

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

«КОСТЮМ В 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 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 34,3 час.

самостоятельная работа: 37,7 час.

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
посещение занятий	7
презентация (доклад)	7
творческое задание	7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	7

Рабочая программа дисциплины «Костюм в 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):

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

Рецензент(ы):

Цветкова И.Ю., актриса, за РФ

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:

Всестороннее ознакомление студентов с ролью художника по костюму в процессе производства кино.

Задачи дисциплины:

- познакомиться с объемом информации о процессе создания художником по костюму коллекции для съемочного процесса,
- научиться создавать историческую достоверность и художественный образ персонажей аудиовизуального произведения на базе знаний об использовании костюма в фильмопроизводстве.

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:

- Кастинг актеров в игровом фильме и сериале
- Мастерство художника кино
- Работа режиссера с актером и неактером на съемочной площадке
- Творческо-производственная практика
- Звуковое решение фильма
- Кинодраматургия и сценарное дело
- Кинооператорское мастерство
- Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса
- Мастерство актера
- Сценическая речь
- Современные монтажные программы
- Освоение дисциплины необходимо как предшествующее для дисциплин и/или практик:
 - Грим и постиж в фильмопроизводстве
 - Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

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: специфику создания костюмов для фильмопроизводства

Умеет: анализировать работу художника по костюмам на разных этапах производства с целью более полного воплощения авторского замысла

Владеет: навыком оценки работы художника по костюмам в фильмопроизводстве

Профессиональные компетенции

Вид деятельности: художественно-творческий.

ПК-2 — Способен применять основы актерского искусства в своей профессиональной деятельности.

ПК-2.2 — Применяет знания об использовании костюма для создания исторической достоверности, художественного образа и внешней характеристики персонажей аудиовизуального произведения.

Знает: особенности создания исторического костюма

Умеет: использовать костюм для создания исторической достоверности, художественного образа и внешней характеристики персонажей аудиовизуального произведения

Владеет: навыком анализа использования костюмов в аудиовизуальных произведениях

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

2.1. Структура и трудоемкость учебной дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 72 академ. час. / 2 зач.ед.

в том числе: контактная работа: 34,3 час.

самостоятельная работа: 37,7 час.

Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	7

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	7	Итого
Лекции	16	16
Практические	16	16
Консультации	2	2
Самостоятельная работа	33,5	33,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	4,2
Итого	71,7	71,7

2.2. Содержание учебной дисциплины

Раздел 1. Особенности профессии Художника по костюмам

Тема 1. 1. Основы профессии Художника по костюмам. Введение в профессию

История появления профессии Художник по костюму в кинематографе . Отличие кинематографического костюма от костюма театрального. Роль Художника по костюму в фильмопроизводстве и степень его участия на всех стадиях создания фильма. Фактура и материаловедение, силуэт, тональное и цветовое решение костюма в кино. Взаимосвязь Художника по Костюму с другими профессиями в кино.

Тема 1. 2. Специфика профессии Художник по костюмам

История искусств и профессия Художника по Костюму. Графическая культура и материалы для создания эскизов костюмов. Мир высокой моды и кинематограф. Современные технологии моделирования-3D графика и 3D печать.

Раздел 2. Работа Художника по костюмам в период производства и реализации АВП

Тема 2. 1. Художник по костюмам и препродакшн

Чтение сценария и предоставление референсов. Построение бюджета и определение сроков производства костюмов. Взаимодействие Художника по Костюму с режиссером и Художником постановщиком фильма. Участие в актерских пробах.

Тема 2. 2. Художник по костюмам и производство коллекций фильма

Поиск и определение поставщиков материалов для производства костюма. Пошив в специализированных мастерских.

«Отфактуривание» костюмов и их подгонка по фигуре актера. Совместная работа с режиссером и актерами над пластикой движения в соответствии с фактурой актера. Взаимодействие актера и костюма-рождение «Кожи актера».

Тема 2. 3. Художник по костюму и производство фильма (продакшн)

Съемка фильма и соответствие, работа с актером с отработкой этикета соответствующего исторической эпохи. Работа с Костюмером, хранение, перевозка и учет костюмов в производстве.

