

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДЗ «ЛУГАНСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ТАРАСА ШЕВЧЕНКА»  
Навчально-науковий інститут мистецтв  
Кафедра аудіовізуального мистецтва

Терещенко А.В.

## СЦЕНАРНА МАЙСТЕРНІСТЬ

Методичні рекомендації  
для здобувачів вищої освіти  
першого (бакалаврського) рівня  
за освітньо-професійною програмою  
«Ведучий програм телебачення»  
спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та  
виробництво»

Полтава – 2024

Терещенко А. В. Сценарна майстерність : методичні рекомендації для здобувачів вищої освіти першого (бакалаврського) рівня за освітньо-професійною програмою «Ведучий програм телебачення» спеціальності 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво»

*Рецензенти:*

М. Г. Сайбеков, док. філософії, ст. викладач

І. В. Продан, к. п. н., доцент

Рекомендовано до друку рішенням вченої ради Державного закладу «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка»

від 21.06.2024 (протокол № 12).

## ЗМІСТ

Вступ.....	4
Програма навчальної дисципліни.....	9
Структура навчальної дисципліни.....	10
Тематика лекційних занять.....	13
Тематика практичних занять.....	14
Завдання для самостійної роботи.....	15
Вправи для виконання на заняттях.....	16
10 питань, що допоможуть створити біографію героя	26
Пам'ятка сценариста.....	27
Приклади розкадровок.....	29
Приклади американського виду запису сценаріїв.....	30
Оцінювання і результати.....	40
Рекомендовані джерела інформації.....	44

## ВСТУП

Анотація	Курс «Сценарна майстерність» сприяє оволодінню навичками створення літературних та режисерських сценаріїв екранних творів різноманітних жанрів, засвоєнню специфічної професійної термінології, вивченню теле- та кінодраматургії.
Заплановані результати навчання	<p><b>Метою</b> вивчення дисципліни є – поглибити практичні уміння й навички у складанні сценарію на телебаченні; продовжити практику роботи над етапами створення літературної основи майбутньої передачі; навчити використовувати життєві факти та ситуації в сюжеті журналістського твору; забезпечити розуміння таких понять, як образ – літературний і звуко-зоровий, тема твору, ідея, орієнтація на певну аудиторію, композиція та конфлікт; домогтися усвідомлення необхідності вірно й ефективно застосовувати на практиці отримані теоретичні знання.</p> <p><b>Завдання:</b> Процес вивчення дисципліни спрямований на формування компетентностей, а саме:</p> <p><b>К</b> Здатність розв’язувати складні спеціалізовані задачі та вирішувати практичні проблеми в сфері аудіовізуального мистецтва та</p>

виробництва, або у процесі навчання, що передбачає застосування методів теорії та історії аудіовізуального мистецтва та виробництва, та характеризується комплексністю та невизначеністю умов.

**ЗК 1** Знання та розуміння предметної області та професійної діяльності.

**ЗК 6** Здатність генерувати нові ідеї (креативність).

**ЗК 7** Здатність діяти соціально відповідально та свідомо.

**ЗК 8** Здатність працювати у команді.

**ЗК 9** Здатність застосовувати знання у практичних ситуаціях.

**ЗК 11** Здатність оцінювати та забезпечувати якість виконуваних робіт.

**ЗК 15** Здатність до абстрактного мислення, аналізу та синтезу.

**ЗК 16** Вміння виявляти, ставити та вирішувати проблеми.

**ЗК 17** Здатність зберігати та примножувати моральні, культурні та наукові цінності і досягнення суспільства на основі розуміння історії та закономірності розвитку предметної області, її місця в загальній про мистецтво і суспільство та у розвитку суспільства, техніки та технологій, використовувати різні форми та види рухової активності для активного відпочинку та ведення здорового способу життя.

**ФК 1** Високий рівень виконавської майстерності.

**ФК 2** Здатність створювати та реалізувати власні художні концепції у творчо-виробничій діяльності.

**ФК 3** Здатність спостерігати, відбирати, розрізняти, типологічно доцільно компонувати, цілеспрямовано формувати і використовувати інформаційний, виразний, образний рівні аудіовізуального твору.

**ФК 4** Усвідомлення художньо-естетичної природи аудіовізуального мистецтва.

**ФК 5** Усвідомлення взаємозв'язків та взаємозалежності між теорією та практикою аудіовізуального мистецтва та виробництва.

**ФК 6** Здатність здійснювати професійну діяльність із застосуванням сучасних досягнень теорії та методології аудіовізуального мистецтва та виробництва з урахуванням широкого спектру міждисциплінарних зв'язків.

**ФК 7** Здатність інтерпретувати художній образ аудіовізуальними засобами.

**ФК 10** Здатність здійснювати редакторсько-сценарну / продюсерську / діяльність в сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва.

**У процесі засвоєння дисципліни бакалавр має набути таких соціальних навичок (soft-skills):**

- Організація простору;
- Тайм-менеджмент;
- Креативність;

	<p>-Письменницькі навички.</p>
<p><b>Програмні результати навчання</b></p>	<p><b>ІК 1.</b> Здатність розв'язувати складні спеціалізовані задачі та вирішувати практичні проблеми в сфері аудіовізуального мистецтва та виробництва, або у процесі навчання, що передбачає застосування методів теорії та історії аудіовізуального мистецтва та виробництва, та характеризується комплексністю та невизначеністю умов.</p> <p><b>ПРН 1</b> Володіти методами та прийомами редакторсько-сценарної/продюсерської творчо-виробничої діяльності при створенні (виробництві) аудіовізуальних творів.</p> <p><b>ПРН 5</b> Генерувати нові ідеї для втілення їх в аудіовізуальному творі.</p> <p><b>ПРН 6</b> Створювати драматургічну концепцію та сценарій аудіовізуальних творів різних видів, жанрів, стилів.</p> <p><b>ПРН 7</b> Забезпечувати виразність при втіленні авторського задуму аудіовізуального твору.</p> <p><b>ПРН 10</b> Оформлювати виробничу документацію (заявка, календарно-постановочний план, кошторис тощо).</p>

