

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ
ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ**

ХАРКІВСЬКА ДЕРЖАВНА АКАДЕМІЯ КУЛЬТУРИ

Кафедра телерепортерської майстерності

**СЦЕНАРНА МАЙСТЕРНІСТЬ
В АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ**

Програма
та навчально-методичні матеріали
нормативної навчальної дисципліни
підготовки бакалаврів (2 курс)
галузі знань 02 «Культура і мистецтво»
спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»

Харків – 2021

УДК 791.632
С92

Друкується за рішенням ради
факультету аудіовізуального мистецтва
(протокол № 2 від 31 серпня 2021 р.)

Рекомендовано кафедрою телерепортерської майстерності
(протокол № 3 від 30 серпня 2021 р.)

Рецензенти:

Рябуха Н. О., д-р мистецтвознавства, доцент, декан факультету
аудіовізуального мистецтва ХДАК;

Миславський В. Н., д-р мистецтвознавства, доцент ХДАК

Укладач:

Косачова Ольга Олександрівна,
канд. наук із соц. комунікацій, доцент кафедри
телерепортерської майстерності ХДАК

Сценарна майстерність в аудіовізуальному
С92 мистецтві: прогр. та навч.-метод. матеріали
нормативної навч. дисципліни підготовки бакалаврів (2
курс) галузі знань 02 «Культура і мистецтво», спец. 021
«Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»
/ Харківська державна академія культури; уклад.:
О. О. Косачова. — Харків, 2021. — 36 с.

Навчальний курс «Сценарна майстерність в аудіовізуальному мистецтві» є базовим для підготовки бакалаврів зі спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво». Зміст курсу розкриває історичні та теоретико-методологічні засади сценарної майстерності та формує навички підготовки сценаріїв ігрових та документальних кінотворів відповідно до авторського задуму та потреб цільової аудиторії.

Для здобувачів 2 курсу освітньо-професійних програм «Режисура телебачення», «Оператор телебачення», «Телерепортерство».

УДК 791.632

© Харківська державна академія культури, 2021 р.
© Косачова Ольга Олександрівна, 2021 р.

Програма навчальної дисципліни
«Сценарна майстерність в аудіовізуальному мистецтві»
I. Опис навчальної дисципліни

Найменування показників	Галузь знань, напрям підготовки, ступінь	Характеристика навчальної дисципліни
Кількість кредитів: 3,5 Індивідуальне науково-дослідне завдання – сценарій ігрового фільму Загальна кількість годин: 105 Тижневих годин: 2	Галузь знань 02 «Культура і мистецтво» Спеціальність 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» Ступінь: бакалавр <i>ОПП «Режисура телебачення»</i>	Обов'язкова <i>Рік підготовки: 2</i> <i>Семестр: 3</i> Лекції: 10 год. Практичні: 25 год. Індивідуальні: 4 год./здоб. Самостійна робота: 70 год. Форми контролю: 6 год. Консультації: 2 год. Вид контролю: іспит
Кількість кредитів: 1,6 Індивідуальне науково-дослідне завдання – сценарій ігрового фільму Загальна кількість годин: 48 Тижневих годин: 2	Галузь знань 02 «Культура і мистецтво» Спеціальність 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» Ступінь: бакалавр <i>ОПП «Оператор телебачення»</i>	Обов'язкова <i>Рік підготовки: 2</i> <i>Семестр: 3</i> Лекції: 10 год. Практичні: 6 год. Індивідуальні: 4 год./здоб. Самостійна робота: 32 год. Форми контролю: 6 год. Консультації: 2 год. Вид контролю: іспит
Кількість кредитів: 2,6 Індивідуальне науково-дослідне завдання – сценарій ігрового фільму Загальна кількість годин: 78 Тижневих годин: 2	Галузь знань 02 «Культура і мистецтво» Спеціальність 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» Ступінь: бакалавр <i>ОПП «Телерепортерство»</i>	Обов'язкова <i>Рік підготовки: 2</i> <i>Семестр: 3</i> Лекції: 10 год. Практичні: 16 год. Індивідуальні: 4 год./здоб. Самостійна робота: 52 год. Форми контролю: 2 год. Вид контролю: залік
Кількість кредитів: 2,6 Індивідуальне науково-дослідне завдання – сценарій документального фільму Загальна кількість годин: 78 Тижневих годин: 2	Галузь знань 02 «Культура і мистецтво» Спеціальність 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво» Ступінь: бакалавр <i>ОПП «Телерепортерство»</i>	Обов'язкова <i>Рік підготовки: 2</i> <i>Семестр: 4</i> Лекції: 10 год. Практичні: 16 год. Індивідуальні: 4 год./здоб. Самостійна робота: 52 год. Форми контролю: 3 год. Консультації: 2 год. Вид контролю: іспит

II Мета і завдання навчальної дисципліни

Навчальна дисципліна «Сценарна майстерність в аудіовізуальному мистецтві» займає одне з провідних місць у навчальному плані факультету аудіовізуального мистецтва. Поряд із основними фаховими для здобувачів дисциплінами: «Режисура аудіовізуальних творів», «Майстерність оператора у виробництві аудіовізуальних творів», «Майстерність ведучого та кореспондента в аудіовізуальному мистецтві» ця дисципліна покликана розкрити для здобувачів методику створення сценаріїв ігрових та документальних форм аудіовізуальних творів, підготовка яких лежатиме в сфері їх базових професійних компетенцій. Об'єктом вивчення дисципліни «Сценарна майстерність в аудіовізуальному мистецтві» є: ігрове та документальне кіно.

Міждисциплінарні зв'язки. Дисципліна «Сценарна майстерність в аудіовізуальному мистецтві» викладається на 2 курсі здобувачам факультету аудіовізуального мистецтва ОПП «Режисура телебачення», «Оператор телебачення» та «Телерепортерство». Її вивченню передують дисципліни «Теорія драматургії в аудіовізуальному мистецтві», що має на меті ознайомлення здобувачів із класичними засадами драматургії. На 3 курсі здобувачі реалізовуватимуть набуті знання та навички в межах провідних фахових дисциплін: «Режисура аудіовізуальних творів», «Майстерність оператора у виробництві аудіовізуальних творів», «Майстерність ведучого та кореспондента в аудіовізуальному мистецтві».

Статус дисципліни: обов'язкова.

Предметом курсу є вивчення історії, теорії та методології сценарної майстерності.

Метою дисципліни є формування у здобувачів теоретичних знань та практичних навичок зі створення сценаріїв ігрового та документального кіно.

Основними завданнями вивчення дисципліни «Сценарна майстерність в аудіовізуальному мистецтві» є:

- ознайомити здобувачів з історичними та теоретико-методологічними засадами сценарної майстерності;
- розкрити принципи підготовки сценаріїв ігрового та документального кіно відповідно до авторського задуму та потреб цільової аудиторії.

III. Вимоги до знань, умінь та навичок

Згідно з вимогами освітньо-професійної програми здобувачі повинні:

знати :

- фахову термінологію, притаманну для аудіовізуального мистецтва та виробництва;
- сутність та суспільне значення базових жанрів аудіовізуальних творів, запланованих в ході вивчення дисципліни;
- потреби цільової аудиторії, що мають бути збалансовані та реалізовані відповідно до вимог замовника та запланованого бюджету;

вміти:

- проводити критичний аналіз сценаріїв та готової відеопродукції відповідних жанрів;
- усвідомлювати аудіовізуальний твір не тільки як художньо-інформаційний продукт, а й як комерційний проект;
- здійснювати планування творчого процесу, враховуючи технологічні та технічні особливості, конкурентоспроможність творчого проекту;

мати навички:

- самостійного та оперативного створення сценаріїв різних жанрів аудіовізуальних творів;
- взаємодії зі співторцями та творчо-виробничими виконавцями на шляху від задуму до практичної реалізації проекту;
- ефективно вирішувати творчі, технічні, технологічні та фінансові проблеми, що з'являються у зйомочній групі під час роботи над створенням аудіовізуального твору.

