

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования «Всероссийский государственный институт
кинематографии имени С.А.Герасимова» (ВГИК)**



УТВЕРЖДАЮ

Проректор по учебно-методической работе
М. А. Сакварелидзе

« *30* » *августа* 2019 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
«ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ»**

Направление подготовки, специальность **54.05.03 «ГРАФИКА»**

Специализация **«Художник анимации и компьютерной графики»**

Форма обучения **очная**

Москва, 2019

Рабочая программа учебной дисциплины составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – специалитета по специальности 54.05.03 «ГРАФИКА», утверждённого приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 1428 от 16.11.2016

Специализация программы специалитета – «Художник анимации и компьютерной графики»


Авторы: Н.Г.Кривуля, профессор

Рабочая программа учебной дисциплины **одобрена** на заседании кафедры Режиссуры анимационного фильма
(название кафедры)

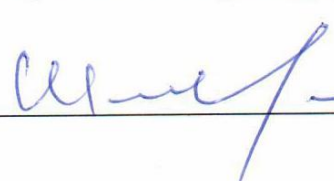
Протокол № 22/1 от « 18 » 05 20 18 г.

Заведующий кафедрой  В.Н.Зуйков

СОГЛАСОВАНО:

Начальник отдела по методической работе  В.В. Атаман
(Ф.И.О. подпись)

Декан факультета анимации и мультимедиа  Е.Г. Яременко
(Ф.И.О. подпись)

Зав.библиотекой  В.М. Шипулина
(Ф.И.О. подпись)

Рекомендовано Учебно-методическим советом факультета
Протокол № 1 от « 30 » мая 20 18 г.

© Всероссийский государственный институт
кинематографии имени С.А.Герасимова
(ВГИК), 20 18

СОДЕРЖАНИЕ

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

- 1.1. Цели и задачи освоения дисциплины
- 1.2. Место дисциплины в структуре ОПОП ВО
- 1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля).

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

- 2.1. Организационно – методические данные дисциплины
- 2.2. Содержание разделов дисциплин
 - 2.2.1. Структура дисциплины
 - 2.2.2. Тематический план курс
 - 2.2.3. Содержание дисциплины
 - 2.2.4. Занятия с применением инновационных форм

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

- 3.1. Текущий контроль знаний по дисциплине
- 3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине
- 3.3. Самостоятельная работа обучающихся
- 3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

5. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ОБУЧАЮЩИМСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

1. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЙ РАЗДЕЛ

1.1. Цели и задачи освоения дисциплины

Дисциплина «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» входит в состав профильных дисциплин ФГОС ВПО по направлению Художник анимации и компьютерной графики. Курс «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» на отделении анимации и компьютерной графики факультетов режиссуры анимации и мультимедиа высших учебных заведений играет важную роль в деле профессиональной подготовки студентов. Дисциплина «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» тесно связана с такими дисциплинами, как «История отечественного кино», «История зарубежного кино», «Мастерство Художника анимации и компьютерной графики», изучение которых базируется на знаниях и практике, получаемой студентами в ходе их освоения. При этом все положения дисциплины «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» разрабатывались с учетом знаний, получаемых студентами в процессе обучения по основным специальным дисциплинам. Таким образом, данная учебная дисциплина тесно связана с другими учебными дисциплинами в системе профессионального образования, помогая глубже осмыслить и приобрести специальные знания, умения и навыки анализа произведений аудиовизуальной культуры, развить творческие способности, необходимые для квалифицированных специалистов.

Цель дисциплины «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» - пополнить знания, сформировать умения и навыки в области анализа произведений аудиовизуальной культуры. Полученные студентами знания при изучении мировой анимации и современных аудиовизуальных практик уметь применять на практических занятиях по мастерству, анализу фильма и редакторской работе.

Задачи дисциплины «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ»:

- изучить основы и пути развития ведущих мировых аниматографий, основные направления в анимации и их эволюцию, сформировать художественное мышление и, как результат, приобрести знания и навыки, необходимых для творческой работы;
- дать понятие принципов формирования современной концепции видения,
- сформировать представление о процессе формирования художественного образа в произведениях аудиовизуального искусства, являющегося специфической формой отражения объективной действительности;
- дать глубокие теоретические знания и сформулировать научное мировоззрение и аналитическое мышление в области аудиовизуальных искусств;
- выработать навыки анализа экранных произведений и умение применять

различные методологии на практике;

- дать знание и понимание о художественных и структурных особенностях композиционного и образного решения любого аудиовизуального продукта (произведения);
- привить умение применять те или иные методики анализа к любому аудиовизуальному продукту (произведению);
- познакомить учащихся с выдающимися произведениями и мастерами отечественного и зарубежного анимационного искусства
- дать представления о современных и инновационных формах и направлениях в аудиовизуальном искусстве, новых его арт-практиках.

