

Владимир  
Итских



# КАРМАННАЯ КНИГА МУЛЬТ-ЖЮРИСТА

учебник Неругачих обсуждений

Детская киностудия "Поиск"

Новосибирск  
2006

Иткин В.В.

**Карманная книга мульт-жюриста.**

Учебник неругачих обсуждений.

Учебное пособие для начинающих мультипликаторов.

2006 г., 21 стр.

Цель этого пособия – помочь юным мультипликаторам оценить достоинства фильма и доброжелательно указать на недостатки.

Эта книжка должна служить своего рода «подсказкой», на что следует обращать внимание, когда смотришь мультфильм. И параллельно даются советы, как его сделать интересным. Читателю предстоит побывать и в роли автора, и в роли зрителя, и в роли киноведа.

© Иткин Владимир Владимирович, 2006 г.

© Детская киностудия «Поиск», 2006 г.

dkpoisk.ru

# Карманная книга мульт-жюриста

## Учебник неругачих обсуждений

Дорогой коллега-мультипликатор!

Эта маленькая книжечка написана для того, чтобы помочь тебе в обсуждении фестивальных фильмов. **Обсуждение** - наверное, самая важная часть нашего мастер-класс-фестиваля. Ведь каждый участник старался, долго работал над своим фильмом и вот, ему, наконец-то, представилась возможность показать его. Причем показать не просто посторонним людям, но друзьям и коллегам, которые могут оценить достоинства фильма и доброжелательно указать на недостатки.

**Доброжелательность в нашем деле самое главное.** Наш «Совет Подмастерьев» создан не для того, чтобы «казнить или миловать», хвалить или ругать, но для того, чтобы порадоваться своим и чужим удачам и помочь друг другу, если что-то получилось не так, как хотелось.

**Работа «Совета Подмастерьев» очень ответственная.** Во-первых, Подмастерья должны решить, за что будет награжден каждый фильм фестиваля – окончательная формулировка будет вписана в диплом, который получит каждый участник. Во-вторых, от нашего обсуждения во многом будет зависеть, каким будет дальнейший творческий путь автора: захочется ли ему и дальше создавать мультфильмы, или он махнет рукой на это «нудное дело». Наши общие и твои личные советы должны помочь ему двигаться дальше. В этом и заключается главная суть фестиваля «Жар-птица»: **дружба, сотрудничество, обмен опытом** – вот ключевые для нас всех слова.

Эта книжка должна служить своего рода «подсказкой». Здесь ты прочитаешь, на что следует обращать внимание, когда смотришь мультфильм. И параллельно найдёшь советы, как его сделать интересным. Тебе предстоит побывать и в роли автора, и в роли зрителя, и в роли киноведа. **Но прежде всего хочется сказать об очень важном.** Ты посмотрел мультфильм, и он тебе понравился. Очень понравился! Невероятно понравился! Ужасно понравился! Ты пытаешься понять, почему? И оказывается, что мультфильм **чем-то** тебя задел, зацепил – в нем оказалась маленькая и **важная для тебя «зацепочка».**

## **В поисках маленькой “зацепочки”**

*Чаще всего «зацепочка» эта действительно очень маленькая. В песне – это может быть всего несколько нот. В книжке – одно предложение. В мультфильме эти «зацепочки» могут быть очень разными.*

- Может, пластилиновый верблюжонок соорудил такую уморительную рожицу, что теперь тебе интересно все, что будет с ним происходить дальше.
- Может, камера «наехала» на героя так стремительно – жжжжих!!!! – что у тебя дыхание перехватило.
- Может быть– это совершенно необычный, забавный звук. Какое-нибудь «Пумс!» или «Пииниуии!» или «Тыщ-барабс!» - и это тебя насторожило, или рассмешило, или привлекло внимание.
- Может, ты увидел свой самый-самый любимый цвет - и очень обрадовался ему.
- Может, мультипликационная старушка закричала и согнулась – точь-в-точь, как твоя бабушка – и что-то теплое и нежное появилось в твоей груди.
- Может, посмотрев мультфильм, ты вспомнил смутную, неуловимую картинку или музыку из своего сна.
- Может, ты посмотрел на осенний лес в мультфильме, и

вспомнил, как однажды ты вышел на улицу, а все деревья, которые еще вчера были зелеными, вдруг стали желтыми и красными.