<b>Передумови для вивчення дисципліни</b>	Оволодіння фаховими компетентностями, що формуються під час вивчення дисциплін:
<b>Ресурсне забезпечення навчальної дисципліни:</b>	<p>Технічне й програмне забезпечення (приклад):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- технічне (ноутбук, мультимедійне обладнання, інтерактивна дошка тощо);</li> <li>- програмне Microsoft Office (Power Point, Word), Zoom, Moodle, репозитарій).</li> </ul> <p>Навчальна література, опрацювання першоджерел.</p> <p>Система електронного забезпечення навчання – Moodle, в якій розміщуються допоміжні матеріали до теоретичного курсу дисципліни.</p> <p>Методичне забезпечення практичних занять – мультимедійні презентації, навчальні, відео-фільми.</p> <p>Ілюстративний графічний матеріал, завдання для самоперевірки.</p>
<b>Політика дисципліни</b>	<p>Усі кредити, отримані під час формальної, неформальної, інформальної освіти, в тому числі під час навчання за кордоном або віртуальної мобільності, зараховуються згідно «Процедури визнання результатів навчання»(<a href="http://luguniv.edu.ua/wp-content/uploads/2020/05/2_1_protos_zab_ezp_yakist_osvita.pdf">http://luguniv.edu.ua/wp-content/uploads/2020/05/2_1_protos_zab_ezp_yakist_osvita.pdf</a>).</p> <p>Забезпечення виконання принципів академічної доброчесності здійснюється відповідно до Положення про академічну доброчесність учасників освітнього</p>



	процесу ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка» ( <a href="http://luguniv.edu.ua/wp-content/uploads/2022/11/regulations_academic_integrity_2022.pdf">http://luguniv.edu.ua/wp-content/uploads/2022/11/regulations_academic_integrity_2022.pdf</a> ).
<b>Мова викладання</b>	Українська

## **ПРОГРАМА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ**

### **МОДУЛЬ 1.**

Тема 1. Сценарій для кіно та телебачення. Особливості, види, термінологія.

Тема 2. Провідні етапи створення сценарію для кіно та телебачення.

Тема 3. Особливості побудови драматургічної композиції.

Тема 4. Природа сценарного конфлікту.

Тема 5. Види героїв в кіно і на телебаченні.

Тема 6. Створення характеру персонажа.

### **МОДУЛЬ 2.**

Тема 1. Специфіка сценаріїв у художньо-публіцистичних жанрах (нарис-портрет).

Тема 2. Методика створення пізнавально-розважальної програми для дітей.

Тема 3. Методика створення сценарію ток-шоу.

Тема 4. Методика створення ігрової програми.

Тема 5. Методика створення сценарію телевізійної реклами.

Тема 6. Особливості сценарію музичного кліпу.

### МОДУЛЬ 3.

Тема 1. Методика написання літературного сценарію вітчизняного та американського видів.

Тема 2. Робота над написанням сценаріїв у художньо-публіцистичному жанрі.

Тема 3. Етапи створення та написання сценарію телевізійної програми.

Тема 4. Робота над написанням сценарію телевізійної програми.

Тема 5. Робота над написанням випускної кваліфікаційної роботи.

### СТРУКТУРА НАВЧАЛЬНОЇ ДИСЦИПЛІНИ

Назви змістових модулів і тем	Кількість годин				Кількість балів (max)	Засоби діагностики
	усього	у тому числі				
		л	п	СРС		
<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>
<b>Модуль 1.</b>						
Тема 1. Сценарій для кіно та телебачення. Особливості, види, термінологія.	10	2	2	6	5	Тестування, опитування, презентація виконаного завдання
Тема 2. Провідні етапи створення сценарію для кіно та телебачення.	10	2	2	6	5	
Тема 3. Особливості побудови драматургічної композиції.	16	2	4	10	10	
Тема 4. Природа	18	4	4	10	10	

сценарного конфлікту.						
Тема 5. Види героїв в кіно і на телебаченні.	16	2	4	10	10	
Тема 6. Створення характеру персонажа.	20	4	4	12	10	
Модульна контрольна робота					30	
Контрольна самостіна робота					20	
<b>РАЗОМ за 1 семестр</b>	<b>90</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>54</b>	<b>100</b>	<b>атестація</b>
<b>Модуль 2.</b>						
Тема 1. Специфіка сценаріїв у художньо-публіцистичних жанрах (нарис-портрет).	20	4	4	12	10	Тестування, опитування, презентація виконаного завдання
Тема 2. Методика створення пізнавально-розважальної програми для дітей.	10	2	2	6	2	
Тема 3. Методика створення сценарію ток-шоу.	10	2	2	6	2	
Тема 4. Методика створення ігрової програми.	18	4	4	10	10	
Тема 5. Методика створення сценарію телевізійної реклами.	16	2	4	10	10	
Тема 6. Особливості сценарію музичного кліпу.	16	2	4	10	10	
Модульна контрольна робота					30	
Контрольна самостіна робота					20	

<b>РАЗОМ за 2 семестр</b>	<b>90</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>54</b>	<b>100</b>	<b>залік</b>
<b>Модуль 3.</b>						
Тема 1. Методика написання літературного сценарію вітчизняного та американського видів.	16	2	4	10	10	Тестування, опитування, презентація виконаного завдання
Тема 2. Робота над написанням сценаріїв у художньо-публіцистичному жанрі.	18	4	4	10	10	
Тема 3. Етапи створення та написання сценарію телевізійної програми.	16	2	4	10	10	
Тема 4. Робота над написанням сценарію телевізійної програми.	18	4	4	10	10	
Тема 5. Робота над написанням випускної кваліфікаційної роботи.	22	4	4	14	10	
Модульна контрольна робота					30	
Контрольна самостійна робота					20	
<b>РАЗОМ за 3 семестр</b>	<b>90</b>	<b>16</b>	<b>20</b>	<b>54</b>	<b>100</b>	<b>екзамен</b>
<b>РАЗОМ</b>	<b>270</b>	<b>48</b>	<b>60</b>	<b>162</b>		

## ТЕМАТИКА ЛЕКЦІЙНИХ ЗАНЯТЬ

№ теми	Назва теми, коротка анотація змісту	Кількість годин	Кількість балів
<b>Модуль 1.</b>			
1	Тема 1. Сценарій для кіно та телебачення. Особливості, види, термінологія.	10	
2	Тема 2. Провідні етапи створення сценарію для кіно та телебачення.	10	
3	Тема 3. Особливості побудови драматургічної композиції.	16	
4	Тема 4. Природа сценарного конфлікту.	18	
5	Тема 5. Види героїв в кіно і на телебаченні.	16	
6	Тема 6. Створення характеру персонажа.	20	
<b>Модуль 2.</b>			
7	Тема 1. Специфіка сценаріїв у художньо-публіцистичних жанрах (нарис-портрет).	20	
8	Тема 2. Методика створення пізнавально-розважальної програми для дітей.	10	
9	Тема 3. Методика створення сценарію ток-шоу.	10	
10	Тема 4. Методика створення ігрової програми.	18	
11	Тема 5. Методика створення сценарію телевізійної реклами.	16	
12	Тема 6. Особливості сценарію музичного кліпу.	16	
<b>Модуль 3.</b>			
13	Тема 1. Методика написання літературного сценарію вітчизняного та американського видів.	16	
14	Тема 2. Робота над написанням сценаріїв у художньо-публіцистичному жанрі.	18	
15	Тема 3. Етапи створення та написання сценарію телевізійної програми.	16	

