретический материал с формулированием конкретных выводов, установлением причинно-следственных связей;</p> <p>в) творческого уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения.</p>	Комплект разноуровневых задач и заданий (не применяется)

2. Оценочные средства

2.1. Задания для текущего контроля

Деловая (ролевая) игра по дисциплине «Изобразительное решение фильма»

Тема (проблема). «Образы» – этюд игра.

1. Концепция игры. «Образы» – этюд-игра. Преподаватель задает образ, затем играющие разделяются по группам отыскивают различные интерпретации образов в просмотренных им ранее фильмах. Затем играющие в ролевую игру меняются местами. Выигрывает та группа, которая сможет отыскать наиболее интересное визуальное решение образа, подобрать оригинальные и неоднозначные референсы, дополняя по ходу игры работы друг друга.

2. Цель упражнения: научить студента понимать специфику кинематографического видения образа, отличительные особенности текстуального и интертекстуального наполнения фильма; дать возможность студенту ощутить практическую разницу между различными кинематографическими решениями режиссера и оператора при выборе визуальной стилистики фильма;

3. Роли: Группа делится на две половины. Первая половина разрабатывает образы, основываясь на отечественном киноискусстве, другая дорабатывает основываясь на зарубежном киноискусстве. Затем играющие в ролевую игру меняются местами. Дополняют работы друг друга.

4. Ожидаемые результаты: понять насколько студенты могут с помощью воображения, специальных знаний и умений владеть визуальным видением будущего фильма;

Критерии оценки деловой (ролевой) игры:

- **оценка «отлично»** выставляется студенту, если он четко и грамотно выполнил задание, разработал референсы на заданный визуальный образ как в истории отечественного, так и зарубежного киноискусства;

- **оценка «хорошо»** выставляется студенту, если он выполнил задание, разработал референсы на заданный визуальный образ как в истории отечественного, так и зарубежного киноискусства, но не разнообразил оригинальными визуальными решениями;

- **оценка «удовлетворительно»** выставляется студенту, если он частично выполнил задание, и подобрал весьма ограниченное количество референсов визуального образа фильма;

- **оценка «неудовлетворительно»** выставляется студенту, если он не выполнил задание;
- **оценка «зачтено»** выставляется студенту, если он полностью или частично выполнил задание ролевой игры;
- **оценка «не зачтено»** если он не выполнил задание ролевой игры.

Кейс-задача по дисциплине «Изобразительное решение фильма»

1. **Кейс-задача.** Разобрать визуальную стилистику фильмов Р. Фасбиндера
2. **Кейс-задача.** Разобрать визуальную стилистику фильмов Р. Брессона
3. **Кейс-задача.** Разобрать визуальную стилистику фильмов Ф. Феллини
4. **Кейс-задача.** Разобрать визуальную стилистику фильмов Ж.Л. Годар
5. **Кейс-задача.** Разобрать визуальную стилистику фильмов В. Виндерса
6. **Кейс-задача.** Разобрать визуальную стилистику фильмов Д. Касаветиса
7. **Кейс-задача.** Разобрать визуальную стилистику фильмов М. Антониони
8. **Кейс-задача.** Разобрать визуальную стилистику фильмов И. Бергман
9. **Кейс-задача.** Разобрать визуальную стилистику фильмов С. Кубрика
10. **Кейс-задача.** Разобрать визуальную стилистику фильмов А. Куросавы

Критерии оценки кейс-задачи:

- оценка «зачтено» выставляется студенту, если творческое задание, приближенное к реальной профессионально-ориентированной ситуации выполнено в полном объеме, и проведен анализ драматургических составляющих необходимых для выполнения задания;
- оценка «не зачтено» выставляется студенту, если творческое задание, приближенное к реальной профессионально-ориентированной ситуации не выполнено, и не проведен анализ драматургических составляющих необходимых для выполнения задания.

Комплект заданий для практической работы по дисциплине «Изобразительное решение фильма»

Практическая работа 1.

Принципы монтажной съемки (Г. Медынский).

Практическая работа 2.

Обоснование применения ускоренной, замедленной съемки. Обратный ход времени.

Практическая работа 3.

Свет - светопись. Источники и виды света - определение и параметры.

Практическая работа 4.

Роль цвета в кино. Примеры из фильмов мастеров.

Практическая работа 5.

Реальная действительность и художественно-преобразованная реальность.

Практическая работа 6.

Творческая роль кинокамеры. Обоснование операторских приемов (статика, движение камеры).