Фахові компетентності, здобуті в ході вивчення дисципліни:

1) знання історії, теорії мистецтва, специфіки його видів як творчого відображення дійсності та специфічної форми суспільної свідомості, людської діяльності;

2) уміння використовувати фахову термінологію відповідно до мовних та етичних норм і потреб, вимог стилю з урахуванням поставленої мети та специфіки аудіовізуального твору;

3) усвідомлення законів драматургії, різних типів драматургічних конструкцій, логіки та специфіки їх функціонування; місця драми у формуванні художнього образу;

4) здатність до створення художнього образу засобами аудіовізуального мистецтва, використовуючи асоціативно-образне мислення та чуттєве сприйняття оточуючої дійсності;

5) спроможність організовувати знімально-постановочну роботу над екранним твором у творчій команді «сценарист – режисер – оператор»;

6) знання методів і прийомів сучасного менеджменту в галузі аудіовізуального мистецтва, базові навички фінансового та адміністративного забезпечення кіно-, телевізійництва.

7) розуміння ролі цільової аудиторії в процесі виробництва і споживання аудіовізуальних творів;

Згідно з **програмними результатами** вивчення дисципліни, здобувач:

1) усвідомлює значення мистецтва в загальнокультурній еволюції людства, класифікує види, стилі, художні школи та течії, аналізує основи їх художньої мови;

2) вільно використовує фахову термінологію, притаманну для аудіовізуального мистецтва та виробництва;

3) вміє аналізувати сценарії, усвідомлює та характеризує специфіку сценарної побудови аудіовізуальних творів, володіє навичками конструювання сценарію, технологіями створення сценарно-драматургічних основ різних типів аудіовізуальних творів;

4) типологічно розрізняє роди, види, жанри, стилі аудіовізуальної продукції, визначає особливості формування художнього образу в кожному з типів архітектонік відповідних рівнів, визначає специфічні принципи використання виражальних засобів, формоутворення екранної образності та особливості їх прояву в композиційній побудові аудіовізуального твору; спроможний здійснювати пошук нових форм втілення;

5) усвідомлює колективну природу творення, необхідність взаємодії зі співтворцями та творчо-виробничими виконавцями на шляху від задуму до практичної його реалізації. демонструє здатність осмислення, аналізу та критичного ставлення до власних та колективних ідей;

6) тлумачить аудіовізуальний твір твір не тільки як художньо-інформаційний продукт, а й як комерційний проект. визначає конкурентну здатність творчого проекту та потенційну аудиторію, здійснює планування творчого процесу, враховуючи технологічні та технічні особливості;

7) демонструє чіткі і реалістичні уявлення проблем і труднощів в роботі над аудіовізуальним твором, вивчає та визначає цільову аудиторію, здійснює аналіз задуму та на його основі розробляє рішення, враховуючи технічні, технологічні та фінансові параметри проекту.

IV. Зміст і структура дисципліни

ОПШ «Режисура телебачення»

Розділ 1. Сценарій ігрового фільму

Тема 1. Основні тенденції розвитку аудіовізуального мистецтва

Тема 2. Сценарій ігрового фільму: значення та призначення

Тема 3. Фабула і сюжет

Тема 4. Структура сценарію

Тема 5. Система персонажів. Психотипи. Архетипи

ОПШ «Оператор телебачення»

Розділ 1. Сценарій ігрового фільму

Тема 1. Основні тенденції розвитку аудіовізуального мистецтва

Тема 2. Сценарій ігрового фільму: значення та призначення

Тема 3. Фабула і сюжет

Тема 4. Структура сценарію

Тема 5. Система персонажів. Психотипи. Архетипи

ОПШ «Телерепортерство»

Розділ 1. Сценарій ігрового фільму

Тема 1. Основні тенденції розвитку аудіовізуального мистецтва

Тема 2. Сценарій ігрового фільму: значення та призначення

Тема 3. Фабула і сюжет

Тема 4. Структура сценарію

Тема 5. Система персонажів. Психотипи. Архетипи

Розділ 2. Сценарій документального фільму

Тема 6. Сценарій документального фільму: значення та призначення

Тема 7. Стили документального кіно

Тема 8. Методи збору інформації

Тема 9. Компоненти документальної виразності

Тема 10. Робота з героями документального фільму

Засобами оцінювання та методами демонстрування результатів навчання дисципліни є: презентація, обговорення та аналіз практичних та самостійних завдань, підсумкові форми контролю.

V. Тематичний план курсу ОПШ «Режисура телебачення»

Назви розділів і тем	Денна форма							
	усього	у тому числі						
		л	п	с	інд	с.р.	конс.	іспит
1	2	3	4	5	6	7		
Тема 1.	2	2						
Тема 2.	9	2	2		1	4		
Тема 3.	20	2	7		1	10		
Тема 4.	67	2	12		1	52		
Тема 5.	19	2	4		1	4	2	6
Разом за розд. 1	117	10	25		4	70	2	6

ОПШ «Оператор телебачення»

Назви розділів і тем	Денна форма							
	усього	у тому числі						
		л	п	с	інд	с.р.	конс.	іспит
1	2	3	4	5	6	7		
Тема 1.	2	2						
Тема 2.	9	2	2		1	4		
Тема 3.	13	2	2		1	8		
Тема 4.	21	2			1	18		
Тема 5.	12	2	2		1	2	2	3
Разом за розд. 1	57	10	6		4	32	2	3

ОПШ «Телерепортерство»

Назви розділів і тем	Денна форма							
	усього	у тому числі						
		л	п	с	інд	с.р.	конс.	залік/ іспит
1	2	3	4	5	6	7		
Тема 1.	8	2	2			4		
Тема 2.	17	2	4		1	10		
Тема 3.	3	2			1			
Тема 4.	43	2	6		1	34		
Тема 5.	13	2	4		1	4		2
Разом за розд. 1	84	10	16		4	52		2
Тема 6.	8	2	2			4		
Тема 7.	3	2			1			
Тема 8.	3	2			1			
Тема 9.	57	2	10		1	44		
Тема 10.	16	2	4		1	4	2	3
Разом за розд. 2	87	10	16		4	52	2	3

VI. ЗМІСТ КУРСУ

Розділ 1.

СЦЕНАРІЙ ІГРОВОГО ФІЛЬМУ

Тема 1. Основні тенденції розвитку аудіовізуального мистецтва

Понятійний апарат предметних сфер «аудіовізуальне мистецтво» та «аудіовізуальна культура». Функції мистецтва за концепцією філософа і культуролога Моїсея Кагана: комунікаційна, культурно-просвітницька, виховна, естетична. Функції мистецтва за концепцією американського історика та мистецтвознавця Алана Гованса: втілення уявного, ілюстрування, переконання (викриття), привнесення прекрасного. Еволюція аудіовізуального мистецтва та аудіовізуального твору. Сутність та характерні властивості аудіовізуального твору: ідейний задум, цілісність, завершеність, естетична цінність. Аудіовізуальний твір як комплексне єднання образної моделі та аудіовізуальної форми. Фактори, що впливають на еволюцію аудіовізуального мистецтва в сучасній культурі. Жанрово-видова структура аудіовізуального мистецтва на сучасному етапі розвитку.

Тема 2. Сценарій ігрового фільму: значення та призначення

Сутність та значення сценарію в сучасному аудіовізуальному мистецтві. Сценарій як різновид драматургічної роду літератури. Сценарій як першооснова екранного твору. Сценарій як структурний план майбутнього твору, призначеного для задоволення глядацьких потреб аудиторії та здобуття комерційної вигоди. «Поетика» Аристотеля. Основи драми та принципи функціонування мистецтва. Комедія і трагедія. Основи мімезису. Трьохактна структура, фабула і сюжет, дія та ідейний задум. Три елементи фабули за Аристотелем: перипетії, впізнавання, страждання. Герої твору. Побудова характеру. Специфіка жанрів ігрового кінематографу. Основи професійної майстерності у створенні сценарію. Основні засади кіноіндустрії. Моніторинг потреб глядацької аудиторії. Попит і пропозиція. Комерційний аспект сценарної майстерності.

