

**Министерство культуры Российской Федерации**

федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования

**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ  
КИНО И ТЕЛЕВИДЕНИЯ»**



ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

**Е. В. САЗОНОВА**  
ректор

Сертификат: 00eec2e5b252a0885bc682f9fa99feef8b  
Основание: УТВЕРЖДАЮ  
Дата утверждения: 19 июня 2024 г.

**Рабочая программа дисциплины**

**«Мастерство художника кино»**

Наименование ОПОП: Режиссер игрового кино- и телефильма

Специальность: 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

Форма обучения: очная

Факультет: экранных искусств

Кафедра: режиссуры игрового кино

Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академ. час. / 4 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 68,7 час.

самостоятельная работа: 75,3 час.

<b>Вид(ы) текущего контроля</b>	<b>Семестр (курс)</b>
выполнение творческого задания	5,6
посещение занятий	5,6
презентация (доклад)	5,6
<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	5
зачет с оценкой	6

Рабочая программа дисциплины «Мастерство художника кино» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 733)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Режиссер игрового кино- и телефильма» по специальности 55.05.01 Режиссура кино и телевидения

**Составитель(и):**

О.В. Балаян, старший преподаватель кафедры режиссуры игрового кино

М.Н. Шеметова, доцент кафедры режиссуры игрового кино, канд. искусствоведения

**Рецензент(ы):**

К.С. Лопушанский, профессор, канд. искусствоведения

Рабочая программа дисциплины рассмотрена и одобрена на заседании кафедры режиссуры игрового кино

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

**СОГЛАСОВАНО**

Руководитель ОПОП

А. М. Антонов

Начальник УМУ

С.Л. Филипенкова

**УКАЗАННАЯ ЛИТЕРАТУРА ИМЕЕТСЯ В НАЛИЧИИ В БИБЛИОТЕКЕ ИНСТИТУТА ИЛИ ЭБС**

Заведующий библиотекой Н.Н. Никитина

# 1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

## 1.1. Цели и задачи дисциплины

### Цель(и) дисциплины:

- раскрытие взаимосвязей между содержательной и изобразительной формами экранного произведения, режиссёрским замыслом фильма и его визуальным воплощением.

### Задачи дисциплины:

- рассмотреть основные этапы развития экранных искусств и выявить глубинные взаимосвязи изобразительного решения фильма с тенденциями и проблемами времени создания кинопроизведения;

- изучить основные принципы, правила, приёмы композиции в изобразительном решении фильма;

- научиться применять разнообразные выразительные художественные средства для воплощения авторского замысла в процессе создания аудиовизуального произведения;

- сформировать представление об изобразительном решении фильма как ведущей форме выражения режиссёрского замысла;

- сформировать навыки восприятия, анализа и истолкования художественных феноменов в изобразительной сфере киноискусства.

## 1.2. Место и роль дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина относится к обязательной части Блока 1 «Дисциплины (модули)».

Дисциплина основывается на знаниях и умениях, приобретенных в ходе изучения предшествующих дисциплин/прохождения практик и взаимосвязана с параллельно изучаемыми дисциплинами:

Кинооператорское мастерство

Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса

Мастерство актёра

Сценическая речь

Современные монтажные программы

Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:

Визуальные эффекты в кино и на телевидении

Костюм в кино

Преддипломная практика

Работа режиссёра в монтажно-тонировочный период

Грим и постиж в фильмопроизводстве

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Компьютерная графика в кино

## 1.3. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения ОПОП ВО

### Общепрофессиональные компетенции

ОПК-5 — Способен на основе литературного сценария разработать концепцию и проект аудиовизуального произведения и реализовать его с помощью средств художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

ОПК-5.5 — Применяет для воплощения авторского замысла разнообразные средства

художественной выразительности, используя полученные знания в области культуры, искусства и навыки творческо-производственной деятельности.