- Может, тебя «зацепила» какая-то остроумная шутка. Или чьи-то очень печальные глаза.
- Может, ты увидел в мультфильме совершенно удивительный закат, точь-в-точь такой, как ты видел недавно. Теперь ты знаешь – автор мультфильма видел такой же закат, так же как ты. Теперь вы с ним вместе! А отправиться в путешествие вместе – что может быть интереснее?
- Может быть, в мультфильме прозвучала какая-то очень необычная, чудная фраза. Может, и не самая главная. Но произнесена она была до того смешно (или грустно, или трогательно), что после того, как ты посмотрел фильм, она надолго осталась в памяти.

Попытайся понять, что это была за «зацепочка». Что тебя тронуло, удивило, поразило, заставило задуматься. Такая вот «зацепочка» - это начало большого разговора. Разговора о том, зачем и для кого сделан этот мультик, какими мыслями и чувствами он наполнен. И какой след он оставил в твоей душе: свет, радость, печаль, желание что-то изменить или измениться самому... И если ты расскажешь об этом автору фильма – наверняка это будет для него лучшим подарком!

Разобравшись с «зацепочками», давай теперь посмотрим на мультфильм с точки зрения профессионала. Для нас важно будет поговорить о таких вещах:

1. **СЮЖЕТ (ИСТОРИЯ)**
2. **ГЕРОИ**
3. **МОНТАЖ (ИСТОРИЯ В ДВИЖЕНИИ)**
4. **ИЗОБРАЖЕНИЕ**
5. **ЗВУК**

Для простоты изложения в каждом из этих разделов сначала будут перечислены некоторые важные моменты создания мультфильма, будут приведены примеры, даны советы, а потом вопросы для нашего обсуждения.

# 1. Сюжет (история) мультфильма или Кое-что о Волшебной колбасе

*В каждом мультфильме обязательно рассказывается какая-то история. Когда ты рассказываешь историю, то слушателю должно быть интересно. Потому что если ему не будет интересно, он начнет зевать, а в конце концов может и уйти. Какой же должна быть история?*

- 1. В любой истории есть какая-то главная идея.** Например: «Смелость все побеждает» или «Дружба спасает от грусти». Впрочем, иногда идею очень трудно выразить словами. Иногда она заключается как раз в той самой «зацепочке», о которой мы говорили раньше. Важно, чтобы она была. Чтобы её можно было понять. Или хотя бы почувствовать.
- 2. Любая интересная история – короткая.** Даже если она длинная. Может ли длинная история быть короткой? Конечно! Если ты слушаешь ее на одном дыхании, то о времени забываешь. И когда она заканчивается через час – два часа! три часа! – ты жалеешь: как быстро она закончилась! И, наоборот, может случиться, что человек рассказывает тебе историю всего минуту, а тебе показалось, что прошла вечность. Впрочем, может быть и совсем наоборот: история вышла слишком уж коротенькая, а ведь можно было еще сколько всего интересного рассказать!
- 3. История должна быть понятной.** Хотя бы немножко.

Если тебе говорят много-много непонятных слов, становится скучно. Если показывают много-много картинок, непонятно как связанных друг с другом, ты сначала пытаешься понять их взаимосвязь. Понять их систему. Но если они действительно никак друг с другом не связаны и сменяют друг друга в хаотическом беспорядке, ты начинаешь чувствовать отчаяние: «Наверное, это я такой дурак, что не понимаю ничего!»

- 4. История совершенно неинтересна, когда непонятно, зачем тебе ее рассказывают. Когда непонятно, какое ты – слушатель – имеешь к ней отношение.** Представь, приходит к тебе в гости мамина подруга и начинает говорить: *«Я вчера в магазин заходила, там продают колбасу по 100 рублей, встретила там Степаниду Ивановну, она эту колбасу купила...»* Ты смотришь на нее страшными, вытаращенными глазами и выбегаешь из комнаты, чтобы не слушать эту чушь. А теперь представь: вчера ночью ты тайком пробрался в этот магазин и посыпал колбасу волшебным порошочком, который делает поедателей колбасы добродушными и улыбочивыми. И еще у тебя есть «училка» Степанида Ивановна, которая все время на тебя ругается, и она должна придти в магазин, купить волшебную колбасу и... Теперь рассказ маминой подруги тебе слушать **ОЧЕНЬ** интересно. Ведь он поведает об успехе твоего предприятия. История, которую рассказывает мультфильм, как-то должна коснуться зрителя, стать ему интересной, желательно – с самого начала.
- 5. История не очень интересна, когда её рассказывают скучно.** Даже самую известную, поднадоевшую историю можно рассказать захватывающе, по-новому. Важно не только **что** тебе рассказывают, но и **как**.

