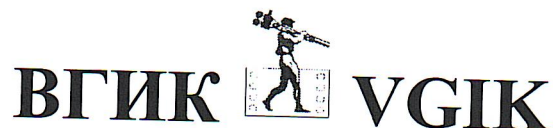


Министерство культуры Российской Федерации
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования

**ВСЕРОССИЙСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
КИНЕМАТОГРАФИИ имени С.А.ГЕРАСИМОВА**



Колледж кино, телевидения и мультимедиа



УТВЕРЖДАЮ

**Проректор по учебно – методической
работе**

И.В. Коротков

« 31 »

августа 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

МДК.01.01. Композиция и анализ произведений

изобразительного искусства:

Композиция и художественный образ

для специальности СПО

54.02.05 Живопись (по видам)

Квалификация – художник-живописец, преподаватель

Углубленная подготовка

Форма обучения – очная

Москва


Рабочая программа междисциплинарного курса МДК.01.01. КОМПОЗИЦИЯ И АНАЛИЗ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА: КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта по специальности среднего профессионального образования **54.02.05 Живопись (по видам)**, утвержденного приказом Министерства образования и науки от 13 августа 2014 года № 995.

Разработчик: профессор, заслуженный деятель искусств РФ С.М.Соколов

Рассмотрено на заседании цикловой методической комиссии специальных дисциплин

Протокол № 9 от 30 августа 2023 г.

Председатель ЦМК

 И.А.Ленникова - доцент, заведующая отделением «Живопись»

СОГЛАСОВАНО:

Директор колледжа


М.Н.Краковская

Начальник отдела по методической работе


В.В.Атаман

Заместитель директора колледжа


М.И. Золотова

Заведующая библиотекой


В.М.Шипулина

© Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), 2023 г.

ПРИНЯТО
Протокол заседания цикловой методической комиссии
№ _____ от _____

Лист регистрации изменений и дополнений

в рабочей программе (модуле)
дисциплины _____

(название дисциплины)

по специальности _____

(название специальности)

на 20 __/20 __ учебный год

1. В _____ вносятся следующие изменения:
(раздел рабочей программы)

1.1.;

1.2.;

...

1.9.

2. В _____ вносятся следующие изменения:
(раздел рабочей программы)

2.1.;

2.2.;

...

2.9.

3. В _____ вносятся следующие изменения:
(раздел рабочей программы)

3.1.;

3.2.;

...

3.9.

Заведующий отделением _____

(Ф.И.О. подпись)

« ____ » _____ 20 __ г.

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ	5
1.1.	Область применения программы	5
1.2.	Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена	5
1.3.	Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса	5
1.4.	Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса	6
2.	СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	7
2.1.	Организационно-методические данные междисциплинарного курса	7
2.2.	Объем междисциплинарного курса и виды учебной работы	8
2.3.	Примерный тематический план и содержание междисциплинарного курса	10
2.4.	Занятия с применением инновационных форм	19
3.	УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	20
3.1.	Требования к минимальному материально – техническому обеспечению	20 21
3.2.	Информационное обеспечение обучения	
4.	МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ	22
5.	КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА	23

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Область применения программы

Рабочая программа междисциплинарного курса МДК.01.01. КОМПОЗИЦИЯ И АНАЛИЗ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА: КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ является составной частью программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности СПО 54.05.02 Живопись (по виду: станковая), утвержденному приказом Министерства образования и науки РФ от 13 августа 2014 года № 995.

1.2. Место междисциплинарного курса в структуре программы подготовки специалистов среднего звена

Междисциплинарный курс МДК.01.01. КОМПОЗИЦИЯ И АНАЛИЗ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА: КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ относится к профессиональному модулю ПМ.01. Творческая и исполнительская деятельность. Междисциплинарный курс КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ является базой для изучения таких дисциплин, как «Рисунок», «Живопись», «Основы анимационного движения», «Анализ произведений изобразительного искусства», «История искусств».

1.3. Цели и задачи междисциплинарного курса – требования к результатам освоения междисциплинарного курса:

Основными целями междисциплинарного курса КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ являются развитие образного мышления и раскрытия творческих способностей обучающихся, умение воплощать в конкретных художественных образах идею произведения, изучение многообразия творческих решений в области анимационного искусства и овладение навыками создания художественного образа средствами изобразительного искусства.