Работа ассистента Художника по костюму . Пост-продакшн и кинематографический костюм. Представление костюмов на выставках и тематических фестивалях.

Тема 2. 4. Художник по костюму и производство исторического костюма

Исторические эпохи и история искусства и костюма . Особенности создания исторического костюма. Сбор материала по конкретной исторической эпохе соответственно сценарию фильма. Вопрос аутентичности костюма в кинематографии. Костюм и проблематика жанрового кино.

Художник по Костюму и оружейное дело. Материаловедение в производстве Костюма

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
1	Особенности профессии Художника по костюмам	6	0	0	6	0	0	12
1.1	Основы профессии Художника по костюмам. Введение в профессию	2	0	0	2	0	0	4
1.2	Специфика профессии Художник по костюмам	4	0	0	4	0	0	8
2	Работа Художника по костюмам в период производства и реализации АВП	10	0	0	10	0	0	20
2.1	Художник по костюмам и препродакшн	2	0	0	2	0	0	4
2.2	Художник по костюмам и производство коллекций фильма	4	0	0	4	0	0	8
2.3	Художник по костюму и производство фильма (продакшн)	2	0	0	2	0	0	4
2.4	Художник по костюму и производство исторического костюма	2	0	0	2	0	0	4
	ВСЕГО	16	0	0	16	0	0	32

4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

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

5. ПРАКТИЧЕСКИЕ ЗАНЯТИЯ (СЕМИНАРЫ)

№ п/п	Тематика практических занятий (семинаров)	Трудоемкость (час.)
1	Основы профессии Художника по костюмам. Введение в профессию	1,5
2	Специфика профессии Художник по костюмам	3
3	Художник по костюмам и препродакшн	1,5
4	Художник по костюмам и производство коллекций фильма	3

5	Художник по костюму и производство фильма (продакшн)	1,5
6	Художник по костюму и производство исторического костюма	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 «Костюм в кино».

Предусмотрены следующие формы и процедуры текущего контроля и промежуточной аттестации:

Вид(ы) текущего контроля	Семестр (курс)
посещение занятий	7
презентация (доклад)	7
творческое задание	7
Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты	Семестр (курс)
зачет	7

6.1. Оценочные средства для входного контроля (при наличии)

Входной контроль отсутствует.

6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

6.2.1. Примеры творческих заданий по дисциплине.

Задание 1. Творческое задание выполняется в виде написания эссе, которое представляет собой прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции, подразумевающее впечатления и соображения автора по конкретному поводу или предмету.

Эссе - это прозаическое сочинение небольшого объема и свободной композиции, подразумевающее впечатления и соображения автора по конкретному поводу или предмету.

Примерные темы эссе:

1. «Дело художника – рождать радость».
2. Представление костюмов на выставках и тематических фестивалях.
3. Аутентичность костюма в кинематографии.
4. Современные технологии моделирования-3D графика и 3D печать и т.д.

Задание 2. Анализ изобразительного решения и работы костюмера в к/ф (фильм предлагается преподавателем)

Задание 3. Разработка внешнего образа персонажей (героев) короткометражного игрового фильма. Подбор референсов.

Задание 4. Анализ соответствия костюма исторической эпохе в к/ф (фильм предлагается преподавателем)

6.3. Оценочные средства для промежуточной аттестации

6.3.1. Вопросы к зачету:

1. История появления профессии Художник по костюму в кинематографе.
2. Отличие кинематографического костюма от костюма театрального.
3. Роль Художника по костюму в кинопроизводстве и степень его участия на всех стадиях создания фильма.
4. Фактура и материаловедение, силуэт, тональное и цветовое решение костюма в кино.
5. Графическая культура и материалы для создания эскизов костюмов.

6. Мир высокой моды и кинематограф.
7. Современные технологии моделирования-3D графика и 3D печать.
8. Построение бюджета и определение сроков производства костюмов.
9. Взаимодействие Художника по Костюму с режиссером и Художником постановщиком фильма.
10. Поиск и определение поставщиков материалов для производства костюма.
11. Пошив в специализированных мастерских. «Отфактуривание» костюмов и их подгонка по фигуре актера.
12. Совместная работа с режиссером и актерами над пластикой движения в соответствии с фактурой актера.
13. Съемка фильма и соответствие костюма исторической эпохи.
14. Работа с Костюмером, хранение, перевозка и учет костюмов в производстве.
15. Работа ассистента Художника по костюму.
16. Пост-продакшн и кинематографический костюм.
17. Вопрос аутентичности костюма в кинематографии.