**ИТАК, СМОТРИМ И РАЗМЫШЛЯЕМ:**

**1. Какая в мультфильме идея?**

**2. Все ли тебе было понятно в мультфильме?**

3. Что в истории было для тебя самым интересным? «Зацепила» ли история тебя лично? С самого ли начала?
4. Фильм получился слишком длинный, слишком короткий? Или – в самый раз? Можно ли из мультфильма вырезать что-то лишнее?
5. Какие были в мультфильме смешные моменты, грустные, трогательные, страшные? . . . Какими средствами это удалось автору выразить?

## 2. Герои мультфильма или Трудно быть зайцем

*В каждом мультфильме есть свои герои – звери, люди, разные чудные и диковинные существа. Показать этих героев можно по-разному.*

Представь себе, например, мультфильм о зайце, который мечтал стать медведем, потому что медведь – сильный и никому себя в обиду не даст. Что требуется от такого зайца?

1. Наш заяц – живое существо, а у каждого живого существа есть **характер**. Вот и у зайца нашего тоже должен быть характер. Можно сделать его злым или добрым, но подумайте, встречались ли вам люди совсем-совсем злые или совсем-совсем добрые? Иногда мы бываем голодными или усталыми, и тогда на нас накатывает злость и недовольство. А отдохнем, поедим – и сразу же подобраем. Заяц наш – тоже существо непростое. И чем сложнее будет его характер, тем интереснее будет на него смотреть. Может быть он будет пугливый, задумчивый, но в нужный момент – смелый. Или не так: может, он – забияка, но когда дойдет дело до драки, он – юрк в кусты и был таков! Главное, чтобы зритель понял, трудно или



нет быть зайцем, мечтающим стать медведем!

2. Наш заяц должен быть **похожим** на зайца, а не на крокодила. Иначе, какой же он заяц?
3. В облике нашего зайца должно быть что-то **особенное, свое**, отличающее его от других зайцев. Может быть он будет синим или желтым, толстым или худым, одноухим – каким угодно, но обязательно **«нашим»** зайцем, чтобы мы его сразу узнали: вот он косой, мечтающий стать медведем!
4. Что-то **особенное** должно быть не только в **заячьем облике**, но и в его **движении**, и в его **голосе**. Ведь у каждого человека, у каждого зверя – своя походка, свой голос. Каждый по-особому фыркает, смеется, гримасничает. У нашего «особого» зайца тоже все это есть. И если мы решили, что наш заяц мечтает стать медведем, это должно чувствоваться в его движениях, его повадке. Он может косолапить, говорить басом (или пытаться говорить басом). Милого или, может статься, совсем не милого, а противного и гадкого нашего зайца мы должны узнать по походке и по голосу. Если же ни с походкой, ни с голосом ничего делать не хочется, можно, кстати говоря, повесить ему на шею табличку «Медведь» – почему бы и нет?
5. И еще не забывай, что в мультфильме мы можем делать чудеса! Наш заяц может быть не только особенный, но и **необыкновенный!** Хочешь сделать стометрового зайца-великана? Пожалуйста! Хочешь, он превратится в морковку? Будет сделано! Только подумай, а для чего тебе это нужно?
6. Ты когда-нибудь испытывал страх, встретившись с хулиганом? Когда-нибудь радовался, греясь на солнышке? Конечно. И эти чувства знакомы не только тебе, но и всем людям. Всем зрителям. Если человек узнает в фильме свои чувства, он будет **сопереживать** нашему зайцу. Будет с интересом на него смотреть. Поэтому в героев мультфильма очень здорово **вложить частичку себя**, своих друзей, людей, которых ты хорошо знаешь.