16	Тема 4. Робота над написанням сценарію телевізійної програми.	18	
17	Тема 5. Робота над написанням випускної кваліфікаційної роботи.	22	

### ТЕМАТИКА ПРАКТИЧНИХ ЗАНЯТЬ

№	Назва теми, коротка анотація змісту	Кількість годин	Кількість балів
<b>Модуль 1.</b>			
1	Тема 1. Сценарій для кіно та телебачення. Особливості, види, термінологія.	2	5
2	Тема 2. Провідні етапи створення сценарію для кіно та телебачення.	2	5
3	Тема 3. Особливості побудови драматургічної композиції.	4	10
4	Тема 4. Природа сценарного конфлікту.	4	10
5	Тема 5. Види героїв в кіно і на телебаченні.	4	10
6	Тема 6. Створення характеру персонажа.	4	10
<b>Модуль 2.</b>			
1	Тема 1. Специфіка сценаріїв у художньо-публіцистичних жанрах (нарис-портрет).	4	10
2	Тема 2. Методика створення пізнавально-розважальної програми для дітей.	2	2
3	Тема 3. Методика створення сценарію ток-шоу.	2	2
4	Тема 4. Методика створення ігрової програми.	4	10

5	Тема 5. Методика створення сценарію телевізійної реклами.	4	10
6	Тема 6. Особливості сценарію музичного кліпу.	4	10
<b>Модуль 3.</b>			
1.	Тема 1. Методика написання літературного сценарію вітчизняного та американського видів.	4	10
2	Тема 2. Робота над написанням сценаріїв у художньо-публіцистичному жанрі.	4	10
3	Тема 3. Етапи створення та написання сценарію телевізійної програми.	4	10
4	Тема 4. Робота над написанням сценарію телевізійної програми.	4	10
5	Тема 5. Робота над написанням випускної кваліфікаційної роботи.	4	10

### ЗАВДАННЯ ДЛЯ САМОСТІЙНОЇ РОБОТИ

№	Вид самостійної роботи	Кількість годин	Кількість балів
<b>Модуль 1.</b>			
1	Тема 5. Види героїв в кіно і на телебаченні.	10	10
2	Тема 6. Створення характеру персонажа.	12	10
<b>Модуль 2.</b>			
1	Тема 1. Специфіка сценаріїв у художньо-публіцистичних жанрах (нарис-портрет).	12	10
2	Тема 2. Методика створення пізнавально-розважальної програми для дітей.	6	10
<b>Модуль 3.</b>			
1	Тема 4. Робота над написанням сценарію	10	10

	телевізійної програми.		
2	Тема 5. Робота над написанням випускної кваліфікаційної роботи.	14	10

## **ВПРАВИ ДЛЯ ВИКОНАННЯ НА ЗАНЯТТЯХ**

### **№ 1**

#### **Вправа «МОТИВОВАНІ НІСЕНІТНИЦІ»:**

Уявімо нестандартні ситуації.

- Циркові лаштунки. У клітці, де колись знаходилися тигри, прокидається дресирувальник. Як він міг там опинитися?
- Новорічна ковзанка. Багато людей. У центрі ковзанки, намагаючись знайти рівновагу, балансує на лижах спортсмен-лижник. Як він міг там опинитися?
- Ресторан. Офіціант подає багатому клієнту замість екзотичної страви повну тарілку води. Чому так сталося?
- Музей шоколаду. Ранок. Усі фігурки зі слідами чийось зубів. Хто й чому смакував шоколад уночі?
- Початок весни. Вулицею крокує Дід Мороз та роздає перехожим подарунки. Що сталося?

Мета завдання. Напрацювання навичок мотивації вчинків персонажів майбутнього сценарію; перевіряються можливості творчого мислення.

Час на виконання: 5 хвилин на кожне завдання.

### **№ 2**

#### **Вправа «ВИБУХ ФАНТАЗІЇ»**

Завдання виконується кожним студентом на окремому одинарному аркуші.

Для виконання вправи знадобиться газета, у якій заздалегідь обирається злободенна стаття, або ж навпаки, розважального змісту.

Крок №1.

Газета голосно зачитується студентам або ж роздається її ксерокопія, і студенти самі знайомляться з матеріалом.

Час на виконання: 5 хвилин.

Крок №2.



Студентам у довільній письмовій формі необхідно запропонувати задум телевізійної програми. Для обрання жанру програми група поділяється на варіанти: варіант 1 — ток-шоу, варіант 2 — пізнавально-розважальна програма, варіант 3 — нарис-портрет тощо.

Мета завдання. Проводиться тренінг на вміння студентів налаштовуватися на творчу справу саме тут і саме зараз; перевіряється творчий потенціал студентів; тренуються навички фіксації власного задуму, а також навички роботи із телевізійними жанрами.

Час на виконання: 30 хвилин.

### **№ 3**

#### **Вправа «ЖУРНАЛЬНА НІСЕНІТНИЦЯ»**

Крок №1.

Для виконання цієї вправи необхідно підготувати цікавий розважальний глянцевий журнал, бажано, для широкої аудиторії. П'ятеро студентів по чергово повинні назвати номери будь-яких сторінок журналу. Ведучий знаходить потрібну сторінку та читає вголос назву статті, що розміщена на ній. Назва статті фіксується студентами в зошиті. Так повторюється ще чотири рази.

Час на виконання: 3–5 хвилин.

Крок №2.

Студентам необхідно пов'язати всі зафіксовані назви між собою у єдиний опис, що може бути маленьким оповіданням, новиною, рекламою будь-якого продукту, монологом від першої особи тощо.

Важливо, щоб назви статей були використані у послідовності, яка була зазначена на початку вправи.