Тема 3. Фабула і сюжет

Походження термінів «фабула» і «сюжет». Сутнісні відмінності понять. Сюжет як базовий каркас майбутнього аудіовізуального твору. Схеми сюжетної побудови різних рівнів складності: 1) зав'язка, межа, розв'язка (Аристотель), 2) зав'язка, розвиток дії, кульмінація (вона ж і розв'язка), 3) зав'язка, розвиток дії, кульмінація, розв'язка, 4) пролог, зав'язка, розвиток дії, кульмінація, згортання дії, розв'язка, епілог. Конфлікт та його значення у сценарії. Види конфлікту. Класифікації

сюжетів як дороговкази для майбутніх сценаристів. Тридцять шість драматичних ситуацій Жоржа Польті. Чотири цикли Хорхе Луїса Борхеса. Класифікація сюжетів Роберта Маккі. Критерії жанрів за Робертом Маккі: специфічний сеттинг, ролі, події та цінності. Десять категорій фільмів за Блейком Снайдером.

Тема 4. Структура сценарію

Основні принципи побудови структури сценарію. Основні компоненти аудіовізуального твору: кадр, сцена, епізод, акт. Чітке розмежування компонентів: кадр – дія, сцена – явище, епізод – подія, акт – сюжетний поворот. Концепції «Путь героя», «Старий та новий світ». Структура сценарію філолога та фольклориста Володимира Проппа. Структура американського дослідника міфології та релігієзнавця Джозефа Кемпбелла. Структура сценарію голлівудського продюсера Крістофера Воглера. Структура сценарію американського сценариста та продюсера Джона Трубі. Структура сценарію американського сценариста Блейка Снайдера. Робота з «Дошкою сценариста». Оформлення сцени: локація, персонажі, опис сцени. Побудова сцени: початок, середина, кінець. Сцена як демонстрація емоційної зміни персонажа. Місце конфлікту у сцені. Сильні та слабкі сцени.

Тема 5. Система персонажів. Психотипи. Архетипи

Система персонажів. Відмінності понять «персонаж» та «герой». Колективний головний герой. Усвідомлене бажання та сила волі як рушійні фактори дій головного героя. Поняття «характеру» в психології, літературі, аудіовізуальному мистецтві. Питання багатовимірності, різноплановості та незавершеності характеру персонажа. Типи темпераменту. Психотип особистості. Соціально-політична типологія особистості Платона. Когнітивна типологія особистості німецького філософа та психолога Едуарда Шпрангера. Виникнення та еволюція енеаграми особистості – концепції типів особистості та взаємин між ними. Поняття «архетипу» в психології (концепція швейцарського психіатра Карла Юнга) та літературі. Архетипи і міфологія. Універсальний міф про героя. Покликання героя. Ідентифікація з героєм. Дванадцять архетипів президента Центру архетипічних досліджень та їх практичного застосування Керол Пірсон. Класифікація архетипів Крістофера Воглера.

Розділ 2.

СЦЕНАРІЙ ДОКУМЕНТАЛЬНОГО ФІЛЬМУ

Тема 6. Сценарій документального фільму: значення та призначення

Сутність документального кіно. Документальне кіно як «творча розробка дійсності». Документальний фільм, історичний фільм, фільм-біографія: спільне та відмінне. Еволюція документального кіно, знакові твори. Завдання документалістики: освіта та просвітництво, хроніка подій, публіцистика. Телевізійний та кінематографічний формати документальних фільмів. Види документальних фільмів: хронікальний фільм, етнографічний фільм, кіноесе (фільм-щоденник), фільм-розслідування, спостереження, портрет, експериментальна документалістика, документальна анімація, докуфікшен, мок'юментарі. Знакові фільми. Тематика документальних фільмів. Жанри документальних фільмів. Принципи створення документального образу: типізація, авторська інтерпретація, образна трактовка. Сценарій документального фільму: сутність та основні етапи створення. Роль класичної драматургічної конструкції у розробці сценарію документального кіно.

Тема 7. Стили документального кіно

Стили документального кіно за концепцією американського кінокритика та теоретика кіно Біла Ніколза: поетична документалістика, роз'яснюча документалістика, документалістика участі, спостерігаюча документалістика, рефлексивна документалістика, перформативна документалістика. Пріоритет естетики та візуальної мови над хронікою у поетичній документалістиці. Роз'яснюча документалістика як провідний стиль освітніх та науково-популярних фільмів, робота з джерелами інформації, версії подій. Активна взаємодія режисера (автора) фільму з об'єктом та суб'єктами дослідження у документалістиці участі. Невтручання в процес у кіно без коментарів та закадрового голосу у спостерігаючій документалістиці. Розкриття феноменології документального кіно у рефлексивній документалістиці, питання автентичності документального фільму, етичні, технічні та правові засади. Перформативна документалістика як метод донесення до аудиторії важливого меседжу автора, суб'єктивність та емоційність стилю. Знакові фільми.

Тема 8. Методи збору інформації

Робота сценариста над методами збору документальної інформації: 1) спостереження (відкрита камера, звична камера, прихована камера); 2)

вивчення документів; 3) експеримент; 4) інтерв'ю; 5) реконструкція (реконструкція окремих подій, метод організованої дійсності). Метод спостереження як родоначальний метод документального кіно. Планування застосування звичної та прихованої камери. Робота сценариста над методом вивчення документів. Джерела інформації, особливості доступу та обробки документів. Приклади застосування методу експерименту. Особливості планування експерименту, хід експерименту, обробка результатів. Підтримка, спростування, підтвердження гіпотези. Інтерв'ю як провідний метод взаємодії з героями документального фільму, збору фактів, відомостей, точок зору. Інтерв'ю як бесіда, спільна творчість, колегіальний пошук істини. Види інтерв'ю: протокольне, інформаційне, тематичне, проблемне, анкетне, портретне. Види питань. Метод організованої дійсності: етичні питання.

Тема 9. Компоненти документальної виразності

Візуальні компоненти документальної виразності. Подієвий ряд (фіксований): звичні дії персонажів (робота, дозвілля, спілкування); навколишня обстановка персонажів (дім, місто, країна). Подієвий ряд (відтворений): події, що вже відбулися; події, що за різними причинами не можуть бути відзняті; гіпотетично можливі події. Архівний матеріал: кадри з особистих архівів героїв, кадри з інших фільмів (зокрема хронік). Графічний матеріал: фотографії, документи, схеми, діаграми, анімація, інша інфографіка. Титри: відомості про персонажів, тематичні заголовки, витримки з документів (офіційних джерел, особистих листів, книг, преси тощо). Відсутність зображення – відхід у чорне, пауза, що дає можливість глядачу замислитися над побаченим та усвідомити продемонстроване, акцентує його увагу. Аудіальні компоненти документальної виразності. Голос головних героїв (в кадрі чи за кадром): розповідь у ході інтерв'ю, оповідь (монолог) героя, публічний виступ героя, діалоги між героями. Голос автора фільму (в кадрі чи за кадром), інтершум, спеціальні шумові ефекти, музика, тиша.

Тема 10. Робота з героями документального фільму

Темперамент та психотип особистості. Методика всебічного розкриття системи цінностей героя документального фільму, його соціально-психологічних та емоційних характеристик. Фільм-портрет. Інтерв'ю-портрет. Питання для розкриття характеру особистості: уточнюючі, розвиваючі, викриваючі, гіпотетичні, перехідні, мовчазні. Соціально-значущі, філософські та моральні запитання: досвід Ларрі Кінга. Характер, прагнення та проблеми героя. Розкриття конфлікту. Використання інших методів для розкриття героїв документального фільму. Портрет покоління.

VII. МЕТОДИЧНІ РЕКОМЕНДАЦІЇ ДО ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ, САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ СТУДЕНТІВ

Завдання до практичних занять та самостійної роботи студентів

ОПП «Режисура телебачення»

Розділ 1. СЦЕНАРІЙ ІГРОВОГО ФІЛЬМУ

Тема 2. Сценарій ігрового фільму: значення та призначення

Самостійна робота: *Есе на тему «Сценарій сьогодення та сценарій майбутнього»* - 4 год.

Мета вивчення: виробити вміння критичного аналізу щодо сучасного стану та перспектив розвитку сценарної майстерності в аудіовізуальному мистецтві.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка есе за такими пунктами:

- 1) Кращий сценарій ігрового фільму на думку студента (назва, жанр, стислий сюжет, пояснення вибору);
- 2) Запорука комерційного успіху сценарію;
- 3) Сценарій ігрового кіно майбутнього (теми, персонажі, жанри майбутнього).

