Учреждение образования
«Белорусский государственный университет культуры и искусств»

УТВЕРЖДАЮ
Ректор университета
_____Н.В. Карчевская
25 июня 2026 г.
Регистрационный № УД-6126-150/эуч.

АНИМАЦИОННОЕ КИНО

Учебная программа учреждения образования
по учебной дисциплине для специальности
6-05-0213-01 Искусствоведение

2026

Учебная программа составлена на основе образовательного стандарта общего высшего образования по специальности 6-05-0213-01 Искусствоведение, утвержденного постановлением Министерства образования Республики Беларусь от 21.08.2023 № 270, а также учебного плана по специальности 6-05-0213-01 Искусствоведение.

СОСТАВИТЕЛЬ:

Т.А. Леонова, доцент кафедры теории и истории искусства учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат искусствоведения

РЕЦЕНЗЕНТЫ:

Е.В. Голикова-Пошка, старший научный сотрудник отдела экранных искусств государственного научного учреждения «Центр исследований белорусской культуры, языка и литературы Национальной академии наук Беларуси», кандидат искусствоведения, доцент;

А.В. Макаревич, заведующий кафедрой менеджмента социально-культурной деятельности учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», кандидат искусствоведения, доцент.

РЕКОМЕНДОВАНО К УТВЕРЖДЕНИЮ:

кафедрой теории и истории искусства учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 17 от 07.04.2026);

президиумом научно-методического совета учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств» (протокол № 4 от 24.04.2026).

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Учебная программа по учебной дисциплине «Анимационное кино» включает в себя материалы, предназначенные для подготовки обучающихся по специальности 6-05-0213-01 Искусствоведение. Учебная программа является комплексной и состоит из четырех разделов, соответствующих разным этапам развития анимационного кино. Представленный материал учебной программы организован исходя из хронологического принципа.

Учебная дисциплина «Анимационное кино» преподается параллельно с дисциплинами по теории и истории искусства и базируется на знаниях, полученных студентами при изучении таких учебных дисциплин, как «Теория и история искусств», «Искусствоведческий семинар», «Историография истории искусства».

Специфика анимационного кино обусловлена его взаимодействием с системой экранных искусств. По этой причине материал учебной программы неразрывно связан с осмыслением искусства в рамках этой системы, а также с дисциплинами модуля «Техногенные искусства»: «Экранное искусство», «Фотоискусство» и «Неигровое искусство».

Особое внимание уделено межпредметным связям с эстетикой, культурологией, философией. Взаимосвязь вышеупомянутых учебных дисциплин позволяет наиболее полно раскрыть природу анимации. Обширность анимационного кино определила возможность оставить за авторами-составителями право отбора материала.

Освоение учебной программы по дисциплине «Анимационное кино» направлено на формирование следующих компетенций:

базовой профессиональной компетенции: Выявлять специфику межвидового взаимодействия искусств в контексте истории развития художественных стиле;

специализированных компетенций:

– использовать на практике методологию проведения контекстуального анализа художественного произведения;

– владеть принципами компаративного анализа произведений искусства;

– понимать и анализировать динамику развития техногенных видов искусства и их взаимосвязи в историческом контексте с традиционными видами искусства;

– понимать цели и задачи будущей профессии.

Цель изучения учебной дисциплины – формирование у студентов комплекса знаний о закономерностях и основных тенденциях развития анимационного кино.

Задачами учебной дисциплины являются:

– сформировать представление о специфике образного языка анимационного кино, его видов и жанров;

– проследить историческую динамику развития анимационного кино;

– охарактеризовать основные стилистические тенденции анимационного кино;

– раскрыть уникальные особенности творчества авторов, оказавших влияние на развитие отечественного и зарубежного анимационного кино.

В результате изучения учебной дисциплины студент должен

знать:

– специфику образного языка анимационного кино, его видов и жанров;

– историческую динамику развития анимационного кино;

– основные стилистические особенности анимационного кино;

– уникальные особенности творчества авторов, оказавших влияние на развитие отечественного и зарубежного анимационного кино.

уметь:

– использовать знание специфики образного языка, видов и жанров анимационного кино при анализе произведений;

– анализировать закономерности развития анимационного кино на разных этапах;

– характеризовать основные стилистические тенденции анимационного кино;

– раскрывать уникальные особенности творчества авторов, оказавших влияние на развитие отечественного и зарубежного анимационного кино.