Мета завдання. Проводиться тренінг на вміння студентів налаштовуватися на творчу справу саме тут і саме зараз; перевіряється творчий потенціал студентів; тренуються навички фіксації власного задуму.

Час на виконання: 20 хвилин.

Крок №3.

Студенти прилюдно й по чергово у групі читають свої роботи.

Мета завдання. Виховуються навички публічного оприлюднення своїх творчих робіт.

Час на виконання: залежно від кількості студентів, які брали участь у тренінгу.

#### **№ 4**

##### **Вправа «ІДЕАЛЬНИЙ КОНСТРУКТОР»**

Студентам пропонується вигадати сюжет телевізійної конкурсно-розважальної програми на основі ідеальної конструкції казки «Попелюшка». (Саме за таким принципом побудована ціла низка програм на сучасному українському телебаченні, зокрема «Холостяк» на СТБ, «Від пацанки до панянки» на 1+1, «Лялечка» на ТЕТ, «Зніміть це негайно!» на ТЕТ).

Крок №1.

Проводиться конструктивний аналіз казки, що зображується графічно на дошці.

Мета завдання. Розібрати елементи композиції казки та природу драматургічного конфлікту.

Час на виконання: 10 хвилин.

Крок №2.

Студенти розробляють власний сюжет на базі розглянутої драматургічної конструкції.

Мета завдання. Проводиться тренінг на вміння студентів налаштовуватися на творчу справу саме тут і саме зараз; перевіряється творчий потенціал студентів; тренуються навички фіксації власного задуму та оперування знаннями щодо драматургічної конструкції в сценарії в контексті телевізійного шоу.

Час на виконання: 20 хвилин.

Крок №3.

Студенти прилюдно й по чергово у групі читають свої роботи.

Мета завдання. Виховуються навички публічного оприлюднення своїх творчих робіт.

Час на виконання: залежно від кількості студентів, які брали участь у тренінгу.

#### **№ 5**

## **Вправа «КОМПОЗИЦІЯ В ОБРАЗАХ»**

Крок №1.

У кінодраматургії відомі приклади графічного зображення композиції. Так, Лінда Сегер креслила її у вигляді «американських гірок», Уелс Рот у вигляді річки, а Дж. Коган запропонував розглядати композицію, як своєрідну «теорію дерева». Студентам пропонується пофантазувати та запропонувати свій графічний варіант образу, який у повній мірі міг би виразити елементи композиції: експозицію, зав'язку, розвиток дії, кульмінацію і розв'язку.

Мета завдання. Проводиться тренінг на вміння студентів налаштовуватися на творчу справу саме тут і саме зараз; перевіряється творчий потенціал студентів; фіксуються в пам'яті основні композиційні елементи сценарію.

Час на виконання: 10 хвилин.

## **№ 6**

### **Вправа «НАЗВА ДЛЯ ПРОГРАМИ»**

Крок №1.

Студентам необхідно запропонувати якнайбільше назв для нової телевізійної програми в будь-якому, зазначеному викладачем, жанрі. Для виконання цієї вправи варто окреслити конкретну аудиторію, на яку може бути орієнтована програма та її тематику. Наприклад: ток-шоу для домогосподарок, присвячена проблемам виховання дітей. Або молодіжна пізнавально-розважальна програма, присвячена новітнім тенденціям у світовій популярній музиці тощо.

Основні вимоги до назв: вони повинні бути короткими, співпадати із запропонованою тематикою і жанром, не повторювати подібні назви, що вже існують на телебаченні. Мета завдання. На цьому етапі вправи проводиться тренінг на вміння студентів налаштовуватися на творчу справу саме тут і саме зараз; перевіряється творчий потенціал студентів, здібності до оригінального мислення.

Час на виконання: 5 хвилин.

## №7

### **Вправа «НЕГАТИВНИЙ ПЕРСОНАЖ»**

Придумайте негативного персонажа та опишіть 2-3 сцени, в результаті яких у глядачів складуться симпатії та співпереживання до антагоніста. В ідеалі глядач має закохатися у персонажа.

## №8

### **Вправа «БІОГРАФІЯ ГЕРОЯ»**

Придумайте героя (другорядного чи головного) та розпишіть на кілька сторінок всю його біографію. Почніть з ранніх моментів життя — з дитячого садка чи школи. Викладіть усе про його стосунки з батьками, братами чи сестрами. Напишіть про першу дружбу, першу бійку і кохання. Поступово прописуйте життя героя, вихоплюючи найяскравіші і значні події. І пам'ятайте, як це важливо для сюжету. Адже кожен персонаж, і особливо його минуле, сприяє розвитку історії.

## №9

### **Вправа «САМООЦІНКА»**

Візьміть аркуш паперу та в кількох абзацах оцініть та визначте свої здібності до створення сценаріїв.

Що ви оцінили б як сильні сторони? Ваші слабкі сторони? (Якщо ви досі нічого не писали, чому вирішили, що ви можете писати сценарії?)

Що б ви хотіли покращити? Чи хотіли б ви писати найкращі діалоги? Створювати глибші, об'ємніші характери? Чи хотіли б ви краще відчувати і розуміти структуру? Фабулу? Запишіть ваші думки та відчуття щодо ваших здібностей сценариста. Не думайте про граматику, орфографію та пунктуацію. Ніхто не повинен бачити це крім вас, так що будьте якомога правдивіше щодо того, що ви хотіли б покращити.

Зробіть це, потім відкладіть лист і забудьте про нього на деякий час.

## №10

### **Вправа «СТРУКТУРУЙТЕ НАВЕДЕНУ ІСТОРІЮ»**

Історія: Відомий ботанік із двома помічниками вирішив дослідити та каталогізувати рослини вздовж певної частини річки Колорадо у Великому Каньйоні. Однак їхній пліт перекинувся і ботанік виявився серйозно пораненим. Один із його помічників пішов шукати допомоги і повернувся. Як ви збираєтеся розпочати історію? Де? У ботаніка вдома? В університеті? Під час підготовки до поїздки? Напишіть це. А що ви скажете про першу кульмінаційну точку фабули? Чи не там вона, де він досягає річки та подорож починається? А може вона там, де перевертається паром? Вирішуйте самі. Уникайте зайвої конкретики, викладіть історію широкими загальними мазками. Деталі ви вставите пізніше.

### **№11**

#### **Вправа «ДІЯ»**

Описати одним реченням дію, яка покаже глядачам, що герой сумує за своєю коханою Потрібно не просто показати, що герой сумує – він сумує саме за коханою людиною. Не за домівкою, не за дитиною чи батьками.