Література [8, 13, 17, 18].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз есе* – 2 год.

Мета вивчення: виробити вміння критичного аналізу щодо сучасного стану та перспектив розвитку сценарної майстерності в аудіовізуальному мистецтві.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Виголошення здобувачами есе.
2. Обговорення, обмін думками, пропозиціями та гіпотезами.

Тема 3. Фабула і сюжет

Самостійна робота: *Сценарна заявка на фільм за класифікацією категорій фільмів Блейка Снайдера* – 6 год.

Мета вивчення: сформувати навички моніторингу категорій фільмів та вибору власної концепції майбутнього сценарію; вміння підготовки сценарної заявки майбутнього сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка письмової роботи за такими пунктами:

1. Вибір категорії фільмів (за класифікацією Блейка Снайдера).
Обґрунтування вибору.

2. Сценарна заявка на власний фільм з цієї категорії:

- 1) Назва фільму.
- 2) Жанр фільму.
- 3) Тема сценарію.
- 4) Ідея сценарію.
- 5) Дійові особи сценарію.
- 6) Конфлікт сценарію.
- 7) Цільова аудиторія.
- 8) Синопис (пролог, зав'язка, розвиток дії, кульмінація, розв'язка, епілог).

Література [17, 22, 23].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз сценарних заявок* – 4 год.

Мета вивчення: сформувати навички моніторингу категорій фільмів та вибору власної концепції майбутнього сценарію; вміння підготовки сценарної заявки майбутнього сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Виголошення здобувачами сценарних заявок.
2. Обговорення та обмін думками. Уточнення, зауваження, кореляція пунктів сценарної заявки. Робота над синописом.

Самостійна робота: *Синопис сиквелу та приквелу до сценарної заявки за класифікацією категорій фільмів Блейка Снайдера* – 4 год.

Мета вивчення: виробити вміння об'ємної і перспективної роботи над сценарієм, що полягає у плануванні сиквелу та приквелу до сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Підготовка синопису сиквелу до сценарної заявки.
 2. Підготовка синопису приквелу до сценарної заявки.
- Література [28, 30, 38].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз синописів сиквелів та приквелів* – 3 год.

Мета вивчення: виробити вміння об'ємної і перспективної роботи над сценарієм, що полягає у плануванні сиквелу та приквелу до сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Виголошення здобувачами синописів сиквелів та приквелів.
2. Обговорення та обмін думками. Уточнення, зауваження, кореляція пунктів синописів.

Тема 4. Структура сценарію

Самостійна робота: Розробка сценарію власного ігрового фільму за методикою «Дошки сценариста» – 52 год.

Мета вивчення: виробити навички роботи зі структурою сценарію; вміння написання сцен, актів та цілісного сценарію повнометражного ігрового фільму згідно усіх вимог сучасної сценарної майстерності та світової кіноіндустрії.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Підготовка 1 акту (сцени 1 – 10);
2. Підготовка першої половини 2 акту (сцени 11 – 20);
3. Підготовка другої половини 2 акту (сцени 21 – 30);
4. Підготовка 3 акту (сцени 31 – 40).

Література [8, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 42, 43].

Практичне заняття: Обговорення та аналіз сцен та актів сценарію – 12 год.

Мета вивчення: виробити навички роботи зі структурою сценарію; вміння написання сцен, актів та цілісного сценарію повнометражного ігрового фільму згідно усіх вимог сучасної сценарної майстерності та світової кіноіндустрії.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Обговорення, уточнення, кореляція 1 акту;
2. Обговорення, уточнення, кореляція першої половини 2 акту;
3. Обговорення, уточнення, кореляція другої половини 2 акту;
4. Обговорення, уточнення, кореляція 3 акту.

Тема 5. Система персонажів. Психотипи. Архетипи

Самостійна робота: Розробка системи персонажів до сценарію власного ігрового фільму – 4 год.

Мета вивчення: сформувати вміння створення кінематографічних образів головного героя та системи персонажів майбутнього кінотвору.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка письмової роботи за пунктами:

1. Головний герой: характер, прагнення, мотивація, арка героя, «Путь героя».
2. Коло дійових осіб: характер, прагнення, мотивація, арка персонажа. Класифікація за архетипами Крістофера Воглера.
3. Каст персонажів.

4. Розкриття характеру персонажів у сценарії (характеристика відповідних сцен).

Література [2, 5, 6, 9, 11, 16, 17, 18, 20].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз системи персонажів* – 2 год.

Мета вивчення: сформувати вміння створення кінематографічних образів головного героя та системи персонажів майбутнього кінотвору.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Обговорення системи персонажів та обмін думками.
2. Уточнення, зауваження, кореляція характеристик персонажів.
3. Робота зі сценами, призначеними розкрити характер дійових осіб сценарію.

Практичне заняття: *Сценарні читання остаточного варіанту сценарію ігрового фільму* – 2 год.

Мета вивчення: виробити навички роботи зі структурою сценарію; вміння написання сцен, актів та цілісного сценарію повнометражного ігрового фільму згідно усіх вимог сучасної сценарної майстерності та світової кіноіндустрії.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Обговорення сценарію.
2. Обмін думками.
3. Прогнозування успіху основної частини сценарію, його сиквелу та приквелу.

ОПШ «Оператор телебачення»

Розділ 1.

СЦЕНАРІЙ ІГРОВОГО ФІЛЬМУ

Тема 2. Сценарій ігрового фільму: значення та призначення

Самостійна робота: *Есе на тему «Сценарій сьогодення та сценарій майбутнього»* - 4 год.

Мета вивчення: виробити вміння критичного аналізу щодо сучасного стану та перспектив розвитку сценарної майстерності в аудіовізуальному мистецтві.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка есе за такими пунктами:

- 1) Кращий сценарій ігрового фільму на думку студента (назва, жанр, стислий сюжет, пояснення вибору);
- 2) Запорука комерційного успіху сценарію;
- 3) Сценарій ігрового кіно майбутнього (теми, персонажі, жанри майбутнього).

Література [8, 13, 17, 18].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз есе* – 2 год.

Мета вивчення: виробити вміння критичного аналізу щодо сучасного стану та перспектив розвитку сценарної майстерності в аудіовізуальному мистецтві.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Виголошення здобувачами есе.
2. Обговорення, обмін думками, пропозиціями та гіпотезами.

Тема 3. Фабула і сюжет

Самостійна робота: *Сценарна заявка на фільм за класифікацією категорій фільмів Блейка Снайдера* – 4 год.

Мета вивчення: сформувати навички моніторингу категорій фільмів та вибору власної концепції майбутнього сценарію; вміння підготовки сценарної заявки майбутнього сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка письмової роботи за такими пунктами:

1. Вибір категорії фільмів (за класифікацією Блейка Снайдера). Обґрунтування вибору.
2. Сценарна заявка на власний фільм з цієї категорії:
 - 9) Назва фільму.
 - 10) Жанр фільму.
 - 11) Тема сценарію.

- 12) Ідея сценарію.
- 13) Дійові особи сценарію.
- 14) Конфлікт сценарію.
- 15) Цільова аудиторія.
- 16) Синопис (пролог, зав'язка, розвиток дії, кульмінація, розв'язка, епілог).

Література [17, 22, 23].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз сценарних заявок* – 1 год.

Мета вивчення: сформувати навички моніторингу категорій фільмів та вибору власної концепції майбутнього сценарію; вміння підготовки сценарної заявки майбутнього сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Виголошення здобувачами сценарних заявок.
2. Обговорення та обмін думками. Уточнення, зауваження, кореляція пунктів сценарної заявки. Робота над синописом.

Самостійна робота: *Синопис сиквелу та приквелу до сценарної заявки за класифікацією категорій фільмів Блейка Снайдера* – 4 год.

Мета вивчення: виробити вміння об'ємної і перспективної роботи над сценарієм, що полягає у плануванні сиквелу та приквелу до сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Підготовка синопису сиквелу до сценарної заявки.
2. Підготовка синопису приквелу до сценарної заявки.

Література [28, 30, 38].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз синописів сиквелів та приквелів* – 1 год.