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)
Обязательная аудиторная работа			
Посещение занятий	2	16	32
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	9,5	4	38,0
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. История костюма [Электронный ресурс] : конспект лекций [для студентов творческих специальностей факультета экранных искусств СПбГИКиТ] / С.-Петерб. гос. ин-т кино и телев. ; сост. Л. В. Варначева. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2017. - 56 с. - Электрон. версия печ. публикации. - Режим доступа: по логину и паролю
http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uchebnaja%20literatura/Varnacheva_Istorija_kostjuma_Konspekt_lekcij_2017/Varnacheva_Istorija_kostjuma_Konspekt_lekcij_2017.pdf
2. Черняева Е. Н. История костюма / Е.Н. Черняева. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2014. - 54 с. - ISBN KemGuki_48. - Текст: электронный
<https://ibooks.ru/bookshelf/351140/reading>
3. История костюма : конспект лекций [для студентов творческих специальностей факультета экранных искусств СПбГИКиТ] / сост. Л. В. Варначева. - Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2017. - 56 с. - Текст : непосредственный.
<https://www.gikit.ru/lib/catalog>
4. Холландер, Э. Пол и костюм. Эволюция современной одежды = Sex and suits. The Evolution of Modern Dress: Общее / Холландер Э. - Москва :НЛО, 2018. - 176 с.: . - (Библиотека журнала "Теория моды") ISBN 978-5-4448-0754-5. - Текст : электронный. - Режим доступа: по подписке.
<https://znanium.com/catalog/product/977289>
5. Бордэриу, К. Платье императрицы. Екатерина II и европейский костюм в Российской империи: Общее / Бордэриу К. - Москва : НЛО, 2016. - 344 с.: . - (Библиотека журнала "Теория моды") ISBN 978-5-4448-0595-4. - Текст : электронный. - Режим доступа: по подписке.
<https://znanium.com/catalog/product/977283>
6. Осиновская, И. Поэтика моды / Осиновская И. - Москва :НЛО, 2016. - 144 с. - (Библиотека журнала "Теория моды") ISBN 978-5-4448-0521-3. - Текст : электронный. - Режим доступа: по подписке.
<https://znanium.com/catalog/product/977201>
7. Костюм в русском стиле. Городской вышитый костюм конца XIX - начала XX века [Текст] : к изучению дисциплины / сост. Л. Б. Скляр. - М. : Бослен, 2016. - 240 с. : ил. - ISBN 978-5-91187-249-6 - Режим доступа:
<https://www.gukit.ru/lib/catalog>

7.2. Интернет-ресурсы

1. Информационно-интерактивный портал <http://www.elbib.ru/>
2. Электронная библиотека IQlib <http://www.iqlib.ru/>
3. Публичная Электронная Библиотека. <http://lib.walla.ru/>
4. Мировая цифровая библиотека <http://www.wdl.org/ru/>
5. Сайт журнала "Искусство Кино" <https://kinoart.ru/>
6. База данных "Кинопоиск" <https://www.kinopoisk.ru/>

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>
База данных мер поддержки кинематографии в России «Фонд кино» <http://www.fond-kino.ru/>
Интернет-портал о кино и кинобизнесе «ПрофиСинема» <http://www.proficinema.ru>
Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU. <https://elibrary.ru>
Электронная библиотечная система издательства «ЛАНЬ». <http://e.lanbook.com>
Информационный портал о кинематографе «КиноПоиск». <https://www.kinopoisk.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>
Информационно-справочный портал о кинематографе «Российское кино». <https://ruskino.ru>

7.5. Материально-техническое обеспечение

Наименование специальных помещений и помещений для самостоятельной работы	Оснащенность специальных помещений и помещений для самостоятельной работы
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.

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, 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.

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 на сценической и съемочной площадке.

Формы текущего контроля и промежуточной аттестации включают:

1. оценку работы на занятиях;
2. проверку и обсуждение работ студентов;
3. зачет.

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