



МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ КИНЕМАТОГРАФИИ  
имени С.А. Герасимова»  
(ФГБОУ ВО ВГИК имени С.А. Герасимова)

---

**ПРОГРАММА**  
**вступительного испытания**  
**для поступающих**  
**на обучение по образовательным программам высшего образования -**  
**программам ассистентуры-стажировки**  
**по специальности**  
**55.09.01 «Режиссура аудиовизуальных искусств (по видам)»**  
**Вид: «Режиссура мультимедиа»**

Квалификация: Режиссер аудиовизуальных искусств высшей квалификации. Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе

Москва 2022

## Цель и задачи вступительного испытания

Поступающие на программу ассистентуры-стажировки по направлению подготовки 55.09.01 «Режиссура аудиовизуальных искусств (по видам)», должны быть подготовлены к самостоятельной работе в области создания аудиовизуальных проектов, обладать первичным опытом работы, интересом к избранной проблеме; уметь доказывать актуальность предполагаемой проблемы, формулировать цели и задачи исследования.

**Цель** вступительного испытания состоит в проверке способностей поступающего и уровня его подготовленности к обучению по направлению 55.09.01 «Режиссура аудиовизуальных искусств (по видам)», по соответствующему профилю: «Режиссер аудиовизуальных искусств. Преподаватель творческих дисциплин в высшей школе».

**Задачи** вступительного испытания заключаются в определении уровня владения знаниями и умениями в области аудиовизуального творчества, и созданием авторских аудиовизуальных произведений, определении степени владения навыками практического осуществления самостоятельной постановки и решения творческих задач в сфере режиссуры аудиовизуальных искусств.

## Основные требования к уровню подготовки поступающих

Требования к кандидату: иметь высшее профессиональное образование в области искусств и стаж работы по специальности.

Необходимые сформированные профессиональные компетенции поступающего	
<i>Способен к созданию произведения различной тематической или жанровой направленности</i>	<p><b>Знает:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• современные методы реализации мультимедиа проектов;</li></ul> <p><b>Умеет:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• находить новые способы решения творческих задач при создании авторских проектов;</li><li>• реализовывать актуальные идеи в области искусства;</li><li>• обосновать необходимость выбора мультимедиа средств для воплощения замысла;</li><li>• точно формулировать идею проекта;</li><li>• отчётливо формулировать смысл каждой составной части творческого проекта;</li><li>• находить точное изобразительное решение проекта;</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• создавать серии эскизов, определяющих стилистику будущего проекта;</li> </ul> <p><i>Владеет:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• цифровыми инструментами и Интернет-ресурсами</li> </ul>
<i>Способен применять на практике принципы режиссерского анализа литературных произведений</i>	<p><i>Знает:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• аналитические системы интерактивных проектов;</li> </ul> <p><i>Умеет:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• глубоко анализировать литературные произведения;</li> <li>• создавать режиссёрскую экспликацию проекта;</li> <li>• работать над драматургической основой проекта, разработать творческий проект на основе литературного произведения;</li> </ul> <p><i>Владеет:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками режиссерского анализа литературных произведений, интерактивных сценариев</li> </ul>
<i>Способен формировать пространство с использованием классических инструментов</i>	<p><i>Знает:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• как использовать современные технические и технологические возможности интерактивных средств аудиовизуального повествования с элементами графического дизайна и моделирования.</li> </ul> <p><i>Умеет:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• формировать экранное пространство с применением современных компьютерных средств;</li> <li>• совмещать фото-, архивные материалы и хроники с реальными персонажами и реальным пространством.</li> </ul> <p><i>Владеет:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• навыками работы в виртуальной студии для создания виртуального персонажа.</li> </ul>

## Содержание вступительных испытаний

Одновременно с документами поступающие предоставляют автобиографию, содержащую следующие сведения:

- фамилию, имя, отчество (полностью);
- почтовый адрес, e-mail;
- контактный телефон;
- дату и место рождения;
- образование;
- место учебы на данный момент;
- другие места учебы, место работы и трудовой стаж;
- семейное положение.

Далее в свободной литературной форме необходимо изложить виды творческой деятельности, в которых участвовали, профессиональный опыт. Также важно отметить мотивы поступления в ассистентуру-стажировку и поделиться мыслями о будущей самостоятельной работе.

Объем - не более 6 страниц, 2 экземпляра.

*Работы принимаются только в печатном виде! Шрифт – TimesNewRoman 14, интервал – одинарный.*

Работы, не соответствующие установленным требованиям и формату, конкурсной комиссией не рассматриваются.

### Специальность (в два этапа):

Презентация авторского мультимедийного или анимационного проекта, который проиллюстрирует общий уровень профессиональной подготовки кандидата, знание новейших компьютерных технологий, в том числе представить:

- творческие авторские работы, созданные в период обучения;
- дипломный проект;
- сведения об участии, призы и награды на российских и (или) международных кинофестивалях;
- подтверждение опыта работы по специальности: выполненные кандидатом авторские творческие проекты, публикации в профильных изданиях, проведение мастер-классов, участие в международных творческих проектах и т.д.;
- уметь обосновать новизну, актуальность и практическое применение данного проекта в образовательном процессе для студентов данной специальности;

**Коллоквиум** (проводится в устной форме) с целью выявления знаний

абитуриента по вопросам теории и истории искусств, отечественного и зарубежного кинематографа и театра, изобразительных искусств, осведомленность в актуальных проблемах современного искусствознания.

### **Критерии оценки**

Оценка **«отлично»** выставляется при проявленных профессиональных знаниях.

Оценка **«хорошо»** выставляется в том случае, если задание выполнено на хорошем профессиональном уровне.

Оценка **«удовлетворительно»** выставляется тогда, когда соответствующее испытание недостаточно профессионально выполнено.

Оценка **«неудовлетворительно»** выставляется в случае, если отсутствует владение профессиональными знаниями.

### **Рекомендуемая литература**

1. Багиров Э. Очерки теории телевидения, М., 1978.
2. Базен А. Что такое кино? Сб. статей, М., Искусство, 1990.
3. Довженко А. Собр. соч. в 4-х томах. М., Искусство, 1964.
4. Иванов-Вано И. Кадр за кадром. М. 1980.
5. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений [Текст]: учеб.пособие для студентов вузов культуры и искусств / Е.Ю. Светлакова; Кемеровский государственный университет культуры и искусств. - Кемерово:КемГУКИ, 2011. - 152 с.: ил. ЭБС «Лань».
6. Малюкова Л. «Сверхкино» Издательство Ассоциации анимационного кино «Умная Маша». - Санкт-Петербург, 2013.
7. Маньковская, Н. Б., Бычков, В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации [Текст] : учеб.пособие / Н. Б. Маньковская, В. В. Бычков. - М.: ВГИК. 2011 - 208 с.
8. Ромм М. Избранные произв. в 3-х томах, М., Искусство, 1980.
9. Станиславский К. Собрание сочинений в 8-ми томах, М., Искусство, 1954-61.
10. Тарковский А. Начало... и пути. М., ВГИК, 1994.
11. Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993.
12. Эйзенштейн С. Избранные произв. в 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71
13. Хитрук Ф. Профессия аниматор (в 2 т.) М. 2007.