Основными задачами междисциплинарного курса КОМПОЗИЦИЯ И ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ ОБРАЗ являются:

- дать базовое понятие классической композиции;
- дать базовое понятие создания образа персонажа, разработки характера персонажа на основе литературного произведения, сценария;
- дать базовое понятие раскадровки как кинематографической композиции: построение кадра, чередование планов, ракурсов, панорам;
- уметь рассказать историю в серии графических рисунков (раскадровок) анимационного сюжета;
- дать базовое понятие эскиза как изобразительного решения анимационного фильма;
- сформировать целостное представление о композиции в анимации;

- совершенствовать навыки самостоятельной работы: сбор изобразительного материала, выбор стилистики, техники и т.д.;
- создать предпосылки для дальнейшего образования выпускников среднего профессионального образования в высших учебных заведениях и путем самообразования;
- применять полученные знания и навыки широкого творческого диапазона в профессиональной деятельности.

В результате освоения учебной дисциплины обучающийся должен:

иметь практический опыт:

- творческого использования средств живописи, их изобразительно-выразительные возможности;
- проведения целевого сбора и анализа подготовительного материала, выбора художественных и изобразительных средств в соответствии с творческой задачей;
- последовательного ведения работы над композицией;

уметь:

- технически умело выполнять эскиз;
- находить новые живописно-пластические решения для каждой творческой задачи;

знать:

- теоретические основы композиции, закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия;
- основные технические разновидности, функции и возможности живописи;
- опыт классического художественного наследия и современной художественной практики;
- принципы сбора и систематизации подготовительного материала и способы его применения для воплощения творческого замысла.

Занятия проходят в форме лекций, дискуссий, просмотров анимационных фильмов, слайдов, практических занятий.

1.4. Компетенции, формируемые у обучающегося в результате освоения междисциплинарного курса

Выпускник по специальности 54.05.02 Живопись в процессе освоения ППСЗ на базе приобретенных знаний и навыков должен обладать следующими компетенциями:

Понимать сущность и социальную значимость своей будущей профессии, проявлять к ней устойчивый интерес (ОК 1);

Организовывать собственную деятельность, определять методы и

способы выполнения профессиональных задач, оценивать их эффективность и качество (ОК 2);

Решать проблемы, оценивать риски и принимать решения в нестандартных ситуациях (ОК 3);

Осуществлять поиск, анализ и оценку информации, необходимой для постановки и решения профессиональных задач, профессионального и личностного развития (ОК 4);

Использовать информационно-коммуникационные технологии для совершенствования профессиональной деятельности (ОК 5);

Работать в коллективе, обеспечивать его сплочение, эффективно общаться с коллегами, руководством (ОК 6);

Ставить цели, мотивировать деятельность подчиненных, организовывать и контролировать их работу с принятием на себя ответственности за результат выполнения заданий (ОК 7);

Самостоятельно определять задачи профессионального и личностного развития, заниматься самообразованием, осознанно планировать повышение квалификации (ОК 8);

Ориентироваться в условиях частой смены технологий в профессиональной деятельности (ОК 9);

Изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка и живописи (ПК 1.1);

Применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия (ПК 1.2);

Проводить работу по целевому сбору, анализу, обобщению и применению подготовительного материала (ПК 1.3);

Последовательно вести работу над композицией (ПК 1.4);

Владеть различными приемами выполнения живописных работ (ПК 1.5);

Использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла (ПК 1.6);

Находить новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи (ПК 1.7).

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

2.1. Организационно-методические данные междисциплинарного курса

Рекомендуемое количество часов на освоение программы

междисциплинарного курса:

максимальной учебной нагрузки обучающегося – **792** часов, в том числе:

I курс: **216** часа; из них

- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – **144** часов;

- самостоятельной работы обучающегося – **64** часа;

- консультаций – 8 часов.
- II курс: 216 часа; из них
- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 144 часов;
- самостоятельной работы обучающегося – 64 часа;
- консультаций – 8 часов.
- III курс: 204 часа; из них
- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 136 часов;
- самостоятельной работы обучающегося – 60 часов;
- консультаций – 8 часов.
- IV курс: 156 часа; из них
- обязательной аудиторной учебной нагрузки обучающегося – 106 часов;
- самостоятельной работы обучающегося – 38 часов;
- консультаций – 12 часов.