7. Но **самое главное**, какими бы необыкновенными и сложными не были твои герои, зрители должны понять, почувствовать, **что** они, твои герои, несут в мир.

**ИТАК, СМОТРИМ И РАЗМЫШЛЯЕМ:**

1. Что в облике героев тебе запомнилось больше всего. Есть ли у героев в облике что-то очень особенное: «свои» движения, походка, мимика, голос?
2. Какой у героя характер? Насколько этот характер сложен? Или сложность здесь вовсе не нужна? Используются ли в мультфильме необычные превращения героев? Или, может быть, именно в этом мультфильме превращать или создавать необыкновенного, фантастического героя вовсе необязательно? Всякое ведь может быть.
3. Вызывает ли герой сочувствие, сопереживание? Или вспоминается ли вам что-то из вашей жизни, похожее на то, что было в мультфильме?
4. Как бы ты определил, что несут в мир герои этого мультфильма.

### **3. Монтаж мультфильма (история в движении) или Повесть о лошадиных Кабанах.**

*История, рассказанная словами, отличается от истории, показанной в мультфильме.*

Чем? Представь, например, – друг тебе рассказывает такую историю: *«Как-то возвращался я вечером от бабушки, шел через лес, и вдруг вижу – бежит прямо на меня огромный кабан. Ну, я не испугался, прыгнул и прямо*

на него уселся. Закричал ему: «Нннооо!»—как лошади. И сюда к тебе на нем прискакал». Чтобы тебе интереснее было, друг руками машет, жестикулирует, говорит то тише, то громче, то басом, то пищит, как мышь. То есть использует все, что можно извлечь из слов, из голоса, из жестов.

1. В мультфильме же эта история может обойтись и вовсе без слов. Потому что в мультфильме вместо слов – живые картинки, **кадры**. А вместо предложений – **сцены**.

Историю про кабана, например, можно разбить на 6 сценок:

- 1) Один мальчик рассказывает другому историю;

**История оживает.**

- 2) Бабушка прощается с мальчиком;

- 3) Мальчик идет по лесу;

- 4) Из глубины леса выбегает кабан, мальчик прыгает и садится на него;

- 5) Мальчик скачет на кабане;

**Возвращаемся к разговору двух мальчиков**

- 6) Мальчик-рассказчик подводит другого к окну и показывает. Вон он, кабан стоит во дворе. И хрюкает.

2. Каждую сценку можно разбить на несколько кадров, где герои будут показаны с разной степенью приближения. Эти кадры мультипликаторы называют **монтажными планами**. Какими они бывают?

**Дальний план.** Герой намного меньше кадра. Дальний план хорош для того, чтобы показать, где наш герой находится.

**Общий план.** Герой целиком входит в кадр. Общий план хорош для знакомства с героем. Мы видим, во что он одет, какова его походка, осанка. Общим планом показываются различные движения, которые совершаются всем телом: бег, прыжок, кувырок и так далее.

**Средний план.** Герой входит в кадр по пояс. Средний

план хорош, если мы показываем разговор. Ведь когда мы разговариваем, руки обычно находятся в движении.

**Крупный план.** Голова, лицо героя. Крупный план необходим, если мы хотим понять, какое у нашего героя настроение, какие чувства он испытывает в данный момент.

**Сверхкрупный, Деталь.** Только глаза; только рука; только слеза и т.д. Сверхкрупным планом пользуются тогда, когда обязательно нужно показать что-то, что, на первый взгляд, незаметно.

3. Откуда взялись эти планы? Почему они такие разные? Наверное, от желания все рассмотреть. Представь, в отдаленном углу деревенского двора, обнесенного забором, возле старого сарая в крапиву забился тот самый кабан, на котором ты во всю прыть скакал вчера вечером по лесной дороге. Ты смотришь на него «дальним планом». Но тебе, конечно, хочется этого лихого «скакуна» рассмотреть поближе. Подходишь, но не слишком близко – вдруг укусит! И смотришь уже «общим планом». Подходишь к нему еще ближе и видишь «средним планом» - устал, измаялся дружок. Что такое? Он грустный. Подходишь к самому рылу и видишь «крупным планом» полузакрытые глаза, поднятые брови, дергающийся пятачок. Он плачет! Присматриваешься – «сверхкрупный план» - по его щеке стекает слезинка... Понимаешь, лучше его не беспокоить сейчас. Тихонько отходишь и опять смотришь «средним» или «общим» планом.
4. Представь, что ты снял фильм целиком только «дальним планом». По экрану бегают маленькие фигурки. Туда-сюда. Туда-сюда. Не пройдет и 10 секунд, как зритель начнет скучать. И немудрено. Происходят какие-то события, но мы, из-за дальности плана, не можем их ни толком рассмотреть, ни понять, что же в этот миг испытывают герои. Для этого надо иметь возможность