иметь навык:

– владения понятийно-терминологическим аппаратом для описания образного языка, видов и жанров анимационного кино;

– владения современными методами анализа динамики развития анимационного кино;

– владения методологией анализа анимационного кино;

– владения подходами к анализу творчества авторов в контексте их влияния на развитие отечественного и зарубежного анимационного кино.

В рамках образовательного процесса по учебной дисциплине студент должен не только приобрести теоретические знания, умения и навыки по специальности, но и развивать свой ценностно-личностный, духовный потенциал, сформировать качества патриота и гражданина, готового к активному участию в экономической, производственной, социально-культурной жизни страны.

В соответствии с учебным планом на изучение учебной дисциплины «Анимационное кино» предусмотрено 100 часов, из которых

54 часа – аудиторные занятия. Примерное распределение аудиторных часов по видам занятий: лекции – 40 часов, семинарские – 14 часов.

Трудоемкость учебной дисциплины составляет 3 зачетных единицы.

Рекомендуемая форма текущей аттестации – устный опрос.

Рекомендуемая форма контроля знаний – экзамен.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО МАТЕРИАЛА

ВВЕДЕНИЕ

Понятие и родовые свойства техногенных искусств. Специфика анимации как вида экранного искусства. Техники анимационного кино. Жанровая система анимационного кино. Взаимодействие анимационного кино с традиционными и техногенными искусствами, системой средств массовой коммуникации. Особенности художественного языка анимационного кино, визуальный и звуковой образ анимационного фильма, специфика их взаимодействия. Методика анализа анимационного фильма.

РАЗДЕЛ I. СТАНОВЛЕНИЕ АНИМАЦИОННОГО КИНО (1894–1930-е гг.)

Тема 1. Ранний этап развития анимационного кино

Изобретения Ж. Плато, С. фон Штампфера, У. Хорнера. Тауматроп Дж. Пэриса. Оптический театр Э. Рейно как прототип анимационного кино, первый публичный показ 1892 г. Stop-motion эксперименты Дж. С. Блэктона и А. Э. Смита. Значение творчества Э. Коля для формирования языка графической анимации. Работы У. Мак-Кея: взаимодействие анимации и комикса, псевдоинтерактивность. Становление объемной анимации, опыты А. Ширяева. Творчество В. Старевича: сотрудничество с А. Ханжонковым; короткометражное и полнометражное анимационное кино; совмещение актерской игры и нарисованных спецэффектов; работа в рекламе; техника кукольной анимации с использованием насекомых. Творчество Л. Райнигер и силуэтная анимация. Первые анимационные студии Bray Productions в США и «Межрабпом-Русь» в СССР.

Тема 2. Становление коммерческой анимации

Формирование студийной системы анимации. Деятельность студии Барре: технологические нововведения, система прорезей для регистрации рисунков. Первые сериалы по комиксам (Р. С. Смит, Б. Фишер, Р. Барре); упрощение графического языка, лаконичность визуального решения. Деятельность студии Джона Брея: патентование целлулоидной технологии, внедрение конвейерного метода и системы циклирования. Развитие анимационных технологий; появление оригинальных анимационных сериалов. Творчество М. и Д. Флейшеров: совмещение реальности и анимации посредством техники ротоскопирования, получение патента в 1917 г.;

создание персонажа Клоуна Коко, взаимодействие анимации с живым актером. Ранние опыты со звуковой технологией.

Тема 3. Авангард в анимации

Ритм как основа сближения киноискусства и музыки в произведениях «чистого кино». Возникновение понятия «абсолютный фильм» в немецком авангарде 1920-х гг. под влиянием идей В. Кандинского о синтезе цвета, формы и звука. Анимация в работах Ф. Леже, М. Дюшана, В. Эггелинга. Абстрактные серии «Ритм» Г. Рихтера и «Опус» В. Руттмана. Творчество О. Фишингера (1900–1967 гг.): эксперименты в абстрактных и нарративных анимационных фильмах; сотрудничество с Ф. Лангом, У. Диснеем, Дж. Кейджем; живописное и графическое творчество, создание светомузыкального инструмента «Люмис».

