

**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 кинопроизводстве»**

Наименование ОПОП: Продюсер кино и телевидения

Специальность: 55.05.04 Продюсерство

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.

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

Рабочая программа дисциплины «Костюм в кинопроизводстве» составлена:

— в соответствии с требованиями Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования — Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - специалитет по специальности 55.05.04 Продюсерство (приказ Минобрнауки России от 01.08.2017 г. № 734)

— на основании учебного плана и карты компетенций основной профессиональной образовательной программы «Продюсер кино и телевидения» по специальности 55.05.04 Продюсерство

**Составитель(и):**

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

**Рецензент(ы):**

И.Ю. Цветкова, доцент, з.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

Н. Л. Горина

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 анализировать работу художника по костюмам.

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

Дисциплина относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 «Дисциплины (модули)».

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

Продюсирование анимационных проектов

Продюсирование документальных и научно-популярных фильмов

Грим и постиж в кинопроизводстве

Основы продюсирования

Общеознакомительная практика

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

Продюсирование радиопрограмм

Продюсирование телепрограмм

Музыкальное продюсирование в кино и телевидении

Продюсирование интернет-программ

Выполнение и защита выпускной квалификационной работы

Преддипломная практика

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

### Профессиональные компетенции

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

ПК-2 — Способен соучаствовать с авторами аудиовизуального произведения в разработке творческо-постановочной концепции кино- и телепроекта, давать квалифицированную оценку проектным инициативам творческих работников и брать на себя ответственность за реализацию художественных проектов в аудиовизуальной сфере.

ПК-2.2 — Использует профессиональные подходы по реализации художественных проектов в аудиовизуальной сфере.

**Знает:** особенности создания костюмов для кинопроизводства, основы профессии художника по костюмам

**Умеет:** анализировать работу художника по костюмам

**Владеет:** навыком оценки работы художника по костюмам на различных этапах кинопроизводства

## 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.

<b>Вид(ы) промежуточной аттестации, курсовые работы/проекты</b>	<b>Семестр (курс)</b>
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
<b>Итого</b>	<b>71,7</b>	<b>71,7</b>

### 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 кинопроизводстве 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. Особенности 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.

Особенности создания костюмов для кинопроизводства.

#### 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.

Анализ работы художника по костюмам.

#### **Тема 2. 4. Производство исторического костюма и Художник по костюму**

Исторические эпохи и история искусства и 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
<b>1</b>	<b>Особенности профессии Художника по костюмам</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>12</b>
1.1	Основы профессии Художника по костюмам. Введение в профессию	2	0	0	2	0	0	4
1.2	Особенности профессии Художник по костюмам	4	0	0	4	0	0	8
<b>2</b>	<b>Работа Художника по костюмам в период производства и реализации АВП</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>20</b>
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	Производство исторического костюма и Художник по костюму	2	0	0	2	0	0	4
	<b>ВСЕГО</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>16</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>32</b>

### 4. ЛАБОРАТОРНЫЕ ЗАНЯТИЯ

Лабораторные занятия по дисциплине «Костюм в кинопроизводстве» 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	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 кинопроизводстве».

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)

Курсовая работа по учебному плану не предусмотрена.

### 6.2. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости

#### 6.2.1. Творческие задания

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

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. Совместная работа с режиссером и актерами над пластикой движения в соответствии с фактурой актера.
11. Съемка фильма и соответствие костюма исторической эпохи.
12. Работа с Костюмером, хранение, перевозка и учет костюмов в производстве.
13. Работа ассистента Художника по костюму.
14. 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	3	16	48
Обязательная самостоятельная работа			
Творческое задание	11	2	22
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. Осиновская, И. Поэтика моды / Осиновская И. - Москва :НЛЮ, 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>
2. Холландер, Э. Пол и костюм. Эволюция современной одежды = Sex and suits. The Evolution of Modern Dress: Общее / Холландер Э. - Москва :НЛЮ, 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>
3. Бордэриу, К. Платье императрицы. Екатерина II и европейский костюм в Российской империи: Общее / Бордэриу К. - Москва : НЛЮ, 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>
4. 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>
5. 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>
6. 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](http://books.gukit.ru/pdf/2017/Uchebnaja%20literatura/Varnacheva_Istorija_kostjuma_Konspekt_lekcij_2017/Varnacheva_Istorija_kostjuma_Konspekt_lekcij_2017.pdf)
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
2. Мировая цифровая библиотека
3. Электронная библиотека IQlib
4. Публичная интернет-библиотека СМИ
5. Публичная Электронная Библиотека.
6. База данных "Кинопоиск"
7. Сайт журнала "Искусство Кино"

### 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>  
Информационно-справочный портал о кино и театре «Кино-театр.ру». <https://www.kino-teatr.ru>  
База данных сайт о кинематографе «Internet Movie Database». <https://www.imdb.com>  
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>  
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.

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.