Практическая работа 7.

Творческая роль кинокамеры. Обоснование применения панорам, съемки с движения.

Практическая работа 8.

Обоснование применения наплыва, наезда, отъезда, затемнения.

Практическая работа 9.

Смысловая роль изображения. Однозначность выражения. Емкость.

Практическая работа 10.

Субъективная съемка. Деталь. Косое кадрирование.

Критерии оценки контрольной работы:

- **оценка «отлично»** выставляется студенту, если в работе продемонстрировано безупречное владение теоретическим и практическим материалом по режиссуре, отличное знание специальных терминов, режиссерских средств и методов; отличное выполнение различных заданий и творческих упражнений.

- **оценка «хорошо»** выставляется студенту, если в работе есть некоторые незначительные ошибки в теоретическом и практическом материале по режиссуре, небольшие ошибки в творческих упражнениях.

- **оценка «удовлетворительно»** выставляется студенту, если допущены в работе достаточно грубые ошибки в теоретическом и практическом материале, в режиссёрском видении сюжета, много неточностей в творческих упражнениях.

- **оценка «неудовлетворительно»** выставляется студенту, если наблюдается отсутствие знаний по курсу данной дисциплины, отсутствие владения специальной терминологией; отсутствие навыков драматургического анализа; неверное выполнение письменных методических заданий и творческих упражнений

Контрольные практические задания

по дисциплине «Изобразительное решение фильма»

1. Взаимодействие кинооператора с режиссером автором сценария и художником-постановщиком в создании изобразительного решения фильма.
2. Выдающиеся отечественные кинооператоры (примеры творческих работ).
3. Выдающиеся отечественные художники-постановщики (примеры творческого решения).
4. Способы композиции кинорассказа во времени.
5. "Реализм". Настоящее время. Реальность и реальность преобразованная.
6. Художественная реальность в кинопроизведении.
7. Творческая роль кинокамеры. Обоснование операторских приемов (статика, движение камеры).
8. Творческая роль кинокамеры. Обоснование применения панорам, наездов, отъездов).
9. Смысловая роль изображения. Однозначность выражения. Емкость.
10. Субъективная съемка. Деталь. Косое кадрирование.

Критерии оценки практических заданий

При определении уровня достижений студентов необходимо обращать особое внимание на:

- усвоение программного материала;
- умение излагать программный материал доступным научным языком;
- умение связывать теорию с практикой;
- умение отвечать на видоизмененное задание;
- владение навыками поиска, систематизации необходимых источников литературы по изучаемой проблеме;
- умение обосновывать принятые решения;
- владение навыками и приемами выполнения практических заданий;
- умение подкреплять ответ иллюстративным материалом.

Критерии оценки практических заданий

Оценка	Характеристики ответа студента
Отлично	<ul style="list-style-type: none">- студент глубоко и всесторонне усвоил проблему;- уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает;- опираясь на знания основной и дополнительной литературы, тесно привязывает усвоенные научные положения с практической деятельностью;- умело обосновывает и аргументирует выдвигаемые им идеи;- делает выводы и обобщения;- свободно владеет кинематографической терминологией.
Хорошо	<ul style="list-style-type: none">- студент твердо усвоил тему, грамотно и по существу излагает ее, опираясь на знания основной литературы;- не допускает существенных неточностей;- увязывает усвоенные знания с практической деятельностью;- аргументирует научные положения;- делает выводы и обобщения;- владеет кинематографической терминологией
Удовлетворительно	<ul style="list-style-type: none">- тема раскрыта недостаточно четко и полно, то есть студент освоил проблему, по существу излагает ее, опираясь на знания только основной литературы;- допускает несущественные ошибки и неточности;- испытывает затруднения в практическом применении психологических знаний;- слабо аргументирует научные положения;- затрудняется в формулировании выводов и обобщений;

	- частично владеет кинематографической терминологией.
Неудовлетворительно	- студент не усвоил значительной части проблемы; - допускает существенные ошибки и неточности при рассмотрении ее; - испытывает трудности в практическом применении знаний; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует выводов и обобщений; - не владеет кинематографической терминологией

Вопросы к семинарам по дисциплине «Изобразительное решение фильма»