Мета вивчення: виробити вміння об'ємної і перспективної роботи над сценарієм, що полягає у плануванні сиквелу та приквелу до сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Виголошення здобувачами синописів сиквелів та приквелів.
2. Обговорення та обмін думками. Уточнення, зауваження, кореляція пунктів синописів.

Тема 4. Структура сценарію

Самостійна робота: *Розробка сценарію власного ігрового фільму за методикою «Дошки сценариста»* – 18 год.

Мета вивчення: виробити навички роботи зі структурою сценарію; вміння написання сцен, актів та цілісного сценарію

повнометражного ігрового фільму згідно усіх вимог сучасної сценарної майстерності та світової кіноіндустрії.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Підготовка 1 акту (сцени 1 – 10);
2. Підготовка першої половини 2 акту (сцени 11 – 20);
3. Підготовка другої половини 2 акту (сцени 21 – 30);
4. Підготовка 3 акту (сцени 31 – 40).

Література [8, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 42, 43].

Тема 5. Система персонажів. Психотипи. Архетипи

Самостійна робота: Розробка системи персонажів до сценарію власного ігрового фільму – 2 год.

Мета вивчення: сформувати вміння створення кінематографічних образів головного героя та системи персонажів майбутнього кінотвору.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка письмової роботи за пунктами:

1. Головний герой: характер, прагнення, мотивація, арка героя, «Путь героя».
2. Коло дійових осіб: характер, прагнення, мотивація, арка персонажа. Класифікація за архетипами Крістофера Воглера.
3. Каст персонажів.
4. Розкриття характеру персонажів у сценарії (характеристика відповідних сцен).

Література [2, 5, 6, 9, 11, 16, 17, 18, 20].

Практичне заняття: Сценарні читання остаточного варіанту сценарію ігрового фільму – 2 год.

Мета вивчення: виробити навички роботи зі структурою сценарію; вміння написання сцен, актів та цілісного сценарію повнометражного ігрового фільму згідно усіх вимог сучасної сценарної майстерності та світової кіноіндустрії.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Обговорення сценарію.
2. Обмін думками.
3. Прогнозування успіху основної частини сценарію, його сиквелу та приквелу.

ОПШ «Телерепортерство»

Розділ 1.

СЦЕНАРІЙ ІГРОВОГО ФІЛЬМУ

Тема 2. Сценарій ігрового фільму: значення та призначення

Самостійна робота: *Есе на тему «Сценарій сьогодення та сценарій майбутнього»* - 4 год.

Мета вивчення: виробити вміння критичного аналізу щодо сучасного стану та перспектив розвитку сценарної майстерності в аудіовізуальному мистецтві.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка есе за такими пунктами:

- 1) Кращий сценарій ігрового фільму на думку студента (назва, жанр, стислий сюжет, пояснення вибору);
- 2) Запорука комерційного успіху сценарію;
- 3) Сценарій ігрового кіно майбутнього (теми, персонажі, жанри майбутнього).

Література [8, 13, 17, 18].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз есе* – 2 год.

Мета вивчення: виробити вміння критичного аналізу щодо сучасного стану та перспектив розвитку сценарної майстерності в аудіовізуальному мистецтві.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Виголошення здобувачами есе.
2. Обговорення, обмін думками, пропозиціями та гіпотезами.

Тема 3. Фабула і сюжет

Самостійна робота: *Сценарна заявка на фільм за класифікацією категорій фільмів Блейка Снайдера* – 6 год.

Мета вивчення: сформувати навички моніторингу категорій фільмів та вибору власної концепції майбутнього сценарію; вміння підготовки сценарної заявки майбутнього сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка письмової роботи за такими пунктами:

1. Вибір категорії фільмів (за класифікацією Блейка Снайдера). Обґрунтування вибору.

2. Сценарна заявка на власний фільм з цієї категорії:

- 17) Назва фільму.
- 18) Жанр фільму.
- 19) Тема сценарію.

- 20) Ідея сценарію.
- 21) Дійові особи сценарію.
- 22) Конфлікт сценарію.
- 23) Цільова аудиторія.
- 24) Синопис (пролог, зав'язка, розвиток дії, кульмінація, розв'язка, епілог).

Література [17, 22, 23].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз сценарних заявок* – 2 год.

Мета вивчення: сформувати навички моніторингу категорій фільмів та вибору власної концепції майбутнього сценарію; вміння підготовки сценарної заявки майбутнього сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Виголошення здобувачами сценарних заявок.
2. Обговорення та обмін думками. Уточнення, зауваження, кореляція пунктів сценарної заявки. Робота над синописом.

Самостійна робота: *Синопис сиквелу та приквелу до сценарної заявки за класифікацією категорій фільмів Блейка Снайдера* – 4 год.

Мета вивчення: виробити вміння об'ємної і перспективної роботи над сценарієм, що полягає у плануванні сиквелу та приквелу до сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Підготовка синопису сиквелу до сценарної заявки.
2. Підготовка синопису приквелу до сценарної заявки.

Література [28, 30, 38].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз синописів сиквелів та приквелів* – 2 год.

Мета вивчення: виробити вміння об'ємної і перспективної роботи над сценарієм, що полягає у плануванні сиквелу та приквелу до сценарію.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Виголошення здобувачами синописів сиквелів та приквелів.
2. Обговорення та обмін думками. Уточнення, зауваження, кореляція пунктів синописів.

Тема 4. Структура сценарію

Самостійна робота: *Розробка сценарію власного ігрового фільму за методикою «Дошки сценариста»* – 34 год.

Мета вивчення: виробити навички роботи зі структурою сценарію; вміння написання сцен, актів та цілісного сценарію

повнометражного ігрового фільму згідно усіх вимог сучасної сценарної майстерності та світової кіноіндустрії.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Підготовка 1 акту (сцени 1 – 10);
2. Підготовка першої половини 2 акту (сцени 11 – 20);
3. Підготовка другої половини 2 акту (сцени 21 – 30);
4. Підготовка 3 акту (сцени 31 – 40).

Література [8, 12, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 42, 43].

***Практичне заняття:** Обговорення та аналіз сцен та актів сценарію – 6 год.*

Мета вивчення: виробити навички роботи зі структурою сценарію; вміння написання сцен, актів та цілісного сценарію повнометражного ігрового фільму згідно усіх вимог сучасної сценарної майстерності та світової кіноіндустрії.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Обговорення, уточнення, кореляція 1 акту;
2. Обговорення, уточнення, кореляція першої половини 2 акту;
3. Обговорення, уточнення, кореляція другої половини 2 акту;
4. Обговорення, уточнення, кореляція 3 акту.

Тема 5. Система персонажів. Психотипи. Архетипи

***Самостійна робота:** Розробка системи персонажів до сценарію власного ігрового фільму – 4 год.*

Мета вивчення: сформувати вміння створення кінематографічних образів головного героя та системи персонажів майбутнього кінотвору.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка письмової роботи за пунктами:

1. Головний герой: характер, прагнення, мотивація, арка героя, «Путь героя».
2. Коло дійових осіб: характер, прагнення, мотивація, арка персонажа. Класифікація за архетипами Крістофера Воглера.
3. Каст персонажів.
4. Розкриття характеру персонажів у сценарії (характеристика відповідних сцен).

Література [2, 5, 6, 9, 11, 16, 17, 18, 20].

***Практичне заняття:** Обговорення та аналіз системи персонажів – 2 год.*

Мета вивчення: сформувати вміння створення кінематографічних образів головного героя та системи персонажів майбутнього кінотвору.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Обговорення системи персонажів та обмін думками.
2. Уточнення, зауваження, кореляція характеристик персонажів.
3. Робота зі сценами, призначеними розкрити характер дійових осіб сценарію.

Практичне заняття: Сценарні читання остаточного варіанту сценарію ігрового фільму – 2 год.

Мета вивчення: виробити навички роботи зі структурою сценарію; вміння написання сцен, актів та цілісного сценарію повнометражного ігрового фільму згідно усіх вимог сучасної сценарної майстерності та світової кіноіндустрії.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Обговорення сценарію.
2. Обмін думками.
3. Прогнозування успіху основної частини сценарію, його сиквелу та приквелу.