**Знает:** основы мастерства художника кино, методы анализа концепции и стилистики художественного видения

**Умеет:** применять художественные средства для воплощения авторского замысла

### **Профессиональные компетенции**

#### ***Вид деятельности: художественно-творческий.***

ПК-1 — Способен создавать художественно значимый продукт творческой деятельности как новый эстетический объект.

ПК-1.2 — Определяет драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки игрового кино-, телефильма, разрабатывает режиссерский сценарий игрового кино-, телефильма.

**Знает:** основные методики изобразительного решения фильма

**Умеет:** определять оптимальные способы изобразительного решения аудиовизуального произведения

#### ***Вид деятельности: творческо-производственный.***

ПК-3 — Способен использовать технологические возможности и технические средства современного кинопроизводства в процессе постановки фильма.

ПК-3.3 — Анализирует и применяет разнообразные выразительные средства экранного изображения при создании изобразительного решения фильма.

**Знает:** выразительные средства экранного изображения

**Умеет:** применять разнообразные выразительные средства экранного изображения при создании изобразительного решения фильма

**Владеет:** методикой анализа выразительных средств экранного изображения

#### ***Вид деятельности: творческо-производственный.***

ПК-3 — Способен использовать технологические возможности и технические средства современного кинопроизводства в процессе постановки фильма.

ПК-3.5 — Создает новые аудиовизуальные произведения, вырабатывая оптимальные способы решения технологических задач.

**Знает:** пути решения технологических задач при создании изобразительного решения фильма

**Умеет:** вырабатывать оптимальные способы решения изобразительно-выразительных задач в процессе создания фильма

**Владеет:** изобразительными приемами производства и постановки фильма

## **2. СТРУКТУРА, ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) В КОМПЕТЕНТНОСТНОМ ФОРМАТЕ**

### **2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины**

Общая трудоемкость дисциплины составляет 144 академ. час. / 4 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 68,7 час.

самостоятельная работа: 75,3 час.

<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
зачет	5
зачет с оценкой	6

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	5	6	Итого
Лекции	16	16	32
Практические	16	16	32
Консультации	2	2	4
Самостоятельная работа	33,5	29	62,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	8,6	12,8
<b>Итого</b>	<b>71,7</b>	<b>71,6</b>	<b>143,3</b>

## 2.2. Содержание учебной дисциплины

### Раздел 1. Теоретические основы экранного изображения

#### Тема 1. 1. Кинематограф и изобразительное искусство

Изобразительная основа киноискусства. Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе. Время и пространство в кино. Универсальность зрительного экранного образа. Изобразительная культура современного экрана.

#### Тема 1. 2. Основы восприятия экранного образа

Кинематографическая достоверность. Условное и безусловное начало в кино. Взаимопроникновение факта и мысли, наблюдения и авторской позиции как основа специфического киновидения действительности. Воздействие экранного образа: интеллектуальное, эмоциональное, катартическое. Достижение нужного модуса восприятия. Поиски “рычагов управления” вниманием зрительской аудитории. TV: соборность и аутизм восприятия. Отличия восточного и западного мирозерцания и их влияние на изобразительные принципы экранного произведения. Архетипы и предметная символика в экранных произведениях.

#### Тема 1. 3. Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла

Соподчинение компонентов содержательной и визуальной формы создаваемого кино-, видео- и телефильма. Способность определить и раскрыть «сверхзадачу», «сквозное действие», «главное событие» и событийный ряд произведения. Активное творческое мышление зрительными образами и методы их воплощения.

### Раздел 2. Основы изображения в игровом и неигровом кино

#### Тема 2. 1. Структура образа в кинематографе

Информационная, этическая и эстетическая функция кинодокумента. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино

#### Тема 2. 2. Операторское искусство и традиции живописи

Основные выразительные средства операторского искусства. Свето-тональная и колористическая композиция, крупность плана, ракурс, движение камеры. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки. Кинооператор и художник фильма. Особенности операторского искусства в неигровых видах кино.