Развиваемое на занятиях по истории искусства анимации творческое мышление, система эстетических взглядов, методики анализа экранных произведений, знания анимационных технологий и форм производства - все это помогает в овладении профессиональными навыками.

1.2. Место учебной дисциплины в структуре ОПОП ВО

Дисциплина «История искусства анимации» изучается на 5 курсе, в 9 семестре. Общее количество академических часов – 72 (54 астрономических), 2 зачетные единицы. Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой в 9 семестре.

Знания, умения и навыки, полученные при изучении данной дисциплины необходимы для более эффективного освоения следующей дисциплины: «Мастерство художника анимации и компьютерной графики».

1.3. Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплин

По окончании изучения дисциплины «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» слушатель должен:

- иметь представление об этапах развития мировых анимационных школ и аниматографических промышленных предприятий,
- знать основные художественные направления и стили,
- уметь применить теоретические знания на практике; владеть методиками анализа экранных произведений; знанием экранного и литературного материала; способами работы с учебным материалом.

Слушатель должен обладать следующими **общекультурными компетенциями**: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6.

2. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

2.1. Организационно-методические данные дисциплины

Объем дисциплины (модуля) и виды учебной работы

Вид учебной работы		Количество часов					
		Всего	В том числе по семестрам:				
			9	А	В		
1. Контактная работа обучающихся с преподавателем:			36				
Лекции			36				
2. Самостоятельная работа студента всего, в том числе:			36				
Вид промежуточной аттестации: зачет			ЗаО				
ИТОГО:	часов		72				
Общая трудоемкость	зач. ед.		2				

2.2. Содержание разделов дисциплин

2.2.1 Структура дисциплины

Дисциплина «История искусства анимации» изучается на 5 курсе, в 9 семестре. Общее количество академических часов – 72 (54 астрономических), 2 зачетные единицы. Форма промежуточной аттестации – зачет с оценкой в 9 семестре.

2.2.2. Тематический план курса

Название разделов и тем		Общая трудоемкость (в часах)	Виды учебных занятий			
			Аудиторные занятия, в том числе			Самостоят.
			Лекции	Практ.	Лабор.	
1	Тема 1. ВВЕДЕНИЕ. Протоформы анимации. Пионеры анимации.	6	3			3
2	Тема 2. Американская анимация 10-20-х годов.	6	3			3
3	Тема 3. Становление анимации в Европе 10-20е годы. Анимация Европейского	6	3			3

	авангарда.					
4	Тема 4. Советская анимация 20-х и первой половины 30-х годов.	6	3			3
5	Тема 5. Пути и формы освоения звука в анимации.	6	3			3
6	Тема 6. Развитие американской анимации 30-50 годы. Творчество У.Диснея.	6	3			3
7	Тема 7. Советская анимация 30-50-х годов.	6	3			3
8	Тема 8. Эстетическая революция 50-60-х годов. Новые направления, стили и жанрово-тематические изменения.	7	4			3
9	Тема 9. Анимация в Восточной и Западной Европы 60-80-х годов.	8	4			4
10	Тема 10. Преобразования в советской школе анимации в период 60-80-х годов	8	4			4
11	Тема 11. От экспериментальной анимации З.Рыбчинского к компьютерной анимации.	7	3			4
	Итого	72	36			36

2.2.3. Содержание дисциплины

Курс «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» включает лекции по истории и теории мировой анимации, просмотры и разборы экранных работ, семинары и коллоквиумы.

Просмотр и анализ экранных произведений происходит параллельно с изучением лекционного курса, в котором рассматриваются основные этапы становления и эволюции мировой анимации и современные экранные арт-практики.

Материал лекций конкретизируется и углубляется в установочных беседах непосредственно перед началом нового учебного задания, процессе подготовки к семинарам. Лекции и дополнительные объяснения сопровождаются демонстрацией наглядных методических пособий, иллюстративным материалом, таблицами и экранными произведениями.

Тема 1. ВВЕДЕНИЕ. ПРОТОФОРМЫ АНИМАЦИИ. ПИОНЕРЫ АНИМАЦИИ.

Виды, формы функционирования и технологии анимации. Природа анимационного фильма. От «театров изображений» и оптических игрушек к первым киносансам. Творческие пути Э.Рейно, Ст.Блэктона, Ж.Мельеса, Э.Коля, У.Мак-Кея, Вл. Старевича.