подойти к ним поближе, посмотреть на них снизу, сверху, сбоку, поздороваться с ними, потрогать, наконец. Вот для этого и нужны крупные планы, передающие переживания и настроения героев.

5. Очень важно и **движение камеры**. Оно существенно оживляет фильм. Вот несколько главных типов движения камеры:

**Панорама** – камера двигается по горизонтали, по вертикали или по диагонали.

**Наезд** – камера постепенно приближается.

**Отъезд** – камера постепенно удаляется.

6. Возвращаемся к нашей истории о кабане.

Итак, у нас есть 6 сцен.

1. Один мальчик рассказывает другому историю;
2. Бабушка прощается с мальчиком;
3. Мальчик идет по лесу;
4. Из глубины леса выбегает кабан,  
мальчик подпрыгивает и садится на него;
5. Мальчик скачет на кабане;
6. Мальчик-рассказчик подводит другого к окну и показывает. Вон он, кабан стоит во дворе.

И хрюкает.

Мы выяснили, что каждую сценку мы можем разбить на несколько монтажных планов. И тут начинает работать фантазия. И не только фантазия, но и монтажное мышление. Потому что **разбить на планы можно по-разному**. Сколько режиссеров, столько решений.

Например:

**Сцена первая. Один мальчик рассказывает другому историю;**

- **Вариант А.** Мы видим комнату и двух разговаривающих мальчиков, снятых дальним планом. Вариант самый

простой, но позволяющий увидеть, где происходит действие.

- **Вариант Б.** Разговаривающие мальчики сняты общим планом. Квартиру мы разглядеть не можем, однако, может, это и не самое главное – зато нам удастся разглядеть мальчиков.
- **Вариант В.** Сначала дальний план – квартира и мальчики. Потом средний план – разговор.
- **Вариант Г.** Дальний план – квартира и мальчики. Средний или общий план – разговор. Крупный план лицо одного, потом крупный план другого. Целых четыре кадра. Здесь мы можем разглядеть и квартиру, и мальчиков, и их настроения. Но стоп! Не затянули ли мы сцену?
- **Вариант Д.** Мы видим окно, в окне темную улицу, слышим отчетливое хрюканье. Камера панорамирует, движется от окна к центру комнаты, где сидят мальчики, один слушает, другой говорит. Камера наезжает на говорящего. Ближе, ближе – мы видим только его лицо. В этом варианте хорошо, что хрюканьем мы с самого начала задали ощущение неизвестности и сосредоточили внимание на главном герое.
- **Какие варианты можешь предложить ты?**

7. Теперь нам нужно понять **как лучше перейти к следующим сценам**, которые происходят в другое время и в другом месте:

Предположим, мы решили сразу перейти к сцене «**Мальчик идет по лесу**». Как лучше сделать этот переход?

- **Вариант А.** От общего плана двух разговаривающих мальчиков через затемнение к дальнему плану – мальчик идет по лесу.
- **Вариант Б.** От среднего плана двух разговаривающих мальчиков через наплыв к общему плану – мальчик идет по лесу.

- **Вариант В.** Сосредоточим внимание на крупном плане, лице рассказчика, дадим возможность увидеть, с каким пылом он рассказывает историю, а затем перейдем через наплыв или затемнение к лесу, где не будет показан наш герой, но будут лишь слышны его шаги.
- **Какие варианты можешь предложить ты?**

8. От того, каким образом соединить монтажные планы, и от того, сколько времени будут эти планы продолжаться, будет зависеть ощущение быстроты или медленности фильма, ощущение его темпа и ритма. Интересной или скучной может быть не только история, но и монтаж, то есть это самое соединение кадров и сцен.