#### Тема 2. 3. Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма

Монтаж как система специфической выразительности киноизображения. Создание образа монтажным путём. Монтажная форма в литературе. Эволюция монтажных форм и стилей. Монтажные школы и стили. Исследования Л.Кулешова, С.Эйзенштейна, Д.Вертова, Э.Шуб, В.Пудовкина, А.Тарковского. Сравнительный анализ монтажных решений. Ритм и темп в изобразительном решении фильма. Внутрикадровый монтаж. Штампы монтажа в игровом и неигровом кино. Монтаж клипов и рекламных роликов.

#### Тема 2. 4. Композиция кадра в изобразительном решении фильма

Выразительность композиционного решения кадра. Пространство кадра как возможность создания новой художественной реальности. Формирование и развитие композиционного видения и понимания кадра. Основы композиции и решение пространства с использованием перспективы. Понятие о зависимости кадра от содержания, формата, точки съёмки, оптики. Выбор точки зрения, ракурса. Понятие о конструкции, массе, форме, характере и пропорциях. Линейная и воздушная перспектива. Композиционное построение фигуры человека в интерьере и экстерьере. Влияние освещения на выразительное композиционное решение кадра: рисующий свет и тень, моделирование, заполняющий свет. Отбор главных элементов композиции, значение символа, знака в композиции кадра.

### **Раздел 3. Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа**

#### **Тема 3. 1. Становление профессии художник-постановщик в отечественном кинематографе**

Художник как участник коллективного процесса создания фильма. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.

#### **Тема 3. 2. Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма**

Изобразительный анализ жанра литературного произведения. Образное решение героев и эпизодов фильма. Изобразительная экспликация фильма. Драматургическое решение пространства. Эскизы декораций, костюмов, актёрского грима. Раскадровка, выбор мест натуральных съёмок. Эскизы композиций павильонных декорационных объектов.

#### **Тема 3. 3. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма**

Взаимообусловленность изобразительного решения фильма с жанром и стилем кинопроизведения. Жанр как тип условности. Жанры и роды. Меняющаяся структура жанра. О жанрах “высоких” и “низких”. Стиль и современное мышление. Понятие индивидуального стиля и структура образного строя кинофильма. Стилизации и пародирование стиля. Национальный кинематограф в системе мирового кино и особенности формирования зрительного образа. Современные стилистические поиски в кинематографе. Постмодернизм и ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки. Осознанное “размывание границ” между массовой и элитарной культурой. Единство проблемности и занимательности в изобразительном решении современного кино.

#### **Тема 3. 4. Современные изобразительные возможности кино и видео**

Совмещение компьютерной графики и игрового кино. Техника как вспомогательное и как смыслообразующее средство создания художественного образа. Базовая связь «старой» и «новой» технологий. Психология восприятия компьютерного изображения. Особенности компьютерных образов, вносимые технологическими факторами. Компьютерная обработка кино и видеоизображений и их роль в изобразительном решении фильма. Прогнозы и перспективы развития цифрового виртуального экрана.

### 3. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ЧАСОВ ПО ТЕМАМ И ВИДАМ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ

№ п/п	Наименование раздела, (отдельной темы)	Лекции	Лекции с использованием ДОТ	Лабораторные работы	Практические занятия	Практические с использованием ДОТ	Индивидуальные занятия	Итого
<b>1</b>	<b>Теоретические основы экранного изображения</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>
1.1	Кинематограф и изобразительное искусство	4	0	0	0	0	0	4
1.2	Основы восприятия экранного образа	4	0	0	0	0	0	4
1.3	Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла	4	0	0	4	0	0	8
<b>2</b>	<b>Основы изображения в игровом и неигровом кино</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>20</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>28</b>
2.1	Структура образа в кинематографе	2	0	0	6	0	0	8
2.2	Операторское искусство и традиции живописи	2	0	0	6	0	0	8
2.3	Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма	2	0	0	4	0	0	6
2.4	Композиция кадра в изобразительном решении фильма	2	0	0	4	0	0	6
<b>3</b>	<b>Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>20</b>
3.1	Становление профессии художник-постановщик в отечественном кинематографе	2	0	0	2	0	0	4
3.2	Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	2	0	0	2	0	0	4
3.3	Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	4	0	0	2	0	0	6
3.4	Современные изобразительные возможности кино и видео	4	0	0	2	0	0	6
	<b>ВСЕГО</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>64</b>

#### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Мастерство художника кино» в соответствии с учебным планом не предусмотрены.