Тема 4. Советская анимация 1920-х гг.

«Окна РОСТА» и киносценарии В. Маяковского. Влияние политического плаката и карикатуры на публицистические мультфильмы А. В. Иванова, Ю. Меркулова, Н. Ходатаева, Д. Черкеса, И. Иванова-Вано. Становление детской анимации (фильмы Д. Черкеса, И. Иванова-Вано, В. и З. Брумберг, Н. и О. Ходатаевых). Объемная анимация в творчестве Ю. Желябужского, М. Бендерской, Ю. Меркулова. Пропагандистская и детская анимация Г. Болтянского, А. Найдича, Н. Агнивцева.

РАЗДЕЛ II. АНИМАЦИОННОЕ КИНО ПЕРИОДА 1930–1950-х гг.

Тема 5. Американская анимация 1930–1950-х гг.

Вклад У. Диснея в развитие звуковой анимации. Эксперименты с синхронизацией звука в ранних анимационных сериях; разработка Микки Мауса. «Принципы анимации Диснея» и их влияние на развитие экранной культуры. Освоение Техниколора. Разработка технологий, создающих глубину пространства: трехмерные декорации в фильмах М. и Д. Флейшеров, многоплановая камера М. Гэрити. Анимационный отдел MGM, фильмы Р. Айзинга, Х. Хармана и др. Кодекс Хейса и контроль анимационного кино. «Антидиснеевская анимация» Т. Эйвери: специфика визуального языка; двойное кодирование, пастиширование жанровых схем. Полнометражные фильмы У. Диснея, М. и Д. Флейшеров. Редуцированное визуальное решение ранней телевизионной анимации: ограниченная анимация, повтор фонов, малая частота кадров в сериалах 1950-х гг. Обновление формы и содержания анимационных фильмов студии UPA (С. Босустов, Т. Пармели, Р. Кеннон,

Дж. Дейч и др.). Телевизионные адаптации У. Диснея, сериалы У. Ханны и Дж. Барберы, UPA.

Тема 6. Советская анимация 1930–1950-х гг.

Создание студии «Союзмультфильм» (1936) на базе студии «Межрабпомфильм», внедрение технологии У. Диснея: целлулоид, конвейерный метод. Освоение звука и цвета; высокий уровень реализма фонов и персонажей советской анимации 1940-х гг. Сатирическое направление советской анимации (Л. Амальрик, И. Иванов-Вано, Н. Ходатаев); «Журналы политсатиры». Особенности экранизаций сказок и литературных произведений (Л. Амальрик, И. Иванов-Вано, В. и З. Брумберг, А. Иванов и др.). Стилизация, обращение к национальной традиции в творчестве И. Иванова-Вано. Жанр современной сказки в творчестве В. и З. Брумберг. Своеобразие полнометражных анимационных фильмов Л. Атаманова. Эксперименты с «рисованным звуком» (А. Авраамов, Е. Шолпо и др.). Творчество М. Цехановского: конструктивистский графический метод в иллюстрациях, кинокнигах и анимационном кино (диагональные композиции, организация рисунка); ритмическая синхронизация изображения со звуком; эксперименты с рисованным звуком; сотрудничество с Д. Шостаковичем. Творчество В. Сутеева: опыт работы в рекламе и карикатуре; создание серийного персонажа Кляксы; вклад в освоение художественных возможностей цветного кино; работа на «Союзмультфильме», учебные фильмы периода ВОВ; влияние анимации на работу иллюстратора. Творчество А. Птушко: новаторство комбинированных и трюковых съемок; серия про Братишкина; короткометражные и полнометражные фильмы; сотрудничество с П. Баженовым и мастерами палехской миниатюры; книги об анимации, комбинированных и трюковых съемках. Пропагандистские анимационные фильмы США, Германии, СССР.

Тема 7. Авторская анимация 1930–1950-х гг.