2.2. Объем междисциплинарного курса и виды учебной работы

I курс

Вид и объем учебной работы	Количество часов
Максимальная учебная нагрузка	216
Аудиторная учебная нагрузка	144
в том числе	
лекционные занятия	4
практические работы	136
контрольные занятия	4
Самостоятельная работа обучающихся	72
в том числе	
творческие задания	64
Консультация	8
Промежуточная аттестация	Экзаменационный просмотр

II курс

Вид и объем учебной работы	Количество часов
Максимальная учебная нагрузка	216
Аудиторная учебная нагрузка	144
в том числе	
лекционные занятия	-
практические работы	140
контрольные занятия	4
Самостоятельная работа обучающихся	72
в том числе	
творческие задания	64
Консультация	8
Промежуточная аттестация	Экзаменационный просмотр

III курс

Вид и объем учебной работы	Количество часов
Максимальная учебная нагрузка	204
Аудиторная учебная нагрузка	136
в том числе	
лекционные занятия	-
практические работы	132
контрольные занятия	4
Самостоятельная работа обучающихся	68
в том числе	
творческие задания	60
Консультация	8
Промежуточная аттестация	Экзаменационный просмотр

IV курс

Вид и объем учебной работы	Количество часов
Максимальная учебная нагрузка	156
Аудиторная учебная нагрузка	106
в том числе	
лекционные занятия	-
практические работы	104
контрольные занятия	2
Самостоятельная работа обучающихся	50
в том числе	
творческие задания	38
Консультация	12
Промежуточная аттестация	Экзаменационный просмотр

2. 3. Примерный тематический план и содержание междисциплинарного курса

Тематический план

Темы лекций	Содержание учебных заданий (практические задания)	Количество часов			Уровень освоения
		Макс.	Ауд.	Внеауд.	
1 семестр					
Раздел 1. Введение в анимацию					
(ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)		96	64	32	
Тема 1.1 Вводное занятие.	Входящий контроль знаний. Ознакомление с программой курса, показ дипломных работ выпускников колледжа.	6	4	2	*
Тема 1.2 Персонаж в анимационном кинематографе, линейка персонажей.	Тема: Короткие литературные формы с одним-двумя персонажами (детские стихи А.Барто, Д.Хармса, С.Маршака, лирики, басни И.Крылова и др.). Цель задания: дать понятие персонажа, линейки персонажей, обозначение предметной среды. Объем задания: Разработка персонажа, выполнение линейки персонажей формата А3. Задание выполняется карандашом. <i>Самостоятельная работа.</i> <i>Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей.</i>	24	16	8	* **
Тема 1.3 Раскадровка.	Тема: Русская народная сказка с 2-3 персонажами. Цель задания: Дать понятие раскадровки. Объем задания: разработка персонажей, линейка персонажей формата А4, раскадровка (не менее 16-20 кадров). Задание выполняется графическим материалом. Текущий контроль. Промежуточный просмотр. <i>Самостоятельная работа.</i> <i>Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки.</i>	27	18	9	* **
		3	2	1	**
				10	***
				10	***

Тема 1.4 Эскиз. Стилистика.	<p>Тема: Русская народная сказка с 2-3 персонажами (из темы 1.3).</p> <p>Цель задания: Дать понятие эскиза, стилистики на примере лубка.</p> <p>Объем задания: сбор материала, разработка персонажей, линейка персонажей, раскадровка (не менее 16-20 кадров), один цветной эскиз формата А3.</p> <p>Задание выполняется графическим материалом.</p>	36	24	12	* **	
	<p><i>Самостоятельная работа.</i></p> <p><i>Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, эскиза.</i></p>			8	***	
	<p><i>Консультация</i></p>			4	-	
2 семестр						
Раздел 2. Последовательность создания анимационного фильма (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	Тема 2.1 Последовательность создания анимационного фильма.	<p>Тема: Свободная тема (новогоднее приключение, подарок, путешествие и др.).</p> <p>Цель задания: Умение самостоятельно разработать сюжет, проследить последовательность создания анимационного фильма.</p> <p>Объем задания: разработка персонажей, линейка персонажей формата А4, раскадровка 20-24 кадра, один-два цветных эскиза формата А3.</p> <p>Задание выполняется в цвете в любой технике.</p>	120	80	40	
		<p>Тема: Свободная тема (новогоднее приключение, подарок, путешествие и др.).</p> <p>Цель задания: Умение самостоятельно разработать сюжет, проследить последовательность создания анимационного фильма.</p> <p>Объем задания: разработка персонажей, линейка персонажей формата А4, раскадровка 20-24 кадра, один-два цветных эскиза формата А3.</p> <p>Задание выполняется в цвете в любой технике.</p>	42	28	14	* **
		<p><i>Самостоятельная работа.</i></p> <p><i>Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, эскизов.</i></p>			14	***
Раздел 3. Силуэт						
Тема 3.1 Простой силуэт.	<p>(ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)</p> <p>Тема: Басня (И.А.Крылов, Лафонтен и др.).</p> <p>Цель задания: динамика и статика, выразительность силуэта,</p>	36	24	12		
		33	22	11	* **	