#### 5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Изобразительное решение фильма как ведущая форма выражения режиссёрского замысла	3
2	Структура образа в кинематографе	4,5
3	Операторское искусство и традиции живописи	4,5
4	Уникальность и особое значение монтажа в изобразительном решении фильма	3
5	Композиция кадра в изобразительном решении фильма	3
6	Становление профессии художник-постановщик в отечественном кинематографе	1,5
7	Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	1,5
8	Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	1,5
9	Современные изобразительные возможности кино и видео	1,5

#### 6. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Оценивание результатов обучения по дисциплине осуществляется в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации с использованием балльно-рейтинговой системы.

Оценочные средства в полном объеме представлены в Фонде оценочных средств по дисциплине «Мастерство художника кино».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
выполнение творческого задания	5,6
посещение занятий	5,6
презентация (доклад)	5,6
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	5
зачет с оценкой	6

##### 6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Курсовая работа по учебному плану не предусмотрена.

##### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

Творческие задания

Задание 1. Примерные темы эссе:

1. «Дело художника – родить радость».



2. Роль художника-постановщика в создании кинофильма.
3. Художники и искусство в кино.
4. Роль художника в изобразительном решении фильма.
5. Постмодернизм и ориентация художественного творчества на массовые интеллектуальные и вкусовые установки.
6. Компьютерная обработка кино и видеоизображений и их роль в изобразительном решении фильма и др.

Задание 2. Подбор референсов к неигровому фильму.

Задание 3. Цветовое решение неигрового фильма и подготовка задания для художника-постановщика неигрового фильма.

Задание 4. Анализ картин большого масштаба, антиутопий, на примере “Бразилиа” , “Метрополис”, “Дитя человеческое”, “Гатака”, “Город потерянных детей”, “ Время”, “ Высотка” и т. д.

Задание 5. Анализ известных мюзиклов : “Шербургские зонтики”, “Кабаре”, “ Веселые ребята”, “ Ла-ла-Лэнд”, “ Романс о влюбленных”, “ Отверженные” и т.д.

Задание 6. Анализ работ художников в советских сказках “Илья Муромец”, “Садко”, “Буратино” и современных фантазиях “ Властелин колец”, “ Последний Богатырь”, “Бэтмен”, фильмы Тима Бертона и т. п.

Задание 7. Анализ к/к: “ Грех”, “ Ромео и Джульетта”, “Контракт рисовальщика”, “ Андрей Рублев”, “ Жанна Дарк”, “Тайны ночного дозора”, “Ваттель” и т.д.

Задание 8. Анализ к/к :”Война и Мир”, “ Анна Каренина”, “ Обломов”, “Пианино”, “ Неоконченная пьеса для механического пианино”, “ Амадей”, “Мария-Антуанетта” , “и т.д.

Задание 9. Анализ д/ф Касаковского

### **6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации**

Теоретические вопросы к зачету по дисциплине

1. Теоретические основы экранного изображения.
2. От синтеза искусств к синтетическому искусству.
3. Изобразительная основа киноискусства.
4. Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе.
5. Универсальность зрительного экранного образа.
6. Кинематографическая достоверность.
7. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма.
8. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино
9. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.
10. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром.
11. Художник-постановщик фильма как автор изобразительно-декорационного воплощения драматургической основы и режиссёрского замысла кинопроизведения.
12. Новые изобразительные возможности кино и видео
13. Совмещение компьютерной графики и игрового кино.

Примерные темы к практическому заданию по зачету в пятом семестре:

1. Изобразительный анализ жанра игрового фильма.
2. Описание колорита изображения и т.д.