Розділ 2.**СЦЕНАРІЙ ДОКУМЕНТАЛЬНОГО ФІЛЬМУ****Тема 6. Сценарій документального фільму:
значення та призначення**

Самостійна робота: Есе на тему «Сценарій документального фільму сьогодення та сценарій майбутнього» - 4 год.

Мета вивчення: виробити вміння критичного аналізу щодо сучасного стану та перспектив розвитку сценарної майстерності в аудіовізуальному мистецтві.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка есе за такими пунктами:

- 1) Крайній сценарій документального фільму на думку студента (назва, жанр, стислий сюжет, пояснення вибору);
- 2) Запорука комерційного успіху сценарію;
- 3) Сценарій документального кіно майбутнього (теми, персонажі, жанри майбутнього).

Література [8, 10, 13, 15, 25].

Практичне заняття: Обговорення та аналіз есе – 2 год.

Мета вивчення: виробити вміння критичного аналізу щодо сучасного стану та перспектив розвитку сценарної майстерності в аудіовізуальному мистецтві.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Виголошення здобувачами есе.
2. Обговорення, обмін думками, пропозиціями та гіпотезами.

Тема 9. Компоненти документальної виразності

Самостійна робота: *Сценарна заявка на фільм за класифікацією стилів документального кіно Біла Ніколза – 6 год.*

Мета вивчення: сформувати навички моніторингу стилів документального кіно та вибору власної концепції майбутнього сценарію; вміння підготовки сценарної заявки майбутнього сценарію документального кінотвору.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка письмової роботи за такими пунктами:

1. Вибір стилю документального кіно (за класифікацією Біла Ніколза). Обґрунтування вибору.
2. Сценарна заявка на власний фільм з цієї категорії:
 - 1) Назва фільму.
 - 2) Підвид та жанр фільму.
 - 3) Тема сценарію.
 - 4) Ідея сценарію.
 - 5) Дійові особи сценарію.
 - 6) Конфлікт сценарію.
 - 7) Цільова аудиторія.
 - 8) Методи збору документальної інформації.
 - 9) Компоненти документальної виразності.
 - 10) Синопис (пролог, зав'язка, розвиток дії, кульмінація, розв'язка, епілог).

Література [8, 10, 13, 15, 25].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз сценарних заявок – 2 год.*

Мета вивчення: сформувати навички моніторингу стилів документального кіно та вибору власної концепції майбутнього сценарію; вміння підготовки сценарної заявки майбутнього сценарію документального кінотвору.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Виголошення здобувачами сценарних заявок.
2. Обговорення та обмін думками. Уточнення, зауваження, кореляція пунктів сценарної заявки. Робота над синописом.

Самостійна робота: *Розробка сценарію власного документального фільму за методикою «Дошки сценариста» – 38 год.*

Мета вивчення: виробити навички роботи зі структурою сценарію; вміння написання сцен, актів та цілісного сценарію повнометражного документального фільму згідно усіх вимог сучасної сценарної майстерності та світової кіноіндустрії.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Підготовка 1 акту (сцени 1 – 10);
 2. Підготовка першої половини 2 акту (сцени 11 – 20);
 3. Підготовка другої половини 2 акту (сцени 21 – 30);
 4. Підготовка 3 акту (сцени 31 – 40).
- Література [8, 10, 13, 15, 25].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз сцен та актів сценарію документального фільму* – 8 год.

Мета вивчення: виробити навички роботи зі структурою сценарію; вміння написання сцен, актів та цілісного сценарію повнометражного документального фільму згідно усіх вимог сучасної сценарної майстерності та світової кіноіндустрії.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Обговорення, уточнення, кореляція 1 акту;
2. Обговорення, уточнення, кореляція першої половини 2 акту;
3. Обговорення, уточнення, кореляція другої половини 2 акту;
4. Обговорення, уточнення, кореляція 3 акту.

Тема 10. Робота з героями документального фільму

Самостійна робота: *Розробка системи персонажів до сценарію власного документального фільму* – 4 год.

Мета вивчення: сформуванню вміння розкриття персонажів документального твору, формування образів головного героя та системи персонажів майбутнього кінотвору.

Зміст та послідовність виконання завдання:

Підготовка письмової роботи за пунктами:

1. Головний герой: характер, прагнення, мотивація, арка героя, «Путь героя».
2. Коло дійових осіб: характер, прагнення, мотивація, арка персонажа. Класифікація за архетипами Крістофера Воглера.
3. Розкриття характеру персонажів у сценарії (характеристика відповідних сцен).

Література [7, 8, 10, 13, 15, 25].

Практичне заняття: *Обговорення та аналіз системи персонажів* – 2 год.

Мета вивчення: сформуванню вміння розкриття персонажів документального твору, формування образів головного героя та системи персонажів майбутнього кінотвору.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Обговорення системи персонажів та обмін думками.
2. Уточнення, зауваження, кореляція характеристик персонажів.
3. Робота зі сценами, призначеними розкрити характер дійових осіб сценарію.

Практичне заняття: Сценарні читання остаточного варіанту сценарію документального фільму – 2 год.

Мета вивчення: виробити навички роботи зі структурою сценарію; вміння написання сцен, актів та цілісного сценарію повнометражного документального фільму згідно усіх вимог сучасної сценарної майстерності та світової кіноіндустрії.

Зміст та послідовність виконання завдання:

1. Обговорення сценарію.
2. Обмін думками.
3. Прогнозування успіху сценарію.

МЕТОДИ НАВЧАННЯ: пояснювально-ілюстративний, дослідницький, інтерактивний, проблемного викладу, стимулювання і мотивації здобувачів, бесіди, дискусії.

МЕТОДИ ОЦІНЮВАННЯ: оцінки за виконання практичних та самостійних завдань, рубіжне тестування, перевірка сценарію на проміжних етапах, а також на підсумкових іспитах та заліках.

**РОЗПОДІЛ БАЛІВ, ЯКІ ОТРИМУЮТЬ СТУДЕНТИ
ОПП «Режисура телебачення», «Оператор телебачення»,
«Телерепортерство» 2 курс 3 семестр**

Практичні завдання, самостійна робота, поточне тестування					Підсумковий іспит (залік)	Сума
Тема 1	Тема 2	Тема 3	Тема 4	Тема 5		100
8	8	8	8	8	60	

ОПП «Телерепортерство» 2 курс 4 семестр

Практичні завдання, самостійна робота, поточне тестування					Підсумковий іспит	Сума
Тема 1	Тема 2	Тема 3	Тема 4	Тема 5		100
8	8	8	8	8	60	

Шкала нарахування балів за основні форми навчальної діяльності:

- відвідування лекцій та рубіжний контроль (перевірка практичних занять) – 40 балів;
- підсумковий іспит – 60 балів.

Заохочувальні бали надаються за:

- публікацію тез наукової доповіді у матеріалах конференції (за темою навчальної дисципліни),
- виголошення доповіді на науковій конференції.

МЕТОДИЧНЕ ЗАБЕЗПЕЧЕННЯ: комплекс навчально-методичного забезпечення дисципліни (ІКНМЗД); опорні конспекти лекцій; нормативні документи; візуальні засоби навчання (мультимедійні презентації, відеоматеріали); онлайн-ресурси.