	<p>поза, жест.</p> <p>Объем задания: разработка персонажа, линейка персонажей формата А4, раскадровка 20-24 кадра, один – два эскиза формата А3.</p> <p>Черно-белое решение.</p> <p>Текущий контроль. Промежуточный просмотр.</p>	3	2	1	**
	<p><i>Самостоятельная работа.</i></p> <p><i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете. Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, эскизов.</i></p>			12	***
	<p>Раздел 4. Предметная анимация (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)</p> <p>Тема 4.1 Предметная анимация.</p>	42	28	14	
	<p>Тема: Произведение с участием неодушевленных предметов (К. Чуковский «Федорино горе», А.Куплера «Если видишь на картине», отрывок из пьесы М.Метерлинка «Синяя птица», русская народная сказка «Соломинка, уголек и боб» и др.).</p> <p>Цель задания: умение одушевить неодушевленные предметы, персонафикация, трансформация.</p> <p>Объем задания: разработка персонажей, линейка персонажей формата А4, раскадровка 30 кадров, один-два эскиза с ограниченным цветовым решением формата А3.</p> <p>Задание выполняется с ограниченным цветовым решением (два-три цвета) в любой графической технике.</p>	42	28	14	* **
	<p><i>Самостоятельная работа.</i></p> <p><i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете. Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, эскизов.</i></p>			10	***
	<p>Консультация</p>			4	-
	3 семестр	96	64	32	
	<p>Раздел 5. Изобразительные приемы в анимации (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)</p>	96	64	32	

Тема 5.1 Морфинг.	Тема: Человек и животное, человек и растение, человек и предмет, предмет и предмет и т.д. (Дафна, Маугли, Царевна Лебедь и др.). Цель задания: преобразование одного объекта в другой, изменение свойств объекта за счет движения, трансформация. Объем задания: несколько рабочих разработок формат А-4. Задание выполняется графическим материалом.	12	8	4	*
	<i>Самостоятельная работа.</i>	4			***
Тема 5.2 Стилизация.	<i>Разработка графического стиля. Выполнение черновых и чистовых рисунков на заданную тему.</i>	49	26	13	* **
	Тема: Мифы Древней Греции. Цель задания: изучение сложного силуэта на материале контурно-силуэтной древнегреческой вазописи. Объем задания: сбор материала, копия одного образца, разработка персонажей, линейка персонажей формата А4-А3, раскадровка (20-25 кадров), три эскиза формата А-3. Задание выполняется графическим материалом, карандашом, тушью, акварелью, гуашью с ограниченным использованием цвета.	3	2	1	**
	<i>Текущий контроль. Промежуточный просмотр.</i>	14			***
	<i>Самостоятельная работа.</i>				
	<i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете. Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, эскизов.</i>	42	28	14	* **
	Тема: Сказки и легенды стран Востока (Али - Баба и 40 разбойников, Халиф и Аист, Маленький Мук и др.). Цель задания: изучение восточной миниатюры и её особенностей. Объем задания: сбор материала, копия одного образца, разработка персонажей, линейка персонажей формата А4-А3, раскадровка (20-25 кадров), три эскиза формата А-3. Задание выполняется графическим материалом, карандашом, тушью, акварелью, гуашью и т.д.				
	<i>Самостоятельная работа.</i>	10			***
	<i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в</i>				