Примерные темы к практическому заданию по зачету с оценкой в шестом семестре:

1. Анализ выразительных средств небольшого фрагмента игрового фильма.
2. Анализ глубинной мизансцены.

Примерный перечень вопросов к зачету по дисциплине (5 семестр):

1. Теоретические основы экранного изображения.
2. От синтеза искусств к синтетическому искусству.
3. Изобразительная основа киноискусства.
4. Единство и различие принципов изображения в живописи, скульптуре, графике и кинематографе.
5. Универсальность зрительного экранного образа.
6. Кинематографическая достоверность.
7. Условное и безусловное начало в кино.
8. Структура образа в игровом и документальном кино.
9. Принцип сочетания игрового и неигрового кино в изобразительном решении фильма. Соединение хроники со съёмочным материалом, снятым по принципам художественного кино.
10. Художник как участник коллективного процесса создания фильма.

Примерный перечень вопросов к зачету с оценкой по дисциплине (6 семестр):

1. Работа художника с режиссёром, оператором, актёром.
2. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
3. Изобразительные спецэффекты, павильонные и натурные съёмки.
4. Изобразительный анализ жанра литературного произведения.
5. Изобразительная экспликация фильма.
6. Композиция кадра в изобразительном решении фильма.
7. Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма.
8. Взаимобусловленность изобразительного решения фильма с жанром и стилем кинопроизведения.
9. Новые изобразительные возможности кино и видео.
10. Совмещение компьютерной графики и игрового кино.
11. Искусство художника кино и традиции живописи, графики, скульптуры.
12. Основные функции и выразительные средства художника-декоратора, художника по костюмам, художника-гримёра.
13. Основные выразительные средства операторского искусства.
14. Ритм и темп в изобразительном решении фильма.
15. Совмещение компьютерной графики и игрового кино.

#### 6.4. Балльно-рейтинговая система

Оценка успеваемости с применением балльно-рейтинговой системы заключается в накоплении обучающимися баллов за активное, своевременное и качественное участие в определенных видах учебной деятельности и выполнение учебных заданий в ходе освоения дисциплины.

Конкретные виды оцениваемой деятельности	Количество баллов за 1 факт (точку) контроля	Количество фактов (точек) контроля	Баллы (максимум)
<b>Семестр 5</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческого задания	5,5	4	22,0
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Презентация (доклад)	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		
<b>Семестр 6</b>			
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
Выполнение творческого задания	5,5	4	22,0
Дополнительная аудиторная и самостоятельная работа (премиальные баллы)			
Презентация (доклад)	10	1	10
ИТОГО в рамках текущего контроля	70 баллов		
ИТОГО в рамках промежуточной аттестации	30 баллов		
ВСЕГО по дисциплине за семестр	100 баллов		

Итоговая оценка по дисциплине выставляется на основе накопленных баллов в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации в соответствии с таблицей:

#### Система оценивания результатов обучения по дисциплине

Шкала по БРС	Отметка о зачете	Оценка за экзамен, зачет с оценкой
85 – 100	зачтено	отлично
70 – 84		хорошо
56 – 69		удовлетворительно
0 – 55	не зачтено	неудовлетворительно

## **7. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ, ИНФОРМАЦИОННО-ТЕХНИЧЕСКОЕ И МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечиваются печатными и (или) электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

### **7.1. Литература**

1. Художник кино Александр Борисов. Творчество как образ жизни [Электронный ресурс]. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2016. — 70 с. - Режим доступа: на территории института без ограничений, вне института - по логину и паролю  
<https://e.lanbook.com/reader/book/94241/#1>
2. Художник кино Леонид Платов. Опыт работы над экспликацией к фильму Детство по трилогии Л. Н. Толстого Детство. Отрочество. Юность в комментариях и воспоминаниях коллег, друзей, учеников [Электронный ресурс] : учебное пособие / Б. Яшин [и др.]. — Москва : ВГИК им. С.А. Герасимова, 2014. — 66 с.  
<https://e.lanbook.com/reader/book/69393/#1>
3. Халлиган, Фьоннуала. Профессия: художник кино [Текст]/ Ф. Халлиган. - М. : Рипол Классик, 2014. - 192 с.  
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