Шкала оцінювання: національна та ECTS

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ECTS	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	A	відмінно добре задовільно	зараховано
83-89	B		
75-82	C		
68-74	D		
60-67	E		
35-59	FX	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
1-34	F	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

VIII. СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

Основна

1. Berger, Arthur Asa Seeing is Believing. An Introduction to Visual Communication / Arthur Asa Berger. — 4th edition. — New York: McGraw-Hill, 2012. — 324 p.
2. Campbell, Joseph. The Hero with a Thousand Faces / Joseph Campbell. — 3rd edition. — Novato (California): New World Library, 2008. — 432 p.
3. Clark, Kenneth Looking at Pictures / Kenneth Clark. — New York: Holt, Rinehart and Winston, 1960. — 212 p.
4. Gowans, Alan The Unchanging Arts: New Forms for the Traditional Functions of Art in Society / Alan Gowans. — 1st edition. — Philadelphia (Pennsylvania), 1971. — 433 p.
5. Jung, Carl Gustav The Archetypes and the Collective Unconscious / Carl Gustav Jung; Translated by R. F. C. HULL. — Second edition. — Princeton (New Jersey): Princeton University Press, 1969. — 461 p.
6. Kant Immanuel Anthropology from a Pragmatic Point of View / Immanuel Kant; Translated, with an Introduction and Notes, by Mary J. Gregor. — Leiden (Netherlands): Martinus Nijhoff / The Hague, 1974. — 214 p.
7. King Larry How to Talk to Anyone, Anytime, Anywhere. The Secrets of Good Communication / Larry King with Bill Gilbert. — New York: Three Rivers Press, 1994. — 139 p.
8. McKee, Robert Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting / Robert McKee. — New York: Regan Books, 1997. — 234 p.
9. Morgan, Alexander, B.S. The Enneagram: A Primer for Psychiatry Residents [Electronic Recourse] / B.S. Morgan Alexander, M.D. Brent Schnipke // The American Journal of Psychiatry. Residents' Journal. — 6 Mar 2020. — Access mode: <https://doi.org/10.1176/appi.ajp-rj.2020.150301>
10. Nichols, Bill Introduction to Documentary / Bill Nichols. Bloomington: Indiana University Press. — 224 p.

11. Pearson C. *Awakening the heroes within: Twelve archetypes to help us find ourselves and transform our world.* — 1st ed. — N. Y.: HarperOne, 1991. — 352 p.
12. Polti, Georges *The Thirty-Six Dramatic Situations / Georges Polti.* — Franklin, Ohio: James Knapp Reeve, 1921. — 182 p.
13. Press, Skip *The Complete Idiot's Guide to Screenwriting / Skip Press.* — Second Edition. — New York: Alpha, 2004. — 416 p.
14. Propp V. *Morphology of the FolkTale / V. Propp.* — Austin (Texas): University of Texas Press, 1968. — 158 p.
15. Rabiger, Michael *Directing the Documentary / Michael Rabiger* Burlington: Elsevier Inc, 2004. — 627 p.
16. Riso, Don Richard; Hudson, Russ *Understanding the Enneagram: The Practical Guide to Personality Types / Don Richard Riso; Russ Hudson.* — Boston (Massachusetts): Houghton Mifflin Harcourt, 2000. — 461 p.
17. Snyder, Blake *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need / Blake Snyder.* — Burbank (California): Michael Wiese Productions, 2005. — 195 p.
18. *The Poetics of Aristotle / Edited with critical notes and a translation by S. H. Butcher.* — Third edition revised. — London: MacMillan and Co., Limited; New York: The MacMillan Company, 1902. — 111 p.
19. Truby, John *The Anatomy of Story: 22 Steps to Becoming a Master of Storyteller / John Truby.* — Burbank (California): Michael Wiese Productions, 2002. — 504 p.
20. Vogler, Christopher *The Writer's Journey. Mythic Structure for Writers / Christopher Vogler; Illustrated by Michele Montez.* — Third Edition. — Burbank (California): Michael Wiese Productions, 2007. — 407 p.
21. Алфьорова З. І. *Межі видимого. Становлення візуального мистецтва : монографія / З. І. Алфьорова.* — Х. : ХДАК, 2008. — 268 с.
22. Десятник Г. О. *Види, жанри і типи екранної творчості : словник-довідник / Г. О. Десятник ; Київ. міжнар. ун-т, Ін-т телебачення, кіно і театру.* — К. : КиМУ, 2013. — 323 с.
23. Миславський В. Н. *Кінословник : терміни, визначення, жаргонізми / В. Н. Миславський; Харк. держ. ун-т мистец. ім.*

М.П. Котляревського [та ін.]. — Х. : Харьк. част. музей гор. усадьбы, 2007. — 328 с.

24. Сценарій в інтернет-просторі: програма та навч.-метод. матеріали нормат. навч. дисципліни підготовки бакалаврів (4 курс) напряму 02 "Культура і мистецтво", спец. 021 "Аудіовізуал. мистецтво та виробництво" / М-во культури України, Харків. держ. акад. культури, Каф. телерепортер. майстерності ; [уклад. Косачова Ольга Олександрівна]. — Харків : ХДАК, 2016. — 42 с.

25. Ширман, Р. Н. Алхимия режиссуры. Мастер-класс / Р. Н. Ширман. — К.: ЗАО «Телерадиокурьер», 2008 — 448 с.: ил.

Додаткова

26. Брюховецька, Л.І. Кіномистецтво : навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. / Л. І. Брюховецька. — Київ : Логос, 2011. — 391 с.

27. Бучко, Р.М. Як написати сценарій. Ринок сценаріїв у Голлівуді і в нас / Роман Бучко // Кіно-Театр. — 2008. — № 3. — С. 62-63.

28. Вайно, М.Е. Сценарна майстерність : навч. посібник / М. Е. Вайно, А. З. Житницький. Кн. 2. — Івано-Франківськ : Місто НВ, 2015. — 143 с.

29. Вильярехо, Эми Фильм. Теория и практика = Film Studies. The Basics / Эми Вильярехо ; [пер. с англ. А. А. Ильина ; авт. вступ. ст. М. М. Абдуллаева]. — Харьков : Гуманитар. Центр, 2015. — 226 с.

30. Вступ до сценарної майстерності : навч. посібник / уклад. М.О. Мироненко ; Київський міжнародний ун-т. — К. : КиМУ, 2006. — 86 с.

31. Горпенко, В. Г. Пластика фільму: кінообраз і пластичні засоби виразності / В. Г. Горпенко. — Київ : Мистецтво, 1984. — 99 с.

32. Довбуш О. І. Кіносценарій як засіб вербальної візуалізації літературного твору [Електронний ресурс] / О. І. Довбуш // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія : Філологія. — 2015. — Вип. 17(1). — С. 122-124.

33. Ейзенштейн, С.М. Эстетика кинематографии : исследование, статьи, лекции / Сергей Эйзенштейн ; [упорядкув., вступ ст. та прим. Ю. С. Левина ; пер. Л. Г. Чубасовой]. — Киев : Мистецтво, 1978. — 310 с.

34. Зубавіна, І.Б. Структуротворча роль міфа в українському кіно: дис... канд. мистецтвознавства: 17.00.04 / Зубавіна Ірина Борисівна ;

Київський держ. ін-т театрального мистецтва ім. І.К.Карпенка-Карого. — К., 1997.

35. Касьянова, С.П. Принципи і засоби художнього втілення концепції людини в кіноповістях "Звенигора", "Арсенал", "Земля", "Повість полум'яних літ", "Україна в огні" О.Довженка: дис...канд. філол. наук: 10.01.01 / Касьянова Світлана Петрівна ; Київський ун-т ім. Тараса Шевченка. — К., 1995. — 163 л.

36. Логвиненко М. І. Концепт-сценарій, концепт-скрипт, текстовий концепт-сценарій: проблематика тлумачення [Електронний ресурс] / М. І. Логвиненко // Наукові записки [Національного університету "Острозька академія"]. Сер. : Філологічна. — 2012. — Вип. 24. — С. 184-185.

37. Нікоряк, Н. В. Автентичність кіносценарію як сучасного літературного тексту: [монографія] / Наталія Нікоряк. — Чернівці : Місто, 2011. — 239 с.

38. Обертинська, А.П. Основи теорії драми та сценарної майстерності: навч. посіб. для вищ. навч. закладів культури і мистецтва / А. П. Обертинська ; Державна академія керівних кадрів культури і мистецтва. — 2-ге вид. — К. : ДАКККіМ, 2002. — 132 с.

39. Санін, О. "Сценарій — це дуже утилітарний твір..." / Олесь Санін; Розмову вела Лілія Бондарчук // Кіно-Театр. — 2006. — № 6. — С. 38-40.