Обмеження: фотографію не можна використовувати.

### **№12**

#### **Вправа «СЛПШИЙ» ЕТЮД»**

Ситуація (мотивована), коли ми не бачимо героїв, лише чуємо.

Варіанти:

- а) Чоловіка замкнули в багажник і він чує, як бандити обговорюють, як кінчатимуть цього чувачка. Можливо, є мобільник.
- б) Дитина в утробі матері чує сварку батьків.
- в) Мандрівники заблукали в тумані.

### **№13**

#### **Вправа «СПРОБУЙТЕ РОЗГОРНУТИ ПОДАЛЬШІ ДІЇ»**

- Поліцейський закохується у злочинницю після того, як вона потрапляє за ґрати за вбивство його брата

- Два кращих друга, які посварились через дівчину ще у молодості, та зараз намагаються купити одну будівлю для бізнесу. Суддею виявляється та сама дівчина.
- Брат з сестрою закохуються один в одного. Виявляється, що брат прийомний та батьки приховували це 20 років.
- Хазяїн ресторану закохується у офіціантку, яка його терпіти не може та вважає його самозакоханим теплєм. Офіціантка збирається виходити заміж за бармена, проте хазяїн не дає їй проходу. Хлопець заставляє її переспати з хазяїном заради грошей. Весілля відміняється.
- Вітчим закохується у падчерецю, яка зустрічається з його рідним братом.

#### **№14**

##### **Вправа «ТРИ ПЛАНИ».**

Написати три послідовні плани (без закадрового тексту), які стануть маленьким цікавим фільмом, який складається зі всіх необхідних компонентів: зав'язка, кульмінація, фінал.

*Приклад:*

*Перший план: Сліди звіра на снігу у горах: один, другий, вгору і вгору до сонця.*

*Другий план: По цим слідам обережно, з рушницею йде старий мисливець. Тихо, спокійно.*

*Третій план: Важко, старанно, із останніх сил, слід у слід за дідом йде маленький казахський хлопчик. Майбутній мисливець. Йому не вистачає довжини ніг, але він через сніг і біль йде слід у слід за дідом, за звіром.*

#### **№15**

##### **Вправа «Сценарій – це творча інструкція»**

Сценарій – це не тільки розповідь, а й карта для актора (і режисера). Щоб вашу ідею зрозуміли адекватним чином, ви повинні показати все елементи дії коротко і чітко.

1) Знайдіть партнера.

2) Партнер А повинен дати інструкцію партнеру В, як взутися (бажано зі шнурками). Щоб це зробити, партнеру В треба зняти черевики і прикинутися, що він не вміє взуватися і навіть не розуміє, як це робиться.

3) Партнер А повинен пояснити процес взування усно, без конкретних вказівок і фізичної допомоги партнеру В. Мета – чітка усна комунікація, щоб контролювати всім знайому, але складну дію.

4) Напишіть, наскільки успішний був експеримент.

## **№16**

### **Вправа «Показуйте, а не розповідайте»**

Героям не потрібно говорити «Я тебе люблю», щоб глядач це зрозумів. Замість того щоб говорити аудиторії, що треба думати і відчувати, краще висловити думки і емоції персонажів через дію.

Переробіть ці п'ять пропозицій так, щоб вони перетворилися в сцену з дією на півсторінки:

- Я люблю тебе.
- Я ненавиджу тебе.
- Я голодний.
- Я наляканий.
- Я хочу піти звідси.

## **№17**

### **Вправа «ХАРАКТЕРИ ПЕРСОНАЖІВ»**

Без явного дії або сюжету історія ще може бути переконливою, але без героїв це точно неможливо.

Доберіться до підсвідомості

Ви знаєте, що у вашого героя відбувається в підсвідомості?

Створення автентичних персонажів передбачає глибоке розуміння їхніх думок і того, як вплинули на них ті і чи інші моменти життя.

Розглянемо наступну ситуацію. Ваш герой стикається з брехнею. Напишіть сторінку про його свідомої і підсвідомої реакції.

Напишіть список «10 речей, які я роблю заради розваги» для драматичного героя. Уникайте сарказму.

## №18

### Вправа «КОНФЛІКТ»

Практично нічого не може розкрити справжню природу героя краще, ніж демонстрація, як він реагує на важку ситуацію.

Перш ніж починати писати сценарій, перевірте реакцію на великі і дрібні проблеми.

Придумайте для свого героя десять проблем, з якими він може зіткнутися, але які не мають відношення до вашої історії. У цьому списку повинні бути труднощі різної складності – від невеликих (персонаж в поході, пішла злива, в його наметі діра) до значних (він випадково збиває бездомного на темній дорозі). Розберіть, що відбувається в голові героя, коли він вирішує ці проблеми.

## №19

### Вправа «Вплив навколишнього простору»

Місце впливає на наші емоції і поведінку.

#### 1. Вправа

- 1) Помістити героя (того, якого ви самі створили і який вам подобається) в різні локації, не самі комфортні.
- 2) Подумати, що в героя через це зміниться, а що залишиться колишнім.
- 3) Написати по двохсторінковій сцені для кожної локації, сфокусувавшись на жестах і поведінці більше, ніж на діалогах.



## №20

### Вправа «ВИЗИРНУТИ НА ВУЛИЦЮ»

Попереднє вправа була на значні зміни навколишнього середовища, які впливають на героя, але невеликі корективи також можуть бути важливі.

#### 2. Вправа

- 1) Напишіть двохсторінкову сцену, дія якої буде відбуватися в приміщенні протягом одного дня.
- 2) Перепишіть сцену три рази: під час дощу, снігопаду і вночі.
- 3) Напишіть твір про те, як погода змінює атмосферу.

## №21

### Вправа

Написати невеликі розповіді (не більше 1 аркушу А4, кегль 14), в яких є взаємодія:

№	Протагоніст	Антагоніст
1	Позитивний герой	Антигерой (Трикстер)
2	Позитивний герой	Злодій
3	Антигерой (Байронічний герой)	Позитивний герой

## №22

### Вправа

Написати 5 коротких розповідей, які зможуть розчулити. Розповідь має бути не більше одного рядка. Приклад: Е. Хемінгуей «Продаються дитячі черевички. Неношені».