Поиск синтеза звука и изображения в музыкальных фильмах Б. Бартоша, А. Алексеева, Ж. Пенлеве. Новые подходы к визуальному решению фильма. Творчество Н. Макларена: влияние теории монтажа С. Эйзенштейна; экспериментальные техники (рисование звука на пленке, пикселяция, анимация без камеры); использование выразительных возможностей живописи и хореографии. Творчество А. Алексеева: период ученичества, опыт графика и иллюстратора как основа индивидуального стиля; техники игольчатого экрана и тотализации; отражение потока сознания в фильмах на музыку М. Мусоргского; сотрудничество с О. Уэллсом; работа в театре; графические циклы, выполненные на игольчатом экране. Творчество

П. Гримо: опыт работы в рекламе; переосмысление диснеевских стандартов, усиление пластичности и снижение комичности анимационного фильма, философская глубина образов; сотрудничество с Ж. Превером. Творчество Й. Трнка: сотрудничество с Й. Скупой, опыт работы в театре и рекламе; ранняя рисованная анимация; фольклорная серия кукольных фильмов и технические эксперименты; экранизации шедевров мировой литературы и картины, посвященные проблемам современного общества, достижения психологизма в объемной анимации; влияние на чешскую школу анимации. Авангардистские эксперименты С. и Ф. Темерсонов в контексте раннего этапа развития польской мультипликации. Экспериментальная анимация и кинетическая скульптура Лена Лая.

РАЗДЕЛ III. АНИМАЦИОННОЕ КИНО «НОВОЙ ВОЛНЫ»: ОБНОВЛЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ЯЗЫКА (1960–1980-е гг.)

Тема 8. Анимационное кино Восточной Европы 1960–1980-х гг.

Загребская школа и обновление языка анимации; отказ от диснеевской традиции, принципов натуралистичности, отсутствие единого визуального стиля. Лаконичные фильмы-притчи Д. Вукотича, В. Милицы, Б. Колара, Б. Давниковича, З. Гргича и др. Трансформация загребской анимации 1970–1980-х гг. Обогащение визуального языка, усложнение сюжетов за счет развернутых ассоциаций, метафор, попыток отразить поток сознания в фильмах Н. Драгича, З. Гашпаровича, К. Зимонича и др. Анимация Чехословакии. Школа кукольного фильма. Детская анимация Г. Тырловой. Объединение игрового и анимационного фильма, спецэффекты, стилизация визуального ряда в творчестве К. Земана. Творчество Я. Шванкмайера: влияние сюрреализма и психоанализа; работа в театре; психопатологические темы и мотивы в анимационных фильмах; творчество как аутотерапия; специфика полнометражных фильмов; влияние на творчество И. Барты и братьев Квэй. Анимация Польши. Экспериментальные фильмы Я. Леницы и В. Боровчика. Политические аллюзии и символика цвета в произведениях.

Тема 9. Авторская анимация Западной Европы 1960–1980-х гг.

Анимационное кино Франции. Творчество Ж.-Ф. Лагиони: переходы от реализма к сюрреализму, особенности визуального решения, контраст фонов и персонажей, полнометражные фильмы. Творчество Р. Ладу: влияние сюрреализма и фантастики, сотрудничество с Р. Топором. Анимационное кино Англии. Поиски новой идеологии анимационного кино и визуального языка, сатира в творчестве Дж. Халаса. Анимация в «Летучем цирке Монти Пайтона». Анимационное кино Италии. Минималистический визуальный

стиль О. Кавандоли. Традиции карикатуры и комикса, сатира в творчестве Б. Боццетто. Анимационное кино Бельгии. Творчество Р. Сервэ. Анимационное кино Нидерландов. Дж. Даннинг и становление психологического стиля в анимационном кино. Творчество П. Дриссена: особенности визуального решения, символика и мифологические сюжеты, многообразие интерпретаций.

Тема 10. Анимационное кино США 1960–1980-х гг.

Сериалы, основанные на персонажах комиксов, телевизионных сериалов и игрового кино. Американский киноавангард и анимационное кино, творчество С. Брэкиджа. Становление контркультурной анимации в творчестве У. Кимбалла, М. Ньюленда и др. Эксперименты независимых американских аниматоров (Дж. и Дж. Уитни, У. Винтон и др.). Творчество Р. Бакши (1938 г.): ранние сериалы по комиксам; технические эксперименты, двойное кодирование, влияние андеграундного комикса и жанр фэнтези; сотрудничество с Ф. Фразеттой. Черный юмор, особенности визуального решения, пастиширование стереотипов голливудского кино в творчестве Б. Плимптона. Использование анимации в музыкальных видеоклипах 1980-х гг. (работы М. Паттерсона, С. Бэррона; Р. Бакши, Дж. Кричфалуси; А. Паттерсона и др.).