Інформаційні ресурси

40. Законодавство України — <https://rada.gov.ua/news/zak>

41. Наукова періодика України — http://www.irbis-nbuv.gov.ua/cgi-bin/irbis_nbuv/cgiirbis_64.exe?C21COM=F&I21DBN=UJRN&P21DBN=UJRN&S21CNR=20&Z21ID=

42. The Internet Movie Script Database — <https://imsdb.com/>

43. The Movie Database (TMDB) — <https://www.themoviedb.org/about>

ТЕЗАУРУС НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Українська мова	Англійська мова
Акт	Act
Архетип	Archetype
Аудіовізуальна культура	Audiovisual culture
Аудіовізуальна форма	Audiovisual form
Аудіовізуальне мистецтво	Audiovisual art
Аудіовізуальний твір	Audiovisual work
Герой	Hero
Конфлікт	Conflict
Мистецький твір	A work of art
Перипетія	Peripeteia / Ups and Downs
Персонаж	Character
Поетика (Аристотель)	Poetics (Aristotel)
Психотип	Psychotype
Сцена	Scene
Сценарій	Script / Scenario
Сюжет	Plot
Темперамент	Temperament
Фабула	Fable
Характер	Personality

ОСНОВНІ ТЕРМІНИ ТА ПОНЯТТЯ

Акт – серія епізодів, що закінчується сюжетним поворотом.

Архетип – первинний образ, загальнолюдський символ, покладений в основу міфів, фольклору і самої культури загалом; образи, сюжети, мотиви, засновані на проявах колективного несвідомого.

Аудіовізуальна культура – система культури, що формується та розповсюджується за допомогою аудіовізуальних засобів та каналів комунікації.

Аудіовізуальна форма – система знаків, матеріальна конструкція, що дозволяє втілити образну модель дійсності за допомогою аудіовізуальної мови.

Аудіовізуальне мистецтво – вид мистецтва, побудований на звукозорових формах засвоєння суспільної свідомості та художньо-образного відтворення дійсності, складова духовної культури людства, специфічний рід практично-духовного освоєння світу.

Аудіовізуальний твір – художній твір, створений із застосуванням виразних засобів фото-, кіно-, телемистецтва, сучасних візуальних арт-практик та сприймається глядачем за допомогою аудіовізуальних технологій.

Герой – головна дійова особа твору, покликанням якої є захист інших, боротьба зі злом та здобуття перемоги.

Конфлікт – зовнішня чи внутрішня боротьба, суперечка, зіткнення протилежних інтересів; рушійна сила сюжету.

Мистецький твір – це продукт художньої творчості, в якому у чуттєво-матеріальній формі втілено задум його творця; відповідає категоріям естетичної цінності, цілісності та завершеності.

Перипетія – зміна того, що відбувається, до протилежного (за ймовірністю чи необхідністю).

Персонаж – дійова особа твору.

Поетика (Аристотель) – трактат Аристотеля 335 року до н. е., присвячений теорії драми, одна з основних праць, що сприяла розвитку сценарної майстерності.

Психотип – узагальнена категорія людей, згідно з системою їх індивідуальних установок та поведінкових стереотипів, що пропонується в рамках різних психологічних шкіл.

Сцена – частина фільму, що характеризується єдністю часу, місця та дії.

Сценарій – основна структурна доктрина, сюжетно-образна конструкція твору, призначеного для втілення в аудіовізуальну форму та задоволення потреб масової глядацької аудиторії.

Сюжет – це оповідання про події в їхньому причинному взаємозв'язку.

Темперамент – характеристика індивіда з боку динамічних особливостей його психічної діяльності: темпу, ритму, інтенсивності окремих психічних процесів та станів.

Фабула – це оповідання про події в їх хронологічній послідовності.

Характер – образ персонажа, через який розкриваються обумовлений суспільно-історичною ситуацією тип поведінки, а також світоглядна концепція самого автора.

КОНТРОЛЬНІ ПИТАННЯ З ДИСЦИПЛІНИ

1. Понятійний апарат предметних сфер «аудіовізуальне мистецтво» та «аудіовізуальна культура».
2. Еволюція аудіовізуального мистецтва та аудіовізуального твору.
3. Жанрово-видова структура аудіовізуального мистецтва на сучасному етапі розвитку.
4. Сутність та значення сценарію в сучасному аудіовізуальному мистецтві.
5. «Поетика» Аристотеля. Основи драми та принципи функціонування мистецтва.

6. Специфіка жанрів ігрового кінематографу.
7. Терміни «фабула» і «сюжет». Сутнісні відмінності понять.
8. Схеми сюжетної побудови ігрових фільмів.
9. Класифікації сюжетів. Категорії фільмів за Блейком Снайдером.
10. Структура сценарію: різні підходи. Структура сценарію Блейка Снайдера.
11. Методика роботи з «Дошкою сценариста».
12. Персонаж і герой. Система персонажів.
13. Поняття «характеру» в аудіовізуальному мистецтві.
14. Психотип і архетип. Класифікація архетипів Крістофера Воглера.
15. Сутність документального кіно.
16. Види, формати, жанри, стилі документальних фільмів.
17. Сценарій документального фільму: сутність та основні етапи створення.
18. Використання сценаристом методів збору документальної інформації.
19. Візуальні та аудіальні компоненти документальної виразності.
20. Робота з героями документального фільму.

ТЕСТОВІ ЗАВДАННЯ З ДИСЦИПЛІНИ

1. Конструкція аудіовізуального твору полягає у єдності:
 - а) акторської гри та операторських прийомів;
 - б) режисури та звукорежисури;
 - в) образної моделі життя та екранної форми.
2. Які основні елементи входять до трьохактної структури твору за Аристотелем:
 - а) зав'язка, межа, розв'язка;
 - б) пролог, зав'язка, епілог;
 - в) зав'язка, розв'язка, епілог.
3. Які три елементи фабули виділяє Арістотель:
 - а) розвиток дії, кульмінація, згортання дії;
 - б) перипетія, впізнавання, страждання;
 - в) народження, дорослішання, старіння.
4. Розставте у порядку зростання структурні компоненти екранного твору:
 - а) акт;
 - б) кадр;
 - в) сцена;
 - г) епізод.

5. Яка оптимальна кількість сцен в акті повнометражного фільму за Блейком Снайдером:

- а) по 5 у кожному акті;
- б) по 10 у кожному акті;
- в) 10 сцен у 1 акті, 20 сцен у другому акті, 10 сцен – у третьому.

6. Хто є автором книги «Тридцять шість драматичних ситуацій»:

- а) Жорж Польті;
- б) Роберт Маккі;
- в) Блейк Снайдер.

7. Які фільми належать до категорії сюжетів Блейка Снайдера під назвою «Монстр у домі»:

- а) «Форест Гамп», «Дейв», «Маска»;
- б) «Щелепи», «Тремтіння землі», «Чужий»;
- в) «Бетмен», «Гладіатор», «Електра».

8. На яку опорну сюжетну точку за Блейком Снайдером доводиться зав'язка:

- а) «Стан справ»;
- б) «Каталізатор»;
- в) «Дебати»;
- г) «Граї і веселись».

9. Про якого персонажа (за Крістофером Воглером) йдеться: «Він жертвує власними потребами заради блага інших»:

- а) Вісник;
- б) Герой;
- в) Союзник;
- г) Трікстер.

10. Для поетичного стилю документального кіно характерні:

- а) активна взаємодія режисера (автора) фільму з об'єктом та суб'єктами дослідження;
- б) невтручання в процес у кіно без коментарів та закадрового голосу
- в) пріоритет естетики та візуальної мови над хронікою.

СЦЕНАРНА МАЙСТЕРНІСТЬ В АУДІОВІЗУАЛЬНОМУ МИСТЕЦТВІ

Програма
та навчально-методичні матеріали
нормативної навчальної дисципліни
підготовки бакалаврів (2 курс)
галузі знань 02 Культура і мистецтво
спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»

**КОСАЧОВА Ольга Олександрівна,
доцент**

Друкується в авторській редакції

Комп'ютерний набір О. О. Косачова

Комп'ютерна верстка О. О. Косачова

План 2021

Підписано до друку 31.08.2021 р. Формат 60x84/16

Гарнітура «Times». Папір для мн. ап. Друк ризограф.

Ум. друк. арк. 2,5. Обл.-вид. арк. 3,1. Тираж 10.

ХДАК, 61057, Харків – 57, Бурсацький узвіз, 4.

Надруковано в лаб. множ. техніки ХДАК