## **10 питань, що допоможуть створити біографію героя**

*Ці питання можна використовувати і для головних героїв, і для другорядних.*

1. Емпатія: що робить мого героя цікавим та нецікавим?
2. Арки: як мої герої розвиваються на початку, середині та наприкінці сценарію, коли намагаються досягти своєї мети? Що вони дізнаються про себе та інших? Що вони отримують і втрачають у міру розвитку сюжету?
3. Цілі: які основні цілі моїх героїв, їхні надії, мрії? Чому все це так важливо для них? Як вони збираються досягти їх?
4. Перешкоди: що заважає героям? Які проблеми та перешкоди їм треба подолати для досягнень цілей?
5. Багатомірність: які відмінні риси має мій герой: емоційні, психічні, фізичні та/або з точки зору соціальної поведінки? Як герої бачать себе і як ставляться до оточуючих?
6. Мотивація: на чому ґрунтуються персонажі, коли ухвалюють важливі та конкретні рішення?
7. Недоліки: які у героя недоліки та слабкі сторони?
8. Слабке місце: яка у героя Ахіллесова п'ята?
9. Позиція: що герої думають про себе та оточуючих?
10. Минуле персонажів впливає на їхнє майбутнє: які події з минулого героїв (такі як навчання у школі, стосунки вдома, на роботі) та/або травми вплинули на формування їхньої особистості?

## Сценарний план телевізійної програми (пам'ятка сценариста)\*

№	Пункт плану	Його значення
1	Тема	Найголовніша проблема та певне коло конкретних явищ мистецького твору, у якому відбувається дія.
2	Ідея	Головна думка художнього твору, заради якої він створюється
3	Основні епізоди	Епізод — заключна частина сценарію, його фрагмент, що має самостійне значення.
4	Теми епізодів	Основна мета — розкриття змісту дії, яка відбувається в кожному з епізодів сценарію. Можна використовувати літературне визначення — про що йдеться в епізоді?
5	Композиція	Побудова твору, його структура, взаємозв'язок окремих його частин (експозиція, зав'язка, розвиток дії, кульмінація, розв'язка).
6	Основні місця дії	Основні місця, де відбувається дія сценарію; де за задумом сценариста відбувається дія програми.
7	Дійові особи	Герої програми.
8	Конфлікт	Обов'язковий елемент структури драматургічного твору — зіткнення протилежних ідей та поглядів, загострення суперечностей, яке має форму драматичної боротьби.
9	Жанр	Тип мистецького твору, який характеризується схожими рисами, підпорядкований певним правилам. Характерні риси для цієї групи творів, які є однаковими для змісту

		та форми всіх творів групи, їх тематичного напрямку, стилю, а також відношення автора до подій, які розігруються в цих творах, до їх змісту.
10	Художній образ (сценарний хід)	Практичне втілення ідеї сценарію, його основної думки, його художнього образу, засіб формування сценарної структури, обов'язковий елемент сценарію.
11	Засоби втілення задуму	Вкрай важливі елементи, які потрібні для втілення сценарної роботи. До таких елементів відносяться: світло, пропозиції щодо музичного оформлення, декорацій, костюмів, вибору акторів тощо.
12	Єдина дія	Усі вчинки дійових осіб драматургічного твору, які вони здійснюють на шляху до певної цілі
13	Графік монтажу епізодів	Графік, на якому визначаються елементи композиції та відповідні цим елементам епізоди сценарію; має форму креслення.
14	Назва сценарію	Заголовок. Назва повинна відповідати змісту сценарію та бути короткою, яскравою та оригінальною.
15	Прив'язка сценарію до конкретної аудиторії	Основна аудиторія, на яку розрахований сценарій.

*\* Курінна Г. В. Сценарна майстерність на телебаченні. Теледраматургія: навч. посібн. / Г. В. Курінна. — Х. : ХДАК, 2013. — 189 с.*

# ПРИКЛАДИ РОЗКАДРОВОК

## №1



## №2



ПРИКЛАДИ АМЕРИКАНСЬКОГО ВИДУ  
ЗАПИСУ СЦЕНАРІЇВ

№1

THE  
MATRIX

by

Larry and Andy Wachowski

NUMBERED SHOOTING SCRIPT

March 29, 1998

FADE IN:

1 ON COMPUTER SCREEN

1

so close it has no boundaries.

A blinding cursor pulses in the electric darkness like a heart coursing with phosphorous light, burning beneath the derma of black-neon glass.

A PHONE begins to RING, we hear it as though we were making the call. The cursor continues to throb, relentlessly patient, until --

MAN (V.O.)

Yeah?

Data now slashes across the screen, information flashing faster than we can read: "Call trans opt: received. 2-19-98 13:24:18 REC:Log>."

WOMAN (V.O.)

Is everything in place?

On screen: "Trace program: running."

We listen to the phone conversation as though we were on a third line. The man's name is Cypher. The woman, Trinity.

TRINITY (WOMANV.O.)

I said, is everything in place?

The entire screen with racing columns of numbers. Shimmering like green-electric rivers, they rush at a 10-digit phone number in the top corner.

CYPHER (MANV.O.)

You weren't supposed to relieve me.

TRINITY (V.O.)

I know but I felt like taking a shift.

The area code is identified. The first three numbers suddenly fixed, leaving only seven flowing columns.

CYPHER (V.O.)

You like him, don't you? You like watching him?

We begin MOVING TOWARD the screen, CLOSING IN as each digit is matched, one by one, snapping into place like the wheels of a slot machine.

(CONTINUED)

1 CONTINUED:

1

TRINITY (V.O.)  
Don't be ridiculous.

CYPHER (V.O.)  
We're going to kill him. Do you understand that? He's going to die just like the others.

TRINITY (V.O.)  
Morpheus believes he is the One.

Only two thin digits left.

CYPHER (V.O.)  
Do you?

TRINITY (V.O.)  
I... it doesn't matter what I believe.

CYPHER (V.O.)  
You don't, do you?

TRINITY (V.O.)  
If you have something to say, I suggest you say it to Morpheus.

CYPHER (V.O.)  
I intend to, believe me. Someone has to.

The final NUMBER POPS into place --

TRINITY (V.O.)  
Did you hear that?

CYPHER (V.O.)  
Hear what?

On screen: "Trace complete. Call origin: #312-555-0690.

TRINITY (V.O.)  
Are you sure this line is clean?

CYPHER (V.O.)  
Yeah, 'course I'm sure.

We MOVE STILL CLOSER, the ELECTRIC HUM of the green NUMBERS GROWING into an ominous ROAR.

TRINITY (V.O.)  
I better go.