Тема 11. Советская и белорусская анимация 1960–1980-х гг.

Переход к схематичному, карикатурному визуальному стилю 1960-х гг. Расширение арсенала художественных техник: живопись по стеклу (Б. Степанов), объемная анимация (Р. Качанов). Анимационные сериалы и альманахи. Развитие студий мультипликации в 1970 гг.: «Экран», Свердловская киностудия, Саратовтелефильм, Пермьтелефильм и др. Творчество Ф. Хитрука: формирование нового стиля сатирической анимации для взрослых; детские фильмы; статьи об анимационном кино, переводы литературы об анимации. Творчество Ю. Норштейна и становление советской авторской анимации: техника многоярусной перекладки, эффект трехмерного изображения. Полнометражная анимация 1980-х гг. Пластилиновая анимация и ее стилистика в «грубой графике» А. Татарского. Живопись по стеклу в творчестве А. Петрова. Особенности развития украинской анимации; синтез традиций «Союзмультфильма» и Восточной Европы. Творчество Е. Сивоконя: влияние загребской школы и Ф. Хитрука; социально-метафорические фильмы-очерки 1970-х гг.; усиление философичности в картинах 1980-х гг. Своеобразие эстонской анимации и ее выдающиеся мастера (Р. Раамат, П. Пярн, Х. Волмер). Возрождение анимационной мастерской «Беларусьфильма» (1973 г.). Своеобразие жанра детской сказки и анимации

для взрослых в белорусской анимации 1970-х гг.; творчество Ю. Бутырина, В. Голикова, К. Кресницкого, Е. Ларченко, В. Пузанова, Л. Шукулакова. Сатирическое направление (Г. Семенов, В. Довнар); обращение к национальному фольклору (Е. Ларченко, К. Кресницкий); экранизации литературных произведений (О. Белоусова, О. Чикина, Е. Петкевич) в белорусской анимации 1980-х гг.

РАЗДЕЛ IV. АНИМАЦИОННОЕ КИНО КОНЦА XX – ПЕРВОЙ ЧЕТВЕРТИ XXI ВЕКА

Тема 12. Анимация в контексте развития технологий конца XX– первой четверти XXI века

Работа анимационного отдела MTV и формирование нового сериала для взрослых. Творчество М. Грейнинга: опыт работы в журналистике, иллюстрации, комиксе, рекламе; значение сериалов М. Грейнинга для развития экранной культуры рубежа XX–XXI вв. Специфика и основные этапы развития компьютерной анимации. Творчество Дж. Лассетера и адаптация принципов У. Диснея к 3D-технологии; деятельность студии «Pixar». Развитие компьютерной анимации в студиях DreamWorks Animation, Blue Sky Studios, Illumination, Sony Pictures Animation. Технология захвата движения (motion capture) и ее применение в анимации. Взаимодействие анимации с другими видами экранного искусства. Анимация в видеоиграх и обратное влияние игровой индустрии на киноанимацию. Flash-технология и новая волна анимации. Анимадок, машинима, анимация в культуре ремиксов. Новые техники и гибридные формы: 3D-анимация в реальном времени, виртуальная реальность, анимация с использованием искусственного интеллекта. Влияние интернета и цифровых платформ на анимацию: веб-сериалы, YouTube-каналы, стриминговые сервисы (Netflix, Amazon, HBO Max) как новые рынки и площадки для анимационного контента. Доминирование полнометражной анимации и сериалов.

