

Министерство просвещения Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования «Российский государственный профессионально-
педагогический университет»
Институт гуманитарного и социально-экономического образования
Кафедра музыкально-компьютерных технологий

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.05.04 «ПРАКТИКУМ ПО КИНОДРАМАТУРГИИ НЕИГРОВОГО
ФИЛЬМА»**

Направление подготовки 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Профиль программы «Режиссура неигрового кино- и телефильма»

Автор(ы): В.В. Коршунов

Одобрена на заседании кафедры музыкально-компьютерных технологий. Протокол от «10» ноября 2022 г. №4.

Рекомендована к использованию в образовательной деятельности научно-методической комиссией института ГСЭО РГППУ. Протокол от «16» ноября 2022 г. №3.

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель освоения дисциплины «Практикум по кинодраматургии неигрового фильма»: обучение будущих режиссеров созданию оригинальных произведений драматургии с использованием средств художественной выразительности кинематографа, телевизионного и театрального искусства.

Задачи:

- изучение процесса создания и разработки (девелопмента) сценария;
- освоение обучающимися специфики работы над драматургической основой экранного произведения;
- овладение базовыми навыками создания литературной основы экранного произведения и рабочим инструментарием сценариста;
- формирование навыков анализа и экспертизы драматургической основы экранных произведений.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина «Практикум по кинодраматургии неигрового фильма» относится к обязательной части учебного плана.

3. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Дисциплина направлена на формирование следующих компетенций:

- ОПК-1 Способен анализировать тенденции и направления развития кинематографии в историческом контексте и в связи с развитием других видов художественной культуры, общим развитием гуманитарных знаний и научно-технического прогресса;
- ОПК-4 Способен, используя знание традиций отечественной школы экранных искусств, мировой кинокультуры, воплощать творческие замыслы;
- ОПК-6 Способен объединить и направить усилия членов творческой группы в процессе подготовки и реализации проекта для создания эстетически целостного художественного аудиовизуального произведения.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

Знать:

31. Законы драматургического построения сценария и фильма;
32. Принципы кино- и телегеничного письма; особенности драматургии игровой кино и телепродукции; особенности различных жанров и форматов экранной продукции;



33. Специфику драматургии игрового кино- и телефильма; принципы разработки;

34. Драматического характера; основные структурные модели.

Уметь:

У1. Применять структурные модели на практике;

У2. осуществлять анализ и экспертизу драматургической основы экранных произведений.

Владеть:

В1. Базовыми навыками написания логлайна, синопсиса, тритмента, сценария, аннотации;

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины и виды контактной и самостоятельной работы

Общая трудоёмкость дисциплины составляет 31 зач. ед. (1 116 час.), семестры изучения – 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, распределение по видам работ представлено в табл. № 1.

Таблица 1. Распределение трудоемкости дисциплины по видам работ

Вид работы	Форма обучения
	очная
	Семестр изучения
	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 сем.
	Кол-во часов
Общая трудоемкость дисциплины по учебному плану	1 116
Контактная работа, в том числе:	418
Практические занятия	418
Самостоятельная работа студента	698
Промежуточная аттестация, в том числе:	
Зачет	2,3,4 сем.
Зачет с оценкой	1,5 сем.
Экзамен	6,7 сем.

**Распределение трудоемкости по видам контактной работы для заочной формы обучения (при наличии) корректируется в соответствии с учебным планом заочной формы обучения.*



4.2 Содержание и тематическое планирование дисциплины

Таблица 2. Тематический план дисциплины

Наименование разделов и тем дисциплины (модуля)	Сем.	Всего, час.	Вид контактной работы, час.			СРС
			Лекции	Практ. занятия	Лаб. работы	
1. Тема 1. Специфика драматургии неигрового кино. Сценарий неигрового фильма	1	64		28		38
2. Тема 2. Документ и образ в неигровом кино	1	62	-	24	-	38
3. Тема 3. Концептуальное ядро фильма. Тема, проблема, дилемма, идея и ценности в драматургии неигрового фильма	2	64		28		38
4. Тема 4. Конфликт как базовая категория драматургии. Специфика построения конфликта в неигровом кино	2	62		24		38
5. Тема 5. Методы взаимодействия с реальностью в неигровом кино	3	64		28		38
6. Тема 6. Типология неигрового кино. Разграничение документального и научного фильма. Специфика драматургии научно-популярного проекта	3	62		24		38
7. Тема 7. Взаимовлияние игрового и неигрового кино: докудрама, скриптед-реалити, мокьюментари и докуфикшн. Особенности драматургии этих форм	4	64		28		38
8. Тема 8. Жанровая система кино. Жанры неигрового кино	4	62	-	24	-	38
9. Тема 9. Фабула и сюжет в драматургии неигрового фильма. Композиция неигрового фильма	4	44		6		38
10. Тема 10. Характер в драматургии неигрового фильма	5	62	-	24	-	38
11. Тема 11. Слово в неигровом кино: речь героя и автора, речь синхронная и несинхронная	5	62		24		38
12. Тема 12. Интервью как способ работы с героем, метод съемки, жанр	5	62		24		38