(CONTINUED)



1 CONTINUED: (2) 1

She hangs up as we PASS THROUGH the numbers, entering the nether world of the computer screen. Suddenly, a flashlight cuts open the darkness and we find ourselves in --

2 INT. HEART O' THE CITY HOTEL - NIGHT 2

The hotel was abandoned after a fire licked its way across the polyester carpeting, destroying several rooms as it spooled soot up the walls and ceiling, leaving patterns of permanent shadow.

We FOLLOW four armed POLICE OFFICERS using flashlights as they creep down the blackened hall and ready themselves on either side of Room 303.

The biggest of them violently kicks in the door. The other cops pour in behind him, guns thrust before them.

BIG COP

Police! Freeze!

The room is almost devoid of furniture. There is a fold-up table and chair with a phone, a modem, and a powerbook computer. The only light in the room is the glow of the computer.

Sitting there, her hands still on the keyboard, is TRINITY; a woman in black leather.

BIG COP

Hands behind your head! Now! Do it!

She slowly puts her hands behind her head.

3 EXT. HEART O' THE CITY HOTEL - NIGHT 3

A black sedan with tinted windows glides in through the police cruisers. AGENT SMITH, AGENT BROWN, and AGENT JONES get out of the car.

They wear dark suits and sunglasses even at night. They are also always hardwired; small Secret Service earphones in one ear, the cord coiling back into their shirt collars.

AGENT SMITH

Lieutenant?

LIEUTENANT

Oh shit.

(CONTINUED)

220 CONTINUED:

220

He steps out of the phone and slides on a pair of sunglasses. He looks up and we RISE.

HIGHER and HIGHER, until the city is miles below.

After a moment, Neo blasts by us, his long, black coat billowing like a black leather cape as he flies faster than a speeding bullet.

FADE OUT.

THE END

№2

**THE WOLF OF WALL STREET**

Written by  
Terence Winter

Based on the book  
by  
Jordan Belfort



JORDAN (V.O.)  
See that humongous estate down  
there? That's my house.

6 INT. JORDAN'S ESTATE - MASTER BEDROOM - DAY (FEB '95) 6

We see NAOMI, 24, blonde and gorgeous, a living wet dream  
in LaPerla lingerie.

JORDAN (V.O.)  
My wife, Naomi, the Duchess of Bay  
Ridge, Brooklyn, a former model  
and Miller Lite girl.

Naomi licks her lips; she's incredibly, painfully hot.

JORDAN (V.O.)  
Yeah, she was the one blowing me  
in the Ferrari, so put your dick  
back in your pants.

Over the following, WE SEE a quick

7-7C SERIES OF SHOTS 7-7C

All taken from TV; a mansion from *Lifestyles of the Rich  
and Famous*; wealthy PEOPLE applauding at a polo match;  
a yacht sailing crystal blue seas; Robert Wagner and  
Stephanie Powers toasting with champagne on *Hart to Hart*.

JORDAN (V.O.)  
In addition to Naomi and my two  
perfect kids, I own a mansion,  
private jet, six cars, three  
horses, two vacation homes and  
a 170 foot yacht.

8 INT. HOTEL BEDROOM - NIGHT (FEB '95) 8

Sweaty, wild-eyed and naked, Jordan fucks an HISPANIC  
HOOKER from behind.

JORDAN (V.O.)  
I also gamble like a degenerate,  
drink like a fish, fuck hookers  
maybe five times a week and have  
three different Federal agencies  
looking to indict me.

He dismounts, snorts some coke through a straw, then uses  
it to blow some into her asshole.

JORDAN (V.O.)  
Oh yeah, and I love drugs.

JORDAN (CONT'D)

I use Xanax to stay focused,  
ambien to sleep, pot to mellow  
out, cocaine to wake up and  
morphine because it's awesome.

12 EXT. STRATTON OAKMONT III - LONG ISLAND - DAY (FEB '95) 12

The limo pulls up to the black glass office building.  
Jordan gets out, heads inside through a back door.

JORDAN

But of all the drugs under God's  
blue heaven, there's one that's my  
absolute favorite.

13 INT. STRATTON OAKMONT III - JORDAN'S OFFICE - DAY (FEB '95) 13

Gadgets, computers, oxblood leather furniture. With  
the DIN of the brokerage firm bleeding in, Jordan uses  
a credit card to cut a line of coke on his desk. As he  
peels a crisp \$100 DOLLAR BILL off a wad, rolls it up:

JORDAN

Enough of this shit'll make you  
invincible, able to conquer the  
world and eviscerate your enemies.

He SNARFS up the line, gestures to the cocaine.

JORDAN (CONT'D)

I'm not talking about this. I'm  
talking about this.

(Jordan unfurls the  
\$100 with a SNAP)

Money is the oxygen of capitalism  
and I wanna breathe more than any  
other human being alive.

He crumbles it into a ball and tosses it into a corner,  
where it comes to rest with two dozen others. Over his  
back as we TRACK HIM out of his office toward what sounds  
like the ROAR of a mob--

JORDAN (V.O.)

Money doesn't just buy you a  
better life -- better food, better  
cars, better pussy -- it also  
makes you a better person. You  
can give generously to the church  
of your choice or the political  
party. You can save the fucking  
spotted owl with money.

JORDAN

Sell me this pen.

\*  
\*

As the next person tries...

\*

WE RAKE ALONGSIDE HIS AUDIENCE, transfixed, desperate for  
Jordan's knowledge, desperate to be molded, to be rich...

\*  
\*

JORDAN (O.S.) (CONT'D)

Sell me this pen...Sell me this  
pen... Sell me this pen...Sell me  
this pen...

\*  
\*  
\*  
\*

FADE OUT.

\*  
\*

## ОЦІНЮВАННЯ І РЕЗУЛЬТАТИ

### ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ З ДИСЦИПЛІНИ ТА КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ З ДИСЦИПЛІНИ (Формуються відповідно до програмних результатів навчання ПРН)

№ п/п	ОЧІКУВАНІ РЕЗУЛЬТАТИ НАВЧАННЯ З ДИСЦИПЛІНИ	КРИТЕРІЇ ОЦІНЮВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ
1	<b>ПРН 1</b> Володіти методами та прийомами редакторсько-сценарної/ продюсерської творчо-виробничої діяльності при створенні (виробництві) аудіовізуальних творів.	Володіння методами та прийомами редакторсько-сценарної діяльності при створенні аудіовізуальних творів.
2	<b>ПРН 5</b> Генерувати нові ідеї для втілення їх в аудіовізуальному творі.	Вміння генерувати нові ідеї для втілення їх в аудіовізуальному творі.
3	<b>ПРН 6</b> Створювати драматургічну концепцію та сценарій аудіовізуальних творів різних видів, жанрів, стилів.	Вміння створювати драматургічну концепцію та сценарій аудіовізуальних творів різних видів, жанрів, стилів.
4	<b>ПРН 7</b> Забезпечувати виразність при втіленні авторського задуму аудіовізуального твору.	Здатність забезпечувати виразність при втіленні авторського задуму аудіовізуального твору.