Формирование компетенции: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6

Тема 2. АМЕРИКАНСКАЯ АНИМАЦИЯ 10-20-х ГОДОВ

Формирование анимационной промышленности. Развитие технологий. Особенности творческих стилей и направлений студии Р.Барре, Дж.Р. Брей, П. Салливана, Ч. Минтца, Братьев Флейшеров. Формирование системы «анимационных звезд». Эволюция персонажных образов и принципов построения сюжета.

Формирование компетенции: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6

Тема 3. СТАНОВЛЕНИЕ АНИМАЦИИ В ЕВРОПЕ 10-20-е ГОДЫ. АНИМАЦИЯ ЕВРОПЕЙСКОГО АВАНГАРДА.

Ситуация в европейской анимации к началу первой мировой войны. Зарождение анимации в Норвегии, Бельгии, Италии, Дании и других европейских странах. Смена приоритетов в области анимации в период первой мировой войны. Феномен британской школы анимации. Особенности развития европейской анимации после первой мировой войны. Изменение кинорынка в условиях его открытой вестернизации. Возникновение двух художественных векторов в европейской анимации в начале 20-х годов. Анимация европейского авангарда: Особенности, художественно-эстетические концепции, школы и стилевые направления. Отличие анимационного авангарда от киноавангарда. Предпосылки дальнейшего развития.

Формирование компетенции: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6

Тема 4. СОВЕТСКАЯ АНИМАЦИЯ 20-х И ПЕРВОЙ ПОЛОВИНЫ 30-х ГОДОВ.

Проблемы советской анимации в период 1918-1923 гг. Особенности формирования производственной и технической базы. Изменение приоритетов, принципов функционирования, жанрово-тематической направленности фильмов в связи с преобразованиями, происходившими во внешней и внутренней политике и социально-экономических областях. Формирование и развитие двух анимационных школ и их особенности и отличия. Зарождение детской анимации.

Формирование компетенции: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6.

Тема 5. ПУТИ И ФОРМЫ ОСВОЕНИЯ ЗВУКА В АНИМАЦИИ

Роль звука в анимационном фильме. Развитие технологий записи и воспроизведения звука. Различные способы работы со звуком в анимации. Изменение структуры экранного образа, драматургии и жанрово-тематических направлений в связи с появлением звука. Рисованный звук: различие методологических подходов советских и европейских практиков.

Формирование компетенции: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6.

Тема 6. РАЗВИТИЕ АМЕРИКАНСКОЙ АНИМАЦИИ 30-50-е ГОДЫ. ТВОРЧЕСТВО У.ДИСНЕЯ.

Занятие доминирующего положения американской анимации на международном рынке и основы коммерческого успеха. Анализ причин успеха. Ведущие анимационные студии и отделы при крупных американских киностудиях. Различия между двумя конкурирующими анимационными центрами.

Эволюция творческого стиля У. Диснея: от серийной анимации к полнометражному фильму. Полнометражная анимация: жанровые, образные и драматургические проблемы.

Формирование компетенции: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6.

Тема 7. СОВЕТСКАЯ АНИМАЦИЯ 30-50-ХХ ГОДОВ.

Достижения советской анимации в первой половине 30-х годов. Особенности ленинградской школы анимации и творчество М. Цехановского. Московская школа рисованной анимации и художественная практика Н. Ходатаева, В. И. З. Брумбергов, И. Иванова-Вано, В. Сутеева, Л. Атаманова. Становление и развитие кукольной анимации. Творческие эксперименты А. Птушко и М. Бендерской. Изменение в системе производства и художественной политики в связи с преобразованиями в области искусства, вызванных утверждением стиля социалистического реализма. Создание студии «Союзмультфильм». Изменение жанрово-тематических политики и стилевых направлений. Тенденции и признаки вестернизации отечественной анимации.

Формирование компетенции: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6.

Тема 8. ЭСТЕТИЧЕСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ 50-60-хх ГОДОВ. НОВЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ, СТИЛИ И ЖАНРОВО-ТЕМАТИЧЕСКИЕ ИЗМЕНЕНИЯ.

Предпосылки к изменениям в анимации. Изменение условий функционирования анимации. Возрастающая роль телевидения. Смена жанровых и стилевых направлений. Появление нового типа героя. Изменения изобразительной стилистики и характера анимации. Переход от «О»-образной к «I»-образной стилистике. Активное развитие национальных анимационных школ.