	интернете. Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, эскизов.				
	Консультация		4		-
4 семестр					
Раздел 6. Понятие драматургии в анимации					
(ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					
Тема 6.1					
Самостоятельный сюжет	Тема: Свободная (подарок, праздник, путешествие и т. п.). Цель задания: развить умение придумать свою историю, основанную на собственном жизненном опыте и наблюдениях. Дать понятие драматургической разработки сюжета: завязка сюжета, развитие сюжетной линии, кульминация, развязка. Объем задания: разработка персонажей, линейка персонажей формата А4, раскадровка на (12 -16 кадров), один эскиз формата А-4.	30	20	10	* **
	<i>Самостоятельная работа.</i> <i>Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, эскиза.</i>			10	***
Раздел 7. Понятие антропоморфности в анимации					
(ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)					
Тема 7.1					
Взаимодействие человека и животного.	Тема: Детское стихотворение советских классиков (С.Маршак, К. Чуковский «Телефон», «Гараканище», «Бармалей», Э.Успенский, Д.Хармс). Цель задания: работа с детской тематикой в определённую эпоху. Дать понятие статики и динамики. Разработать взаимосвязь человека и животного. Характер персонажа в развитии. Объем задания: разработка персонажей в движении, линейка персонажей, раскадровка (20-30 кадров), два - три эскиза формата А-3. Задание выполняется с ограничением цветовой палитры (3-4 цвета), с использованием знаний детского рисунка, примитивного искусства и т.п.	54	36	18	
Тема 7.2					
Статика и динамика.	Текущий контроль. Промежуточный просмотр.	3	2	1	**

		<i>Самостоятельная работа.</i>			18		***
		<i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете. Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, эскизов.</i>					
Раздел 8. Стилизация							
(ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)							
Тема 8.1							
Эскиз и экспликация.							
		Тема: Сказка («Репка»), «Куточка Ряба», «Красная шапочка», «Принцесса на горошине» и др.).			36		12
		Цель задания: трансформация сюжета в разные стилистики (страна, эпоха).			36		12
		Объем задания: экспликация, два - три эскиза формата А-4.					
		Задание выполняется в свободной технике.					
		<i>Самостоятельная работа.</i>					8
		<i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете. Разработка персонажей.</i>					***
<i>Консультация</i>							
					96		4
5 семестр							
					64		32
Раздел 9. Воображаемый мир							
(ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)							
Тема 9.1							
Понятие абсурда.							
		Тема: Сюрреалистическое произведение современных авторов (Ю.Мориц, Н.Магвеева, Овсей Дриз, Б.Заходер «Клей», Биссет «Вокзал, который не стоял на месте» и др.).			45		15
		Цель задания: трансформация реальности.					*
		Объем задания: разработка персонажей, линейка персонажей, раскадровка (20-25 кадров), три эскиза формата А-3.					**
		Задание выполняется в цвете в любой технике.					
		<i>Самостоятельная работа.</i>					16
		<i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете. Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, эскизов.</i>					***
Текущий контроль.							
		Промежуточный просмотр.			3		1
Тема 9.2							
Фантастика и космос.							
Время и пространство в анимации.							
		Тема: Фрагмент произведения писателей-фантастов (Ж.Верн, Р.Бредбери, Сент-Экзюпери, А.Беляев, «Городок в табакерке» В.Ф.Одоевский и др.).			48		16
					2		**
					32		*
							**

	Цель задания: создание техногенной цивилизации (стиль стим-панк, машинерия), развитие пространственного мышления, фантазии. Объем задания: сбор материала, разработка персонажей, линейка персонажей, раскадровка (20-25 кадров), три эскиза формата А-3. Задание выполняется в любой графической технике с ограниченным использованием цвета.					
	<i>Самостоятельная работа.</i> <i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете. Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, эскизов.</i>			12	***	
	<i>Консультация</i>			4	-	
	6 семестр			108	72	36
	Раздел 10. Реклама (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)			12	8	4
Тема 10.1 Реклама	Тема: Короткий рекламный слоган. Цель задания: современный изобразительный язык и лаконизм в решении, три варианта с композиционными разработками. Объем задания: короткая раскадровка (5 кадров), рекламный плакат размер А-3. Техника - свободная (графика, акварель, гуашь, аппликация т.д.).			12	8	4
	<i>Самостоятельная работа.</i> <i>Сбор изобразительного материала, графические разработки, выполнение плаката.</i>					***
	Раздел 11. Русская классика XIX – начала XX вв. (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)			96	64	32
Тема 11.1 Сатира и гротеск. Комический эффект. Трюк, гэг.	Тема: Фрагмент русского классического сатирического произведения (Ю.Олеша «Гри толстяка», А.Чехов, М.Салтыков-Щедрин, В.Маяковский и др.). Цель задания акцентирование и трансформация характерных черт персонажа, мимика, жест, позы, пропорции. Объем задания: сбор материала, разработка персонажей,			39	26	13
						* **