5	<b>ПРН 10</b> Оформлювати виробничу документацію (заявка, календарно-постановочний план, кошторис тощо).	Вміння оформлювати виробничу документацію (заявка, календарно-постановочний план, кошторис тощо).
---	--	---

## **МЕТОДИ ВИКЛАДАННЯ ТА НАВЧАННЯ**

Діяльність здобувача вищої освіти:

- слухання лекцій, із застосуванням комунікативно-інформаційних технологій (презентацій, відео), розповідь, пояснення, бесіда;
- виконання завдань практичної роботи;
- колективні дискусії, навчальні ділові ігри, перегляд навчальних відео-фільмів;
- підготовка презентацій, доповідей;
- індивідуальна науково – дослідницька робота (есе);
- виконання творчих завдань та їх аналіз.

## **ЗАСОБИ ОЦІНЮВАННЯ ТА МЕТОДИ ДЕМОНСТРУВАННЯ РЕЗУЛЬТАТІВ НАВЧАННЯ**

У процесі оцінювання навчальних досягнень студента застосовуються:

1. Індивідуальне опитування, фронтальне опитування, тестування, залік, екзамен.
2. Самостійна робота.
3. Презентація результатів виконаних завдань, самоаналіз.

### **Розподіл балів**

Практичні заняття – 10 занять x 5 балів = 50 балів

Модульна контрольна робота – 30 балів

Контрольна самостійна робота – 20 балів

Всього – 100 балів

### **ФОРМИ ПЕРЕВІРКИ ТА КОНТРОЛЮ ЗНАНЬ СТУДЕНТІВ**

Контрольні заходи передбачають поточний і семестровий контроль.

Поточний контроль здійснюється під час проведення практичних занять і має на меті перевірку засвоєння здобувачами вищої освіти навчальної дисципліни. Однією з форм поточного контролю є модульний контроль.

Семестровий контроль здійснюють у формі заліку або екзамен відповідно до навчального плану. Умовою допуску до підсумкового семестрового контролю є виконання 60% практичних робіт. Семестрова оцінка у формі заліку є арифметичною сумою балів, отриманих здобувачем вищої освіти впродовж семестру за всі види роботи за навчальною дисципліною.

Екзамен проводиться у формі презентації, відповідно до обраної теми, у програмі Power Point. Екзаменаційна оцінка є арифметичною сумою балів (максимально 100 балів) за практичні роботи, виконані протягом семестру і самостійні роботи у формі доповіді/есе.

Для переведення семестрової оцінки за освітнім компонентом в оцінку за національною шкалою («незадовільно», «задовільно», «добре», «відмінно» в разі екзамену або «зараховано», «не зараховано» в разі заліку) використовують шкалу, що зазначено в пункті 3.8 Положення про організацію освітнього процесу в ДЗ «Луганський національний університет імені Тараса Шевченка».

**ШКАЛА ОЦІНЮВАННЯ: НАЦІОНАЛЬНА ТА ЄКТС**

Сума балів за всі види навчальної діяльності	Оцінка ЄКТС	Оцінка за національною шкалою	
		для екзамену, курсового проекту (роботи), практики	для заліку
90 – 100	<b>A</b>	відмінно	зараховано
83 – 89	<b>B</b>	добре	
75 – 82	<b>C</b>		
67 – 74	<b>D</b>	задовільно	
60 – 66	<b>E</b>		
21 – 59	<b>FX</b>	незадовільно з можливістю повторного складання	не зараховано з можливістю повторного складання
0 – 20	<b>F</b>	незадовільно з обов'язковим повторним вивченням дисципліни	не зараховано з обов'язковим повторним вивченням дисципліни

## РЕКОМЕНДОВАНІ ДЖЕРЕЛА ІНФОРМАЦІЇ

1. Бажай В. Рекламний фільм: масштабні креслення / В. Бажай // Телерадіокур'єр. — № 5 (36). — 2003. — С. 90–91.
2. Житницький А. З. Драматургія масових театралізованих заходів: навч. посіб. / А. З. Житницький. — Харків: ХДАК, 2004. — 128 с.
3. Карабанов М. М. Українське телебачення: роки, події, звершення / М. М. Карабанов, І. Ф. Курус, В. М. Петренко та ін. — К.: ДП «Дирекція ФВД», 2008. — 400 с.
4. Курінна Г. В. Концепт конструкції кіносценарію в контексті американської сценарної школи / Г. В. Курінна // Вісник Харк. держ. акад. ди- зайну і мистец.: зб. наук. пр. / за ред. В. Я. Даниленка. — Х.: ХДАДМ, 2011. — Вип. 3. — С. 180–183.
5. Курінна Г. В. Специфіка ігрових програм на сучасному телебаченні / Г. В. Курінна // Вісник Харк. держ. акад. дизайну і мистец.: зб. наук. пр. / за ред. В. Я. Даниленка. — Х.: ХДАДМ, 2012. — Вип. 2. — С. 160–163.
6. Курінна, Г. В. Сценарій у сучасному екранному мистецтві: проблеми термінології / Г. В. Курінна // Культура України : зб. наук. пр. / Харк. держ. акад. культури. — Х., 2010. — Вип. 32. — С. 231–238.
7. Сегер Л. Робимо гарний сценарій геніальним / Лінда Сегер., 2011. — 212 с.
8. Шальман Т. М. Телевізійний діалог як жанрова форма: теорія, практика / Т. М. Шальман // Наукові записки Інституту журналістики. — 2006. — Т. 24. — С. 100–105.
9. Ширман Р. Робота режисера над документальним телефільмом / Р. Ширман // Телерадіокур'єр. — № 2 (33). — 2003. — С. 47–50.
10. Миронов Ю. Б. Основи рекламної діяльності / Ю. Б. Миронов, Р. М. Крамар. — Дрогобич: Посвіт, 2007. — 108 с. <http://kerivnyk.info/osnovy-reklamnoi-diyalnosti>