Формирование компетенции: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6.

Тема 9. АНИМАЦИЯ ВОСТОЧНОЙ И ЗАПАДНОЙ ЕВРОПЫ 50-70-хх ГОДОВ

Возникновение восточноевропейских аниматографий. Роль государственной поддержки в этом процессе. Особенности анимации Югославии, Чехии, Польши, Венгрии, Румынии, Болгарии.

Особенности развития западноевропейской анимации в поствоенный период. Роль телевидения в процессе развития анимацией. Формирование национальных анимационных центров. Политика государства в поддержке национальной Аниматографии. Особенности французской анимации. Британская анимационная

школа. Анимационные студии и мастера бельгийской швейцарской, итальянской, испанской анимации.

Формирование компетенции: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6.

Тема 10. ПРЕОБРАЗОВАНИЯ В СОВЕТСКОЙ ШКОЛЕ АНИМАЦИИ В ПЕРИОД 60-80-XX ГОДОВ

Предпосылки «эстетической революции» в отечественной школе анимации. Основы стилевого обновления. Расширение жанрово-тематических направлений. Возникновение анимационных студий в бывших союзных республиках. Развитие притчево-метафорического направления в анимации. Особенности фольклорного направления в отечественной анимации. Рождение телевизионной анимации. Жанр анимационного мюзикла.

Формирование компетенции: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6.

Тема 11. От экспериментальной анимации З. Рыбчинского к компьютерной анимации.

Развитие экспериментальной анимации в пост военный период. Технологические разработки и этапы развития в области компьютерной анимации. Изменение поэтики экранного образа. Первые опыты применения компьютерных технологий в коммерческом кинематографе. Творческие эксперименты Зб. Рыбчинского, П. Фолдеса, П. Камплера и других пионеров компьютерной анимации.

Формирование новой концепции визуальности в связи с развитием компьютерных технологий. Изменение роли и функции анимации. Возникновение новых сфер её применение. Особенности развития, драматургии и эстетики полнометражной анимации. Понятие нет-анимации. Анимация в компьютерных играх и симуляторах. Понятие виртуальной реальности. Её основные характеристики и способы создания. Видеоарт и новые формы арт-практик.

Формирование компетенции: ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6

3. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ (ФОС)

3.1. Текущий контроль. Осуществляется в ходе учебного процесса и консультирования студентов, по результатам выполнения самостоятельных теоретических работ. Оперативный контроль знаний студентов по дисциплине «ИСТОРИЯ ИСКУССТВА АНИМАЦИИ» осуществляется на каждом лекционном занятии с помощью вопросов на понимание материала курса. **Итоговый контроль.** Для контроля усвоения данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой на 9 семестре.

3.2. Промежуточная аттестация обучающихся по дисциплине

Для контроля усвоения данной дисциплины учебным планом предусмотрен зачет с оценкой в 9 семестре.

Оценивание и контроль сформированности компетенций осуществляется с помощью текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Сводная таблица фонда оценочных средств текущего контроля и промежуточной аттестации по дисциплине

№ п.п.	<i>Перечень компетенций, формируемых дисциплиной</i>	
1.	ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6	
2.	<i>Этапы формирования компетенций</i>	
	<i>Название и содержание этапа</i>	<i>Код(ы) формируемых на этапе компетенций</i>
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний: - практическая работа - обсуждения тем.	ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний: - подготовка к обсуждению практических заданий; - подготовка самостоятельных заданий по темам.	ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала: - выполнение самостоятельного задания.	ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6
3.	<i>Показатели оценивания компетенций</i>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещение занятий; - участие в обсуждении теоретических и практических вопросов на занятиях; - наличие выполненных самостоятельных заданий.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	- правильное и своевременное выполнение самостоятельных заданий; - способность аргументировать свою точку зрения; - участие в обсуждении выполнения самостоятельных заданий.
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	- степень готовности к участию в творческом занятии; - успешное выполнение творческих заданий.
4.	<i>Критерии оценки текущего контроля и промежуточной аттестации</i>	
	<u>Этап 1:</u> Формирование базы знаний	- посещаемость не менее 90% занятий - наличие конспекта лекций по всем темам; - участие в обсуждении заданий;

		- самостоятельные задания выполнены своевременно.
	<u>Этап 2:</u> Формирование навыков практического использования знаний	- способность обосновать свою точку зрения, опираясь на результаты анализа, прогноза и моделирования в рамках творческих заданий; - способность самостоятельно выполнить творческое задание по пройденной теме.
	<u>Этап 3:</u> Проверка усвоения материала	- представленные учебные творческие (практические) работы соответствуют критериям достаточного уровня творческого замысла, степени его реализации и качества художественных решений; - самостоятельные задания сделаны самостоятельно, в отведенное время, результат выше пороговых значений -ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ

Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

№	Аббревиатура компетенций	Оценочные средства
1	ОК-2, ОК-3, ОК-5, ОК-7, ПК-1, ПК-2, ПК-3, ПК-4, ПК-5, ПК-6	Обсуждения Творческое (практическое) задание Зачет с оценкой

Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине «Общий курс композиции» осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- Обсуждение.
- Творческое задание.
- Зачет с оценкой.

Обсуждение

В процессе обсуждения участвует вся студенческая группа. Каждый из учащихся высказывает собственные идеи по поводу просмотренного материала (практического задания с использованием изучаемых по данной программе компьютерных программ) или предложенного педагогом. Метод носит импровизационный характер, преподаватель не требует предварительного анализа и отработки сообщений, разрешается предлагать любые нестандартные варианты, даже те, которые на первый взгляд могут казаться противоречащими здравому смыслу. Работа продолжается до момента достижения консенсуса в группе.

Творческое задание

Основной задачей творческого задания является закрепление полученных знаний.

Зачет с оценкой

Проходит в форме защиты реферата.

Темы для рефератов:

1. Особенности кинематографической образности в фильмах Ж.Мельеса и С. де Шомона.
2. Изменение драматургических приемов в лентах У. Мак-Кея
3. Творчество Э. Коля: от визуального трюка к фильму.
4. Эволюция экранной образности в фильмах Вл. Старевича. Сопоставительный анализ лент русского и раннего французского периода.
5. Становление американской анимации.
6. Л. Рейнигер и силуэтная анимация.
7. Анимация европейского авангарда первой волны.
8. Становление советской школы анимации (середина 20-х начало 30-х годов).
9. Художественная модель фильмов У.Диснея 20-х и середины 30-х годов.
10. «Союзмультфильм». Эволюция жанрово-тематических направлений от момента образования и до художественного обновления 60-х годов.
11. Драматургические особенности полнометражной анимации фильмов студии У.Диснея (классический период – конец 30-х – 50-е годы)
12. Технология игольчатого экрана и образная поэтика фильмов А.Алексеева.
13. Эксцентричный аниматограф Текса Эйвери.
14. Принципы эстетической революции в анимации 50-60-х годов.
15. Становление и развитие чешской кукольной анимации.
16. Творчество И. Трынки и образность кукольной анимации.
17. Сюрреалистическая поэтика в фильмах Я. Шванкмаера.
18. Загребская школа анимации и особенности загребского стиля.
19. Польская анимации второй половины XX века.
20. Творчество З. Рыбчинского, эксперименты в области киноязыка.
21. Особенности британской кукольной анимации на примере фильмов студии «Аардман» и братьев Куэй.
22. Киноэстетика фильмов Н. Мак-Ларена.
23. Притчево-метафорическое направление в отечественной анимации 70-80-х годов.
24. Фольклорное направление в отечественной анимации.
25. Зарождение компьютерной анимации. От кинетических экспериментов к первым компьютерным фильмам и эпизодам в игровом кинематографе.
26. Смена технологии и изменение экранной образности.
27. Феномен японской анимации в европейской культуре последних десятилетий.

3.3. Самостоятельная работа студентов

Самостоятельная работа студентов подразумевает выполнение творческих

заданий по пройденным темам.

3.4. Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья

Оценочные средства для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов предоставляются в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

- Для лиц с нарушениями зрения:
в печатной форме увеличенным шрифтом,
в форме электронного документа,
в форме аудиофайла,
- Для лиц с нарушениями слуха:
в печатной форме,
в форме электронного документа.
- Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:
в печатной форме,
в форме электронного документа,

Для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья и инвалидов при необходимости предусматривается увеличение времени на подготовку к зачетам и экзаменам, предоставляется дополнительное время для подготовки ответа на зачете/экзамене, при необходимости промежуточная аттестация может проводиться в несколько этапов, а также дистанционно **Адаптационные и вспомогательные технологии, используемые в процессе преподавания дисциплины:**

- наличие возможности использовать индивидуальные устройства и средства, позволяющие осуществлять приём и передачу информации;
- наличие системы заданий, обеспечивающих систематизацию вербального материала, его схематизацию, перевод в таблицы, схемы, опорные тексты, глоссарий;
- наличие наглядного сопровождения изучаемого материала;
- наличие чёткой системы и алгоритма организации самостоятельных работ и проверки заданий с обязательной корректировкой и комментариями;
- обеспечение практики опережающего чтения, когда студенты заранее знакомятся с материалом и выделяют незнакомые и непонятные слова и фрагменты;
- предоставление возможности соотносить вербальный и графический материал; комплексное использование письменных и устных средств коммуникации при работе в группе;
- сочетание на занятиях всех видов речевой деятельности (говорения, слушания, чтения, письма, зрительного восприятия с лица говорящего).