	линейка персонажей, раскадровка (20-25 кадров), один-два эскиза формата А-4. Задание выполняется в любой графической технике.						
	<i>Самостоятельная работа.</i> <i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете. Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, разработка места действия (локация), разработка графического языка, выполнение эскизов.</i>				14		***
Текущий контроль.	Промежуточный просмотр.	3	2	1			**
Тема 11.2 Работа с русским классическим произведением.	Тема: Фрагмент русского классического произведения («Сон Татьяны» из «Евгения Онегина» А.С.Пушкина, И.Куприн, «Мцыри», «Демон» М.Ю.Лермонтов, лирика русских поэтов и др.) Цель задания: выполнение полного цикла заданий, как репетиция изобразительной части диплома. Объем задания: сбор материала, разработка персонажей, линейка персонажей, раскадровка (20-25 кадров), три эскиза формата А-3. Задание выполняется в любой графической или живописной технике.	54	36	18			* **
	<i>Самостоятельная работа.</i> <i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете. Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки, эскизов.</i> <i>Консультация</i>				14		***
					4		-
7 семестр		96	64	32			
Раздел 12. Драматургическая разработка короткой литературной формы (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)		96	64	32			
Тема 12.1 Разработка сюжетной линии.	Тема: Две-три пословицы, поговорки, хокку, притчи, лирика и т.д. Цель задания: отработка драматургических приемов,	45	30	15			* **

	разработка сюжетной линии (завязка, развитие, кульминация, развязка). Объем задания: разработка персонажей, раскадровка (5 - 10 кадров), графические разработки. Задание выполняется в любой графической технике.					
	<i>Самостоятельная работа.</i> <i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете. Разработка персонажей, выполнение линейки персонажей, раскадровки.</i>				14	***
Текущий контроль.	Промежуточный просмотр.	3	2	1		**
Тема 12.2 Атмосфера и состояние.	Тема: Дворцы и замки. Цель задания: Работа с архитектурой в пейзаже (что? где? когда?). Выражение эмоционального состояния (страх, угроза, опасность, радость, загадочность). Объем задания: экспликация, три цветных эскиза формат А-8. Техника свободная.	48	32	16		* **
	<i>Самостоятельная работа.</i> <i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете.</i>				12	***
	<i>Консультация</i>				6	-
8 семестр						
	Раздел 13. Киноафиша – как рекламный арт-объект (ОК 1, ОК 2, ОК 3, ОК 4, ОК 5, ОК 6, ОК 8, ОК 9, ПК 1.1, ПК 1.2, ПК 1.3, ПК 1.4, ПК 1.5, ПК 1.6, ПК 1.7)	60	42	18		
Тема 13.1 Афиша как разновидность графики	Тема: Киноафиша. Цель задания: афиша – сообщение, переведённое в ясную визуальную формулу. История афиши и применение её на примере афиш анимационных фильмов разных периодов. Умение аккумулировать весь объём содержания мультфильма в одном изображении. Объем задания: выполнение афиши по выбранному произведению формат А-2 – А-3. Техника свободная.	60	42	18		* **
	<i>Самостоятельная работа.</i> <i>Сбор изобразительного материала в библиотеках и в интернете, выполнение афиши.</i>				12	***

		<i>Консультация</i>		<i>б</i>	
Всего:		792	530	262	-

Для характеристики уровня освоения учебного материала используются следующие обозначения:

- * – ознакомительный (узнавание ранее изученных объектов, свойств);
- ** – репродуктивный (выполнение деятельности по образцу, инструкции или под руководством);
- *** – продуктивный (планирование и самостоятельное выполнение деятельности, решение проблемных задач).