Тема 13. Анимационное кино стран Восточной Азии

Анимация Японии конца XX – первой четверти XXI века. Влияние творчества О. Тедзуки, создавшего классический стиль аниме, на развитие японской анимации последующих десятилетий. Значение японской независимой анимации 1960–1970-х гг. (Й. Кури, Р. Киношита, К. Танаами, Н. Айхара) для формирования авторского подхода в анимации конца XX – начала XXI века. Деятельность студии Ghibli, анимационные сериалы, творчество М. Осии. Режиссеры С. Кон и М. Синкай как ключевые фигуры японской авторской анимации рубежа веков. Творчество Х. Миядзаки:

переосмысление опыта мастеров мировой анимации; совместная работа с И. Такахатой; основные темы и «константные мотивы»; особенности творческого процесса и визуального решения фильмов. Современная японская авторская анимация: К. Ямамура, М. Мизуе, Tochka, К. Ояма, А. Вада, Т. Охаси. Анимация Китая. Значение творчества Тэ Вэя и А Да для становления национальной школы китайской анимации. Современная авторская анимация Китая: Чэнь Си, Ань Сю, Лей Лей, Сюнь Сюнь, Ван Хайан, Ян Бо. Авторская анимация Кореи: Хай-вон Ким, Хьюн-юн Чанг, Ким Джинь Ман, Эрик О, Джунг Юми.

Тема 14. Авторская анимация конца XX – первой четверти XXI века

Анимация Великобритании: студия Aardman Animations, глиняная анимация П. Лорда, театральность кукольной анимации Б. Первеса, профеминистские фильмы Дж. Куинн, пастиширование массовой культуры в творчестве Н. Парка. Творчество С. и Т. Квэй: влияние Я. Шванкмайера и культуры Восточной Европы; круг литературных и музыкальных влияний; аллюзии на литературу и кинематограф в брутально-сензитивных анимационных фильмах; особенности работы в игровом кино. Творчество А. Хикаде в контексте развития анимационного кино Германии. Анимационное кино Нидерландов; синтез восточной и западной культур в минималистических фильмах М. Дюдока Де Вита. Творчество Р. Пессоа в контексте анимационного кино Португалии. Новое поколение авторской анимации Польши: Р. Ченкала, Т. Багиньский. Кафкианская поэтика и экранизации Ф. М. Достоевского в гипсовой анимации П. Думалы.

Тема 15. Белорусская анимация конца XX – первой четверти XXI века

Основные направления развития студии анимационных фильмов Национальной киностудии «Беларусьфильм»: освоение новых технологий (3D и Flash-анимации). Создание гибридной анимации; принципы художественного синтеза 2D- и 3D-технологий: диалог плоскостного и пространственного, художественное взаимодополнение, авторская стилизация. Сохранение традиционных техник как базы для новых технологических решений. Жанрово-тематическое разнообразие белорусской анимации. Творчество А. Ленкина, Е. Туровой. Ориентация на производство коммерчески востребованного продукта; анимационные сериалы. Кинофестивали «Лістападзік», «Анимаёвка».

УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКАЯ КАРТА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ

Название раздела, темы	Количество аудиторных часов		Количество часов УСР	Форма контроля знаний
	лекции	семинарские занятия		
Введение	2			
Раздел I. СТАНОВЛЕНИЕ АНИМАЦИОННОГО КИНО (1894–1930-е гг.)				
Тема 1. Ранний этап развития анимационного кино	2			
Тема 2. Становление коммерческой анимации	2	2		
Тема 3. Авангард в анимации	2		2	реферат
Тема 4. Советская анимация 1920-х гг.	2	2		
Раздел II. АНИМАЦИОННОЕ КИНО ПЕРИОДА 1930–1950-х гг				
Тема 5. Американская анимация 1930–1950-х гг.	2			
Тема 6. Советская анимация 1930–1950-х гг.	2	2		
Тема 7. Авторская анимация 1930–1950-х гг.	2		2	викторина
РАЗДЕЛ III. АНИМАЦИОННОЕ КИНО «НОВОЙ ВОЛНЫ»: ОБНОВЛЕНИЕ ХУДОЖЕСТВЕННОГО ЯЗЫКА (1960–1980-е гг.)				
Тема 8. Анимационное кино Восточной Европы 1960–1980-х гг.	2		2	реферат
Тема 9. Авторская анимация Западной Европы 1960–1980-х гг.	2	2		
Тема 10. Анимационное кино США 1960–1980-х гг.	2		2	
Тема 11. Советская и белорусская анимация 1960–1980-х гг.	2	2		викторина
РАЗДЕЛ IV. АНИМАЦИОННОЕ КИНО КОНЦА XX– ПЕРВОЙ ЧЕТВЕРТИ XXI ВЕКА				
Тема 12. Анимация в контексте развития технологий конца XX– первой четверти XXI века	2	2		
Тема 13. Анимационное кино стран Восточной Азии	2		2	реферат
Тема 14. Авторская анимация конца XX–первой четверти XXI века	2			
Тема 15. Белорусская анимация конца XX–первой четверти XXI века	2			
Всего	**32**	**12**	**10**	

ИНФОРМАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ

Основная

1. Куркова, Н. С. Анимационное кино и видео. Азбука анимации : учебное пособие для вузов / Н. С. Куркова. – 2-е изд. – Москва : Юрайт, 2022. – 234 с.