Технологии активизации речевой деятельности: обеспечиваются соблюдением режима слухо-зрительного восприятия речи, использованием

различных видов коммуникации; активизацией всех сторон и видов словесной речи (устная, письменная).

Для студентов, не имеющих возможности посещать очные занятия, осуществляются онлайн-консультирование. Консультации предполагают дополнительный разбор учебного материала и восполнение пробелов в знаниях студентов.

Технологии индивидуализации обучения: обеспечиваются возможностью применения индивидуальных устройств и средств, ПК, учётом темпов работы и утомляемости, предоставлением дополнительных консультаций.

Технологии визуализации: обеспечиваются дублированием аудиальной информации зрительной, применением средств программного и методического обеспечения наглядности обучения (мультимедийная среда для изложения и наглядного отображения информации).

4.УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Основная литература:

1. **Кривуля Н.Г.** История анимации: учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля ; кафедра реж. аним. фильма Всерос. гос. ун-та кинематографии им. С.А. Герасимова. - М. : ВГИК (ред. - изд. отдел), 2012. - 68 с.
2. **Кривуля Н.Г.** Ожившие тени волшебного фонаря: рекомендовано методсоветом ВУЗа / Н.Г. Кривуля. - Краснодар: Аметист, 2006. - 504 с.
3. **Норштейн Ю.Б.** Снег на траве. Фрагменты книги : лекции по искусству анимации: Учебное пособие / Ю.Б. Норштейн; ВГИК, Ж-л "Иск-во кино". - М.: ВГИК, 2005. - 254 с.
4. **Петров А.А.** Классическая анимация. Нарисованное движение: Учебное пособие / А. А. Петров ; Каф. анимации и компьют. графики; ун-т кинематографии. - М.: ВГИК, 2010. - 197 с.
5. **Райт Д.Э.** Анимация от А до Я. От сценария до зрителя = Animation. Writing and Development : методические указания / Джин Энн Райт; Пер. М.Л. Теракопьян, Ред. В.М. Монетов; Гуманитарн.ин-т телевидения и
6. **Ромм М.И.** Монтажная структура фильма : учебное пособие / М. И. Ромм ; Госкино СССР. ВГИК. - М.: б. и., 1981. - 85 с.
7. **Солин А.И.** Задумать и нарисовать мультфильм: учебное пособие / А. И. Солин, И. А. Пшеничная; авт. предисл.: С.М. Соколов. - М.: ВГИК им. С. А. Герасимова, 2014. - 300 с.
8. **Смолянов Г.Г.** Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме: учебное пособие. Рекомендованно УМО высш.учеб.заведен.РФ по образованию в области кинематографии и ТВ / Геннадий Георгиевич Смолянов. - М.: ВГИК, 2005. - 111 с.

Дополнительная литература:

1. **Андроникова М.** Сколько лет кино? История движущейся камеры. Предыстория киноленты. Из кинопростора в эфир. — М.: Искусство, 1968. — 100 с.
2. Аниматографические записки. Выпуск 1. М. "Пилот" 1991.
3. Анимация в эпоху инновационных трансформаций. Материалы IV международной научно-практической конференции «Анимация как феномен культуры», 21-23 мая 2008 года/ под ред. Кривуля Н.Г. — М.: ВГИК, 2008. — 360 с.
4. Анимация как феномен культуры: Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 25-27 апреля 2005 года/ под ред. Кривуля Н.Г. — М.: ВГИК, 2005. — 152 с.
5. Анимация как феномен культуры: Материалы второй международной научно-практической конференции. 26-28 апреля 2006 года/ под ред. Кривуля Н.Г. — М.: ВГИК, 2006. — 232 с.
6. **Арнольди Э.** Жизнь и сказки Уолта Диснея. — Л.: Искусство, 1968. — 211 с.
7. **Асенин С.** Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. — М.: Искусство, 1974. — 289 с.
8. **Асенин С.** Иржи Трнка — мир кинокуклы. — М.: Союз кинематографистов СССР. Всесоюзное бюро пропаганды и киноискусства, 1982. — 76 с.
9. **Асенин С.** Йон Попеску-Гопо: рисованный человек и реальный мир. — М. Союз кинематографистов СССР. Всесоюзное бюро пропаганды киноискусства, 1986. — 127 с.
10. **Асенин С.** Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. — М.: Искусство, 1986. — 288 с.
11. **Асенин С.** Фантастический киномир Карла Земана. — М.: Искусство, 1979. — 129 с.
12. **Асенин С.** Уолт Дисней: Тайны рисованного мира. — М.: Искусство, 1995 — 347 с.
13. **Бабиченко Д.** Искусство мультипликации. — М.: Искусство, 1964. — 114 с.
14. **Бартон К.** Как снимают мультфильмы — М.: Искусство, 1971. — 84 с.
15. **Василькова А. Н.** Душа и тело куклы: Природа условности куклы в искусстве XX века: театр, кино, телевидение. — М.: Аниграф, 2003. — 208 с.
16. **Волков А.А.** Художники советского мультфильма — М.: Сов. художник, 1978. — 128 с.
17. **Волков А.** Искусство мультипликации//Советское кино, 70-е годы: Основные тенденции развития. — М.: Искусство, 1984. — С.255-277.
18. **Волков А.** Мультипликация//Кино: Политика и литература (30-е годы). — М.: Материк, 1995. — С.110- 122.
19. **Волков А.** Мультипликационный фильм. — М.: Знание, 1974.
20. **Гамбург Е.А.** Тайны рисованного мира. — М.: Сов. художник, 1966. — 120 с.
21. **Гинзбург С.** Кинематография дореволюционной России. — М.: Искусство, 1963. — 406 с.
22. **Гинзбург С.** Рисованный и кукольный фильм. Очерки развития советской мультипликационной кинематографии. — М.: Искусство, 1957. — 286 с.
23. **Иванов-Вано И.П.** Очерки истории развития мультипликации (до второй мировой войны). — М.: ВГИК, 1967. — 55 с.
24. **Иванов-Вано И.П.** Кадр за кадром — М.: Искусство, 1980 — 240 с.
25. **Каранович А.** Мои друзья — куклы. — М.: Искусство, 1971. — 175 с.
26. Кино и время. Советская мультипликация. Приложение № 1 к бюллетеню Госфильмофонда «Кино и Время» — М.: Госфильмофонд, 1966.

27. **Кривуля Н.** Лабиринты анимации: Исследование основных тенденций российской анимации второй половины XX века. — М.: Издательский дом «Грааль», 2002. — 296 с.
28. **Кривуля Н.** Ожившие тени волшебного фонаря. — Краснодар: Амелист, 2006. — 504 с.
29. **Кривуля Н.** В зеркале времени: Анимация двух Америк (немой период). — М.: Амелист, 2007 - 620 с.
30. **Кривуля Н.** Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий - М.: ВГИК. 2009, - 495 с.
31. **Курчевский В.** Детское мультипликационное кино. — М.: ВГИК, 1988.
32. **Курчевский В.** Изобразительное решение мультипликационного фильма (о природе гротеска и метафоры). — М.: ВГИК, 1986. — 69 с.
33. **Лотман Ю.О.** О языке мультипликационных фильмов// Об искусстве. — СПб.: «Искусство-СПб», 1998. — С. 671-674.
34. Мастера советской мультипликации. Сборник статей. — М.: Искусство, 1972. — 192с.
35. Мудрость вымысла. — М.: Искусство, 1983.
36. Мультипликационный фильм. — М.: Кинофотоиздат, 1936.
37. Мультипликация, аниматограф, фантоматика... (сб. статей) — Киев: Издание первого всесоюзного фестиваля мультипликационных фильмов «Крок-89», 1989. — 150 с.
38. Новые аудиовизуальные технологии: Учебное пособие — М.: Едиториал УРСС, 2005. — 488 с.
39. **Норштейн Ю.** Снег на траве. Фрагменты книги. Лекции по искусству анимации. — М.: ВГИК, 2005. — 254 с.
40. **Орлов А.** Аниматограф и его анима. Психологические аспекты экранных технологий. — М.: Импэто, 1995. — 384 с.
41. **Орлов А.** Виртуальный мир. — М.: Гео, 1998. — 336 с.
42. Проблемы синтеза в художественной культуре. — М.: Наука, 1985.
43. **Пушико А.** Мультипликация фильма. — М.-Л.: Государственное издательство художественной литературы, 1931. — 64 с.
44. Режиссеры и художники советского мультипликационного кино. — М.: Совинформкино, 1983.
45. **Садуль Ж.** Всеобщая история кино в 6-ти томах. — М.: Искусство, 1958-1961
46. **Сазонов А.П.** Персонажи рисованного фильма. — М.: ВГИК, 1959. — 29 с
47. **Смолянов Г.** Кукольный персонаж на съёмочной площадке. — М.: ВГИК, 1984. — 47 с.
48. **Смолянов Г. Г.** Анатомия и создание персонажа в анимационном фильме. — М.: ВГИК, 2005. — 112 с.
49. Сотворение фильма. — М.: ВТПО Киноцентр, 1990.
50. **Хитрук Ф.** Профессия — аниматор. В 2-х томах. — М.: Гаятри, 2007.
51. **Уайтекер Г., Халас Дж.** Тайминг в анимации — М.: Магазин искусств, 2001. — 142 с.