2.4. Занятия с применением инновационных форм обучения

Наименование раздела дисциплины (темы лекций, семинаров, практических занятий и др.)		Активные и интерактивные формы обучения			
		лекции	практические	самостоятельные	(описание)
Раздел 2. Последовательность создания анимационного фильма		-	28	14	
Тема 2.1	Последовательность создания анимационного фильма.	-	28	14	Выполнение проекта
Раздел 5. Изобразительные приемы в анимации		-	8	4	
Тема 5.1	Морфинг.	-	8	4	Выполнение проекта
Раздел 6. Понятие драматургии в анимации		-	20	10	
Тема 6.1	Самостоятельный сюжет.	-	20	10	Выполнение проекта
Раздел 8. Стилизация		-	24	12	
Тема 8.1	Эскиз и экспликация.	-	24	12	Выполнение проекта
Раздел 10. Реклама		-	8	4	
Тема 10.1	Реклама.	-	8	4	Выполнение проекта
Раздел 12. Драматургическая разработка короткой литературной формы		-	32	16	
Тема 12.2	Атмосфера и состояние.	-	32	16	Выполнение проекта
Раздел 13. Киноафиша – как рекламно – информационный артобъект		-	42	18	
Тема 13.1	Афиша как разновидность графики	-	42	18	Выполнение проекта
Итого:		-	166	78	31% занятий в интерактивной форме

3. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

3.1. Требования к минимальному материально – техническому обеспечению

Реализация программы междисциплинарного курса требует наличия учебного кабинета «Композиция и анализ произведения изобразительного искусства».

Оборудование учебного кабинета:

- посадочные места по количеству обучающихся;
- рабочее место преподавателя;
- комплект учебно-наглядных пособий по композиции.

Технические средства обучения:

- экран; плазменная панель
- проектор;
- комплект анимационных фильмов с поурочной тематикой (на CD и DVD);
- тематические подборки видеоматериалов, учебных фильмов;
- компьютер для просмотра рабочих материалов.

3.2. Информационное обеспечение обучения

ОСНОВНАЯ:

1. Алгоритмы композиционного мышления в станковой живописи: монография / А. В. Свешников. - М. : ВГИК, 2012. - 352 с.
2. Киноязык: освоение речевой природы : рекомендовано методсоветом ВУЗа / Зайцева Лидия Александровна ; ВГИК. Каф.киновед. - М. : ВГИК, 2001. - 95 с.
3. Немой этюд : методич.пособие / М.О. Воденко ; ВГИК. Каф.кинодрам. - М. : ВГИК, 2009. - 14 с.
4. Композиция кадра в кино и на телевидении : рекомендовано методсоветом ВУЗа / У. Питер; Пер.с англ. Д.М. Демурова, Ред. С.И. Жданова. - М. : ГИТР, 2005. - 196 с.
5. Композиция сценария: (Развитие действия, кульминация, развязка) : учебное пособие / Е.С. Левин. - М. : ВГИК, 1990. - 78 с.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ:

1. Кулешов Л. Уроки кинорежиссуры, М., 1999
2. Тарковский А. Уроки режиссуры, М., 1993
3. Феллини Ф. Деталь фильм, М., Искусство, 1984
4. Чаплин Ч. О себе и своем творчестве в 2-х томах, М., Искусство, 1990
5. Эйзенштейн С. Избранные произв. В 6-ти томах, М., Искусство, 1964-71
6. Аниматографические записки. Вып. 1. М., Аниматографический центр «Пилот», НИИ Культуры, 1991.
7. Арнольди Э. М. Жизнь и сказки Уолта Диснея. Л., Искусство, 1968 (2-е изд. – 1994).
8. Асенин С. В. «Волшебники экрана». М. Искусство. 1974 г.
9. Волков А. Мультипликационный фильм. М., Знание, 1974.
10. Гинзбург С. Рисованный и кукольный фильм. М., Искусство, 1957.
11. Р. Грегори Р. Разумный глаз. М., Мир, 1972.
12. Иванов Б. Введение в японскую анимацию. М., Фонд развития кинематографии РОФ «Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры», 2001.
13. Иванов-Вано И. П. Рисованный фильм – особый вид киноискусства. М. ВГИК, 1956.