### **7.2. Интернет-ресурсы**

1. Официальный сайт киностудии Ленфильм
2. Официальный сайт киностудии Мосфильм
3. Официальный сайт Межрегионального профсоюза работников киноиндустрии и телерадиовещания
4. База данных "Кинопоиск"
5. База данных "Кинопоиск"

### **7.3. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение**

Microsoft Windows  
Microsoft Office

### **7.4. Профессиональные базы данных и информационные справочные системы**

Электронный каталог библиотеки СПбГИКиТ. <https://www.gukit.ru/lib/catalog>  
Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>  
Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.ru>  
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>  
Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>  
База данных сайт о кинематографе «Internet Movie Database». <https://www.imdb.com>  
Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>  
Интернет-портал о кино и кинобизнесе «ПрофиСинема» <http://www.proficinema.ru>  
База данных мер поддержки кинематографии в России «Фонд кино» <http://www.fond-kino.ru/>

## 7.5. Материально-техническое обеспечение

<b>Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>	<b>Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы</b>
Учебная аудитория	Рабочее место преподавателя, оборудованное компьютером и мультимедийным проектором. Рабочие места обучающихся. Доска (интерактивная доска) и/или экран.
Помещение для самостоятельной работы обучающихся	Рабочие места обучающихся оборудованные компьютерами с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду института.

## **8. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ОРГАНИЗАЦИИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ**

Особое внимание следует обратить на освоение понятийного аппарата предметной области изучаемой дисциплины. Грамотный понятийный аппарат помогает студенту освоить отдельные темы, а также получить возможность уяснить место конкретной изучаемой темы в рамках предметного поля всей учебной дисциплины.

Студенту необходимо оптимально распределить время, отведенное на самостоятельную работу, направленное на изучение дисциплины.

При планировании и организации времени, необходимого на изучение дисциплины, кроме аудиторных занятий студенту рекомендуется отводить время для самостоятельной работы по разделам и темам курса из расчета 3-5 часов на каждую тему.

При самостоятельном изучении дисциплины и подготовке к зачету можно рекомендовать следующую методику (последовательность действий студента):

- нужно не только понять материал литературного или лекционного источника, но и уметь его самостоятельно изложить;
- после изучения каждого раздела (темы) по указанной литературе рекомендуется составить краткий конспект по заданному вопросу;
- закончив изучение данного раздела, нужно обязательно ответить на все вопросы для самопроверки, перечисленные в методических указаниях для студентов по дисциплине;
- при работе с литературой необходимо в первую очередь уделять внимание основным источникам, перечисленным в рабочей программе.

Для более полного и всестороннего изучения дисциплины может быть использована указанная дополнительная литература и Интернет-ресурсы, а также материально-техническое обеспечение дисциплины (компьютерное и мультимедийное оборудование, основные узлы и системы техники различного назначения, учебные фильмы и т.д.)

Студент для получения успешного прохождения всех этапов контроля по данной дисциплине должен:

- посещать лекционные и практические занятия;
- выполнять практические задания;
- ответить на поставленные вопросы на зачете (зачете с оценкой).

Изучение дисциплины производится в тематической последовательности. Каждому самостоятельному изучению материала предшествует лекция по данной теме.

Цель лекционных занятий - развитие у студентов навыков работы с информацией, получение навыка использования терминологии.

Цель практических занятий – развитие у студентов навыков для наиболее продуктивной работы с материалами, навыков монтажного мышления.

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации включают:

- 1.оценку работы на занятиях;
- 2.проверка и обсуждение работ студентов;
- 3.зачет (зачет с оценкой).

В ходе занятий преподаватель должен создавать творческую атмосферу, привлекая студентов к участию в анализе фильмов и их детальном обсуждении.