

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 неигрового 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.

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

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 неигрового 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, з.д.и РФ, н.а. РФ

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

Рабочая программа дисциплины одобрена Советом факультета экранных искусств

СОГЛАСОВАНО

Руководитель ОПОП

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:

Кинодраматургия и сценарное дело

Кинооператорское мастерство

Практика по освоению технологии творческо-производственного процесса

Работа режиссера с актером и неактером на съемочной площадке

Работа с кино- и телеархивами

Речь: культура и техника

Современные монтажные программы

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

Монтаж закадрового текста в неигровом кино

Преддипломная практика

Специфика режиссуры неигрового телевизионного фильма

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-5.4 — 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 в области неигрового кино- и телефильма.

ПК-1.2 — Определяет драматургическую конструкцию, изобразительное решение, жанровые и стилевые признаки неигрового кино-, телефильма, разрабатывает режиссерский сценарий неигрового 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 фильмопроизводства в процессе постановки неигрового кино-, телефильма, владеть способами документальной съемки.

ПК-3.4 — 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 фильмопроизводства в процессе постановки неигрового кино-, телефильма, владеть способами документальной съемки.

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.

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

Распределение трудоемкости по периодам обучения:

Семестр	5	6	Итого
Лекции	16	0	16
Практические	16	32	48
Консультации	2	2	4
Самостоятельная работа	33,5	29	62,5
Самостоятельная работа во время сессии	4,2	8,6	12,8
Итого	71,7	71,6	143,3

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
1	Теоретические основы экранного изображения	12	0	0	4	0	0	16
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
2	Основы изображения в игровом и неигровом кино	4	0	0	26	0	0	30
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	0	0	0	8	0	0	8
2.4	Композиция кадра в изобразительном решении фильма	0	0	0	6	0	0	6
3	Мастерство художника фильма. Постановочные средства кинематографа	0	0	0	18	0	0	18
3.1	Становление профессии художник-постановщик в отечественном кинематографе	0	0	0	6	0	0	6
3.2	Анализ драматургического материала, формирование и воплощение режиссёрского замысла в изобразительном решении фильма	0	0	0	4	0	0	4
3.3	Проблема жанра и стиля в изобразительном решении фильма	0	0	0	4	0	0	4
3.4	Современные изобразительные возможности кино и видео	0	0	0	4	0	0	4
	ВСЕГО	16	0	0	48	0	0	64

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
- Задание 10. Анализ к/к : “Солярис”, “Интерстеллар”, “Марсианин”, “Кин-дза-дза”, “Бегущий по лезвию”, “Пятый элемент”, “Гатака” и т.д.
- Задание 11. Подбор референсов к игровому или неигровому фильму.

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 неигрового 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 неигрового фильма.

2. Анализ глубинной мизансцены и т.д.

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)
Семестр 5			
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		
Семестр 6			
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 <http://www.lenfilm.ru/>
2. Официальный сайт киностудии Мосфильм <http://www.mosfilm.ru/>
3. Официальный сайт Межрегионального профсоюза работников киноиндустрии и телерадиовещания <http://www.profokino.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>

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

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 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.