13. Тема 13. Работа над закадровым текстом	6	62	-	24	-	38
14. Тема 14. Этапы работы над драматургией неигрового фильма	6	64	-	28	-	38
15. Тема 15. Заявка тематическая и сценарная. Требования к сценарной заявке	6	44		6		38
16. Тема 16. Сценарный план и сценарий - литературный и монтажный. Корректировка первоначального замысла	7	62		24		38
17. Тема 17. Работа над аннотацией	7	62	-	24	-	38
18. Тема 18. Анализ сценария и драматургии готового фильма	7	62	-	24	-	38

**Распределение часов по разделам (темам) дисциплины для заочной формы обучения осуществляется научно-педагогическим работником, ведущим дисциплину.*

4.3 Содержание разделов (тем) дисциплин

Раздел 1. Тема 1. Специфика драматургии неигрового кино. Сценарий неигрового фильма

Художественное и документальное, фикшн и нон-фикшн, игровое и неигровое. Драматургический уровень построения неигрового фильма. Роль сценариста. Дискуссия о сценарии в неигровом кино. Разграничение сценария и драматургии готового фильма.

Раздел 2. Тема 2. Документ и образ в неигровом кино

Проблема реальности и ее репрезентации в неигровом кино. Фигура автора и ее роль. Автор как фильтр между реальностью и ее художественным воплощением. Точка зрения автора на реальность.

Раздел 3. Тема 3. Концептуальное ядро фильма. Тема, проблема, дилемма, идея и ценности в драматургии неигрового фильма

Идея как замысел и идея как концепция. Понимание автором концептуального ядра фильма на разных этапах создания экранного произведения. Кристаллизация концепции. Тема как предмет исследования в фильме. Проблема как основной вопрос, поднимаемый в фильме. Идея как основная мысль произведения. Ценностная дилемма как элемент глубинной структуры фильма.

Раздел 4. Тема 4. Конфликт как базовая категория драматургии. Специфика построения конфликта в неигровом кино

Конфликт как столкновение идей, персонажей, сил, образов. Формы мнимого отсутствия конфликта. Типология конфликта. Конфликты внешние и внутренние, открытые и скрытые, драматические (заостренные) и повествовательные (ослабленные), фабульные и бесфабульные. Связь конфликта и вида сюжета.



Типология сюжета по Л. Н. Нехорошеву: драматический, повествовательный, эпический, лирический, синтетический. Работа с видом сюжета в неигровом кино

Раздел 5. Тема 5. Методы взаимодействия с реальностью в неигровом кино

Прямая фиксация реальности и репортажный метод. Наблюдение как базовый метод документалистики. Длительное наблюдение и привычная камера. Скрытая камера и этическая составляющая работы документалиста. Организованное событие. Реконструкция событий. Перемонтаж. Провокация.

Раздел 6. Тема 6. Типология неигрового кино. Разграничение документального и научного фильма. Специфика драматургии научно-популярного проекта

Документальное и научное кино как виды неигрового кино: общее и особенное. Типология научного кино: научно-исследовательское, учебное и научно-популярное. Специфика драматургии научно-популярного проекта: научная картина мира, критерий истинности, научное допущение, эксперимент, роль подготовительной работы (рисёча), ориентация на массового зрителя и разнонаправленность подачи информации.

Раздел 7. Тема 7. Взаимовлияние игрового и неигрового кино: докудрама, скриптед-реалити, мокьюментари и докуфикшн. Особенности драматургии этих форм

Скриптед-реалити как игровая телевизионная форма и поджанр реалити-шоу («Час суда»). Докудрама как неигровое кино с элементами игрового («Каллоден»), Докуфикшн как диффузия игровых и неигровых форм («Такси»). Псевдодокументальное кино (mockumentary) как игровое, созданное по лекалам неигрового («Зелиг»), Найденная пленка (FoundFootage) как форма псеводока («Ведьма из Блэр»). Специфика драматургического построения псевдодокументального фильма.