1. Основные черты изображения: кадр и план, крупности и длина планов.
2. Что такое "кадр для кино"? Что такое реальность и ее отражение?
3. Творческая роль кинокамеры. Обоснование операторских приемов (статика, движение камеры, панорамы, наезд, отъезд).
4. Смысловая роль изображения. Однозначность выражения. Емкость.
5. Определение мизан-кадра (С.Эйзенштейн). Мизансцена.
5. Съемка со статики и с движения. Движение камеры. Освобождение камеры.
6. Субъективная съемка. Деталь. Косое кадрирование.
7. Способы композиции кинорассказа во времени. Время в кинематографе.
8. Пространство в кинематографе (А.Тарковский). Пространственное изображение времени, локализация, передвижение.
9. Принципы монтажной съемки (Г.Медынский).
10. Обоснование применения ускоренной, замедленной съемки и обратного хода времени в создании фильма.
11. Обоснование применения и определение: наплыв, затемнение, вытеснение.
12. Роль цвета в кино. Примеры из фильмов мастеров.
13. Свет - светопись. Источники и виды света - определение и параметры.
14. Реальная действительность и художественно-преобразованная реальность.

15. Взаимодействие кинооператора с автором, режиссером, художником-постановщиком в создании изобразительного решения фильма.
16. Проанализировать изобразительное решение фильма (отдельных эпизодов) в контексте драматургической идеи - по выбору преподавателя.
17. Проанализировать изобразительное решение фильма (отдельных сцен и эпизодов) по выбору студента.
18. Сценарист как создатель изобразительной среды фильма.
19. Роль режиссера в создании изобразительного замысла фильма.
20. Выдающиеся отечественные кинооператоры (примеры творческих работ).
21. Выдающиеся отечественные художники кино (примеры творческих работ)
22. Мастера неигрового кино. Образное отображение реальности. Примеры.

4.2 Промежуточная аттестация

Примерные вопросы для промежуточного контроля:

1. Изображение как основной материал киноязыка: кадр и план.
2. Основные черты изображения.
3. Художественная реальность. Смысловая роль изображения.
4. Однозначность и емкость изображения.
5. Творческая роль кинокамеры - съемка с движения (виды).
6. Творческая роль кинокамеры - движение в кадре.
7. Способы композиции кинорассказа во времени.
8. Пространственное изображение времени.
9. Роль автора сценария в создании замысла изобразительного решения фильма.
10. Принципы монтажной съемки.
11. Живопись и другие искусства как предшественники изобразительного решения фильма.
12. Фильм как результат творческой деятельности коллектива (съемочной группы).

13. Проанализировать предлагаемое изобразительное решение своей курсовой работы: сценария игрового (документального, фильма-портрета, публицистического, телепрограммы - по текущему зачетному семестру).
14. Проанализировать изобразительное решение игрового фильма (по выбору студента).

Примерные вопросы к экзамену:

1. Основные черты изображения: кадр и план, крупности и длина планов.
2. "Реализм". Настоящее время. Реальность действительная и реальность художественно-преобразованная.
3. Художественная реальность в кинопроизведении.
4. Творческая роль кинокамеры. Обоснование операторских приемов (статика, движение камеры).
5. Творческая роль кинокамеры. Обоснование применения панорам, наездов, отъездов.
6. Смысловая роль изображения. Однозначность выражения. Емкость.
7. Субъективная съемка. Деталь. Косое кадрирование.
8. Обоснование применения ускоренной, замедленной съемки. Обратный ход времени.
12. Свет - светопись. Источники и виды света - определение и параметры.
13. Роль цвета в кино. Примеры из фильмов мастеров.
14. Сценарист как создатель изобразительной среды фильма.
15. Роль режиссера в создании изобразительного решения фильма.
16. Взаимодействие кинооператора с режиссером, автором сценария и художником-постановщиком в создании изобразительного решения фильма.
17. Выдающиеся отечественные кинооператоры (примеры творческих работ).
18. Выдающиеся отечественные художники-постановщики (примеры творческого решения).
19. Способы композиции кинорассказа во времени.
20. Художник-постановщик и его роль в создании кинофильма (по этапам производства).

21. Изобразительное решение неигрового фильма. Мастера отечественного неигрового кино.
22. Кинодокумент и его образ.
23. Образное отображение реальности. Мастера неигрового кино.
24. Анализ пластического решения образа в игровом фильме (по выбору студента).
25. Анализ пластического решения образа в неигровом фильме (по выбору студента).
26. Анализ работы оператора в формировании единого образного целого (фильма) в игровом фильме (по предложению преподавателя).
27. Анализ работы оператора в формировании единого образного целого (фильма) в неигровом фильме (по предложению преподавателя).

Составитель(и):

Ученая степень, звание, должность, Фамилия И.О.

..... Марутян А.Н.