2. Шак, Т. Ф. Федоровна. Музыка в структуре медиатекста. На материале художественного и анимационного кино : учебное пособие для студентов музыкальных и театральных вузов. – Изд. 4-е, стер. – Санкт-Петербург ; Москва ; Краснодар : Лань : Планета музыки, [2020]. – 382 с.

Дополнительная

1. Батенькина, О. В. Технологии анимации : учебное пособие / О. В. Батенькина. – Омск : ОмГТУ, 2015. – 116 с. – URL: https://e.lanbook.com/book/149058 (дата обращения: 06.04.2026).

2. Голикова-Пошка, Е. В. Анимационное кино Беларуси в контексте мировой анимации // Веснік Віцебскага дзяржаўнага універсітэта. – 2009. – № 3. – С. 114–118.

3. Кривуля, Н. Г. История анимации : учебно-методическое пособие / Н. Г. Кривуля. – Москва : ВГУК им. С.А. Герасимова, 2012. – 68 с. – URL: https://e.lanbook.com/book/69366 (дата обращения: 06.04.2026)

4. Ли, М. Женское лицо советской и российской анимации = She Animates soviet female subjectivity in Russian Animation / М. Ли – 2-е изд., стер. – Бостон ; Санкт-Петербург : Academic Studies Press : Библиороссика, 2024. – 275 с.

5. Прокопьева, М. В. Общий курс мультипликации : учебное пособие / М. В. Прокопьева, В. А. Лясковская. – Санкт-Петербург : СПбГИКиТ, 2025. – 154 с. – URL: https://e.lanbook.com/book/516184 (дата обращения: 04.04.2026).

Рекомендуемые методы и технологии обучения

Основными методами и технологиями обучения являются проблемное обучение (проблемное изложение, частично-поисковый и исследовательский методы); коммуникативные технологии (дискуссия, круглый стол) и др. Основной формой обучения являются лекционные занятия для получения базовой информации. Чтение лекций сопровождается аудиовизуальными, мультимедийными демонстрациями и слайд-презентациями. Теоретические знания подкрепляются на семинарских занятиях с обязательным фрагментарным просмотром произведений анимационного кино для последующего анализа, выполнением творческих работ, подготовкой докладов, ведением дневника просмотров, самостоятельной работой с литературой.

Основной формой обучения являются лекционные занятия для получения базовой информации. Теоретические знания закрепляются на семинарских занятиях. Основными методами (технологиями) обучения, адекватно отвечающими целям изучения данной дисциплины, являются проблемное обучение (исследовательский метод) и коммуникативные технологии (дискуссия, проблемные дебаты, круглый стол и др.). Занятия сопровождаются аудиовизуальными демонстрациями.

Методические рекомендации по организации и выполнении самостоятельной работы студентов

Для управления учебным процессом и организации контрольно-оценочной деятельности педагогам рекомендуется использовать рейтинговые, кредитно-модульные системы оценки учебной и исследовательской деятельности студентов, вариативные модели управления самостоятельной работой, учебно-методические комплексы.

Самостоятельная работа студентов в рамках изучаемой дисциплины включает ознакомление с основной и дополнительной литературой по дисциплине, написание рефератов по изучаемым темам, самостоятельный просмотр анимационных фильмов и подготовку к викторине по просмотренным анимационным фильмам.

Рекомендуемые средства диагностики

Для контроля качества образования используются следующие средства диагностики:

– фронтальный опрос;

– написание викторины по отдельным разделам дисциплины;

– написание рефератов по отдельным разделам дисциплины;

– выступление студентов на семинарских занятиях по разработанным темам;

– выступление студентов на научно-практических конференциях с подготовленными ими докладами;

– экзамен.