Раздел 8. Тема 8. Жанровая система кино. Жанры неигрового кино

Понятие жанра и жанрообразующего признака. Историчность, конвенциональность и коммуникативность жанра. Роль жанровых конвенций в построении диалога с аудиторией. Базовые жанры: драма, мелодрама, комедия, трагикомедия, драмеди, детектив, триллер, фильм ужасов, авантюрный фильм. Специфические неигровые жанры: репортаж, очерк, портрет, расследование, проблемный фильм. Концепция жанровой системы неигрового кино Г. С. Прожико и четыре группы жанров: информационные, фильмы-эссе, очерковые и художественно-документальные.

Раздел 9. Тема 9. Фабула и сюжет в драматургии неигрового фильма. Композиция неигрового фильма



Разграничение фабулы и сюжета. Концепция «формалистов», концепция Г. Пospelова. Фабула неигрового фильма как совокупность фактов реальности, сюжет как их творческое переосмысление. Формула Ю. Тынянова «сюжет – это движение фабулы плюс движение стилизованных масс». Сюжет и расстановка акцентов. Композиция как важнейший инструмент трансформации фабулы. Композиция и стадии развития конфликта. Основные композиционные модели. Виды композиции: линейная, новелльная, рамочная, кольцевая, инверсивная, реверсивная, фрагментарная и др.

Раздел 10. Тема 10. Характер в драматургии неигрового фильма

Дискуссия о том, что является стержнем истории - структура или характер. Характер и маска. Виды характера: шекспировский и мольеровский. Понятие «кристалл героя». Характер как этический выбор героя. Дискуссия о том, сможет ли герой неигрового фильма сыграть самого себя. Архетип маски как социального я, транслируемого окружающим. Способы раскрыть и проявить героя. Специфика отношений автора и героя в неигровом проекте. Характер, темперамент и их акцентуации. Психотипы.

Раздел 11. Тема 11. Слово в неигровом кино: речь героя и автора, речь синхронная и несинхронная

Появление автора в кадре и за кадром и его драматургическая функция. Прямой синхрон («интервью») и непрямой синхрон («лайф»), «Закрытый» синхрон. Работа с титрами: разбор распространенных ошибок

Раздел 12. Тема 12. Интервью как способ работы с героем, метод съемки, жанр

Подготовка к интервью, разработка стратегии, «дерева вопросов» и нескольких планов разговора. Прединтервью и первый контакт с героем или экспертом. Разогрев героя/эксперта перед съемкой. Создание необходимой атмосферы на площадке. Вход в интервью и выход из интервью. Разграничение интервью как метода съемки и как экранного жанра.

Раздел 13. Тема 13. Работа над закадровым текстом

Закадровый (дикторский) текст и его функции: введение в историю, связки между эпизодами, повествовательный стержень фильма и т.д. Особенности работы с закадровым текстом на аудиальном уровне и распространенные ошибки: двусмысленные неблагозвучия, усложненный синтаксис, книжные формы, канцеляризм и пр. Специфика использования терминов, цифр и дат. Особенности работы с закадровым текстом на визуальном уровне и распространенные ошибки: дублирование текста и изображения, отсутствие визуального кода, иллюстративность и эклектичность предполагаемого изобразительного решения



Раздел 14. Тема 14. Этапы работы над драматургией неигрового фильма

Несколько рождений фильма: на уровне сценария, на съемках, на монтаже. Роль сценариста на каждом этапе: подготовительном, съемочном и монтажнотонировочном. Распределение обязанностей между режиссером и сценаристом неигрового фильма на этих этапах.

Раздел 15. Тема 15. Заявка тематическая и сценарная. Требования к сценарной заявке

Заявка и синопсис. Разграничение тематической заявки, кратко обозначающей тему будущего фильма, и сценарной заявки, предлагающей гипотезу художественного решения этой темы. Требования к сценарной заявке: новизна темы, эксклюзивность материала, глубина разработки, гипотеза композиционного и изобразительного решения, привлекательность текста самой заявки. Разбор и обсуждение заявок на учебные неигровые проекты, написанных обучающимися.

Раздел 16. Тема 16. Сценарный план и сценарий - литературный и монтажный. Корректировка первоначального замысла

Разграничение сценарного плана (краткого перечня эпизодов будущего фильма) и сценария (более полного представления будущего фильма в литературной форме). Разбор и обсуждение сценарных планов и сценариев учебных неигровых проектов, написанных обучающимися.

Раздел 17. Тема 17. Работа над аннотацией

Требования к аннотации: краткость, внятность, точность, выразительность. Разбор упражнения «Написать аннотацию к известному неигровому фильму». Разбор аннотаций к собственным учебным проектам

Раздел 18. Тема 18. Анализ сценария и драматургии готового фильма

Методика разбора драматургии неигрового фильма: основные аспекты. Обсуждение драматургии фильмов и разборов, выполненных обучающимися.

5. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Для изучения дисциплины используются различные образовательные технологии:

1. Для поддержки самостоятельной работы обучающихся использованы информационно-коммуникационные образовательные технологии, в частности, облачные технологии, электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС), электронные средства обучения и электронно-библиотечные системы.



При этом результативность организации самостоятельной работы обучающихся существенно повышается за счет доступности материалов, упорядоченности работ и возможности получения консультации преподавателя.

2. Для организации процесса обучения и самостоятельной работы используются информационно-коммуникационные образовательные технологии, представленные в виде педагогических программных средств и электронной информационно-образовательной среды (ЭИОС). Технологии расширяют возможности образовательной среды, как разнообразными программными средствами, так и методами развития креативности обучаемых. К числу таких программных средств относятся моделирующие программы, поисковые, интеллектуальные обучающие, экспертные системы, программы для проведения деловых игр.

3. При реализации образовательной программы с применением дистанционных образовательных технологий и электронного обучения:

- состав видов контактной работы по дисциплине (модулю), при необходимости, может быть откорректирован в направлении снижения доли занятий лекционного типа и соответствующего увеличения доли консультаций (групповых или индивидуальных) или иных видов контактной работы;

- информационной основой проведения учебных занятий, а также организации самостоятельной работы обучающихся по дисциплине (модулю) являются представленные в электронном виде методические, оценочные и иные материалы, размещенные в электронной информационно-образовательной среде (ЭИОС) университета, в электронных библиотечных системах и открытых Интернет-ресурсах;

- взаимодействие обучающихся и педагогических работников осуществляется с применением ЭИОС университета и других информационно-коммуникационных технологий (видеоконференцсвязь, облачные технологии и сервисы, др.);

- соотношение контактной и самостоятельной работы по дисциплине (модулю) может быть изменено в сторону увеличения последней, в том числе самостоятельного изучения теоретического материала.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

6.1 Основная литература

1. Евтеева, И. В. Кинодраматургия и строение фильма : учебное пособие / И. В. Евтеева. - 2-е изд., стер. - Санкт-Петербург : Планета музыки, 2022. - 292 с. - URL: <https://e.lanbook.com/book/196720>. - Текст : электронный

2. Основы теории и истории искусств. Изобразительное искусство. Театр. Кино : учебное пособие / Т.С. Паниотова, Г.А. Коробова, Л.И. Корсикова [и др.] ; под редакцией Паниотовой Т.С.. — 5-е, стер. — Санкт-Петербург : Планета музыки, 2020. — 456 с. — ISBN 978-5-8114-4717-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/126786>



6.2 Дополнительная литература

1. Гращенкова И. Н. Киноантропология XX/20 : монография. - Москва : Человек, 2014. - 904 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/65562>.
2. Ступников И. В. В мире кино. Книга для чтения по английскому языку : учебное пособие / Ступников И. В. — Санкт-Петербург : Лань, Планета музыки, 2020. — 184 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/152750>.
3. Тапскотт Д. Викиномика : Как массовое сотрудничество изменяет всё / Тапскотт Д. — Москва : Альпина Паблицер, 2020. — 456 с. — Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/163604>.
4. Смагина С. А. Театрализация кинематографа. Пути обновления киноязыка (на материале отечественных фильмов второй половины 1960-х–1980-х гг.) : монография. - Москва : ВГИК, 2014. - 135 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/38455>.
5. Фрейлих С. И. Теория кино. От Эйзенштейна до Тарковского : учебник. - Москва : Академический Проект, 2015. - 511 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60096>.
6. Кириллова Н. Б. Уральское кино. Время, судьбы, фильмы : монография. - Екатеринбург : Уральский федеральный университет, 2016. - 432 с. - Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/68496>.

6.3 Программное обеспечение и Интернет-ресурсы

Интернет-ресурсы:

1. ПОРТАЛ КУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ РОССИИ КУЛЬТУРА.РФ. Режим доступа: <https://www.culture.ru/materials/120807/muzykalnaya-podborka-top-100-v-klassicheskoi-muzyke>

Программное обеспечение:

1. Офисная система OpenOffice.

Информационные системы и платформы:

1. Система дистанционного обучения «Moodle».
2. Информационная система «Таймлайн».
3. Платформа для организации и проведения вебинаров «Mirapolis Virtual Room».

7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Перечень материально-технического обеспечения для реализации образовательного процесса по дисциплине:



1. Учебная аудитория для проведения занятий семинарского типа, групповая.
2. Учебная аудитория (лекционная) (УК1А-106С) для проведения занятий лекционного типа, проведения занятий семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации.
3. Помещение для самостоятельной работы.