4. ПЕРЕЧЕНЬ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ПРИ ОСУЩЕСТВЛЕНИИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ, ВКЛЮЧАЯ ПЕРЕЧЕНЬ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И ИНФОРМАЦИОННЫХ СПРАВОЧНЫХ СИСТЕМ

а) информационные технологии, программное обеспечение

Операционная система Microsoft Window 10 Enterprise 2016 LTSC WINENTLTSBUPGRD 2016 ALN Upgrd MVL 3Y Enterprise BuyOut

Электронная информационно-образовательная среда (ЭИОС) ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» (договор № С1/28-09-16/240-16-У от 24 октября 2016 г. О поставке научно-технической продукции между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и Международной ассоциацией пользователей и разработчиков электронных библиотек и новых информационных технологий (Ассоциация ЭБНИТ); сублицензионный договор № 059/150118/005 от 29 марта 2018 года между ФГБОУ ВО «ВГИК имени С.А. Герасимова» и ООО «Рациональные решения» по поводу предоставления прав на использование программного продукта БИТ ВУЗ).

б) информационно-справочные системы

ЭБС «Юрайт» контракт № 130-18-У от 22.06.2018г. https://biblio-online.ru/	от 22.06.2018г. по 31.12.2018 г.
ЭБС «Лань» контракт № 159-18-У от 17.07.2018г. https://e.lanbook.com/	от 17.07.2018 г. по 17.07.2019г.
ЭБС «Айсбук» контракт 20-10/1-К/22-18-У от 26.02.2018г. https://ibooks.ru/home.php?routine=bookshelf	от 26.02.2018г. по от 26.02.2019г.
Электронная библиотека ВГИК http://vgik.info/library , http://biblio.vgik.info	бессрочно

6. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

№	Оборудование в аудитории	Кол-во
1014	- Плазменная панель LG LED TV 75' (189 см.)	1
	- Системный блок Dell в комплекте с клавиатурой и мышью.	12
	Конфигурация системного блока:	12
	- процессор Intel(R) Xeon(R) W-2123 CPU 3,5 Ghz - оперативная память – 32 Gb -системный диск – SSD 254Gb -дата диск – SATA 1Tb -графическая карта MSI GeForce GTX1070 (memory 8 Gb GDDR5) -операционная система – Windows 10 64Bit - Монитор LG25UM58-P	12

	<ul style="list-style-type: none"> - Монитор LG25UM58-P - Наушники Sennheiser HD215 <p><u>Программное обеспечение аудитории</u></p> <p>-Adobe CC 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года) – на 12 компьютеров</p> <p>-Autodesk 3DS Max, Maya 2018 (лицензия ВГИКА от 2019 года)- на 12 компьютеров</p>	
--	---	--

7.МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

На основе теоретических и практических знаний, полученных в процессе обучения, студент самостоятельно изучает предложенную литературу в основном и дополнительном списке, предложенном в данной рабочей программе.

Учитывая рекомендации преподавателя, самостоятельно просматривает фильмы, анализируя экранное произведение в контексте пройденного теоретического курса.

Студент самостоятельно выполняет упражнения, применяя знания и навыки, полученные в течение курса.

При подготовке и выполнению контрольных работ первым и наиболее важным шагом является внимательное изучение тех вопросов, которые затрагиваются в рассматриваемой теме. Поэтому для успешного выполнения контрольного и домашнего задания необходимо, прежде всего, хорошо понять формулировку темы, а затем обратиться к рекомендуемой основной и дополнительной литературе для последующего изучения в рамках самостоятельной работы студента.