14. Иванов-Вано И. П. Кадр за кадром. М., Искусство, 1980.
15. Кривуля Н. Г. Ожившие тени волшебного фонаря. М., Аметист, 2006.
16. Курчевский В. Изобразительное решение мультипликационного фильма /О природе гротеска и метафоры/. М. ВГИК, 1986.
17. Монтаж. Литература, искусство, театр, кино. Сб. статей. М., Наука, 1988.
18. Норштейн Ю. Снег на траве. В 2-х томах. М., Красная площадь, 2008.
19. Орлов А. М. Аниматограф и его Анима. М., Импэто, 1995.
20. Орлов А. М. Духи компьютерной анимации. М., Мирт, 1993.
21. Сазонов А. Изобразительная композиция и режиссерская раскадровка рисованного фильма. М, ВГИК, 1960.
22. Смолянов Г. Кукольный персонаж на съемочной площадке, М., ВГИК, 1984.
23. Хитрук Ф. Профессия – аниматор. В 2-х томах. М., Гаятри, 2008.
24. Художники советского мультфильма. Альбом. М., Советский художник, 1978.

Периодические издания.

Альбомы по живописи, графике, скульптуре.

Монографии.

Документальные, художественные и анимационные фильмы.

Интернет ресурсы.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ

При подготовке к практическим занятиям следует использовать основную литературу из представленного списка, а также руководствоваться приведенными указаниями и рекомендациями. Для наиболее глубокого освоения междисциплинарного курса рекомендуется изучать литературу, обозначенную как «дополнительная» в представленном списке, посещать музеи изобразительного искусства, выставки.

На практических занятиях приветствуется активное участие в обсуждении конкретных ситуаций, способность на основе полученных знаний находить наиболее эффективные решения поставленных проблем, уметь находить полезный дополнительный материал по тематике занятий.

Обучающемуся рекомендуется следующая схема подготовки к практическому занятию:

1. Прочитать основную и дополнительную литературу, рекомендованную по изучаемому разделу;
2. Проработать вопросы практического занятия;
3. Выполнить домашнее задание.

5. КОНТРОЛЬ И ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОГО КУРСА

Контроль и оценка результатов освоения междисциплинарного курса осуществляется во время еженедельных просмотров работ обучающихся преподавателем, ведущим предмет «Композиция и художественный образ», а также во время промежуточных просмотров с участием других преподавателей, во время семестровых просмотров, в которых участвуют все преподаватели, ведущие специальные дисциплины по живописи, рисунку, композиции.

Комиссия оценивает результаты семестрового задания по 5-балльной системе, учитывая точность соответствия графических и эскизных работ обучающихся литературному источнику, требованию к качеству исполнения, личному росту исполнительского мастерства обучающихся. Кроме того, учитывается общий объем представленных работ, прилежание обучающихся в процессе исполнения задания и их заинтересованность в совершенствовании мастерства.

Результаты обучения	Формы и методы контроля и оценки результатов обучения
<p>Знание</p> <ul style="list-style-type: none"> • основных принципов композиционного построения пространства; • особенностей построения кинематографического пространства; • особенностей композиционного построения пространства в анимационном кино; • отличительных признаков построения изобразительных композиций в разных странах в разные исторические периоды (стилизация); • основ создания художественного образа в рисованном, объемно-кукольном, перекладочном, 3D анимационном кино; • основных терминов анимационного кинематографа; • базового понятия классической композиции; базового понятия создания образа персонажа, разработки характера персонажа на основе литературного произведения, сценария; • базового понятия раскадровки как кинематографической композиции: построение кадра, чередование планов, ракурсов, панорам. 	<p>Текущий контроль: Контрольно-оценочные процедуры без дидактического материала: устный опрос, диспут, собеседование.</p> <p>Промежуточный контроль: семестровые просмотры (экзамен).</p>
<p>Умения</p> <ul style="list-style-type: none"> • грамотно разрабатывать живописные и 	

<p>графические произведения искусства в соответствии с творческой задачей в определенной последовательности;</p> <ul style="list-style-type: none">• работать над анимационными проектами в широком диапазоне творческих задач, используя все основные инструменты анимационного искусства;• выражать свои творческие замыслы в графической форме, чётко и ясно;• поэтапно осуществлять все стадии работы над композицией и художественным образом;• грамотно оформлять готовые работы;• структурировать профессиональные разработки, доводить проект до окончательного результата;• использовать приобретенные знания и умения в практической деятельности.	
---	--