Вот несколько важных моментов, на которые следует обратить внимание начинающему мультипликатору.

### **Очень опасно снимать всё одним планом!**

(Иногда это возможно, но чаще всего напрочь убивает фильм.)

### **Фильм часто проигрывает, когда в нём нет выразительных крупных планов.**

(Именно они передают эмоции героев)

### **Очень аккуратно надо снимать разговор двух и более героев!**

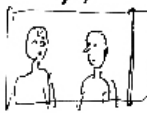
Вот какие советы дает тебе знаменитый режиссёр-мультипликатор Юрий Борисович Норштейн:

В этом  
случае  
участвуют  
американцы,  
"Восемьдесят",  
которую я  
терпеть не могу,  
но она хорошо  
сообщает  
перевод



Еще пишут,  
каждый человек имеет  
вероятно несколько  
групп на группу.

Но разговор может быть и на ходу.  
Целый ряд перов беседуют групп с группами,



здесь и средний план и фигура с панорамой  
они имеют в  
группаму.



← ПН

Обычно эти перов имеют видео и на обложке.  
с вариантами: шуря рядом, шуря группа, группа  
и поварами в сторону группа группа, группа и группа  
на ходу, переговоры вместе вместе тем-то и  
т.д. Варианты бесконечны. Не могу пока специально  
составить список событий разговор был за это  
декабрь и т.д.



**ИТАК, СМОТРИМ И РАЗМЫШЛЯЕМ:**

1. Какие сцены тебе запомнились?
2. Достаточно ли разнообразны монтажные планы в мультфильме?
3. Выразительны ли крупные планы, передают ли они настроение и характер героя.
4. Много ли в мультфильме движения? Какие удачные примеры движения ты запомнил?
5. Каков темп мультфильма – быстрый или медленный? Соответствует ли это общей задаче автора и общей атмосфере фильма?
6. Есть ли в мультфильме разговоры героев. Как они сняты?

## **4. Изображение в мультфильме или Обезумевшее синее солнышко.**

*Мультфильм может быть сделан в разных техниках, и техник этих огромное количество.*

1. Ты, наверное, знаешь о перекладке, о рисованной, пластилиновой, кукольной техниках, но это далеко не все. Есть люди, которые процарапывают картинку на каждом кадре киноплёнки, есть хитроумная техника мультфильмов из игольных головок (игольчатый экран). Словом, волшебство оживления безгранично. И неудивительно, если однажды ты придумаешь какую-нибудь совершенно необычайную **свою** технику.
2. Техник много, но есть здесь очень важный вопрос, который должен задать себе каждый автор: **Почему я выбрал именно эту технику?** И действительно, если автор решил

сделать пластилиновый мультфильм, а герои у него совсем-совсем не меняют форму, руки-ноги-лапы-хвосты не изгибаются, зачем было браться за пластилин? Лучше сделать фильм кукольный. Если автору хочется оживить карандашный рисунок, ему не подойдет перекладка – лучше поставить перед собой задачу иную и сделать маленький рисованный мультфильм. Если автору хочется добиться безупречной плавности движения - лучше использовать компьютер. Если ему по вкусу «живая» шероховатость движения, - лучше делать мультфильм руками. Словом, можно делать что угодно, но главное – отчетливо представлять, **почему** ты делаешь именно так.

3. Какую бы ты ни выбрал технику, картинка, которую ты видишь на экране монитора, должна быть интересной и не должна быть небрежной (если, конечно, «небрежность» – не твой фирменный стиль, которого ты добиваешься нарочно). Самое главное, чтобы картинка эта «читалась». Что это значит? Представь себе книжку, в которой огромное количество малюсеньких черных буковок напечатали на темно-коричневой бумаге. Сможешь ли ты прочитать ее? Конечно, сможешь – если возьмешь микроскоп и потратишь полгода на расшифровку. Но зритель смотрит мультфильм всего несколько минут, поэтому ему намного удобнее, если:

- **персонажи мультфильма не сливаются с фоном;** (хотя иногда у автора может стоять именно такая задача)
- **важные детали отчетливо видны без микроскопа;**
- **когда можно увидеть все, что нарисовано или помещено в «картинку» кадра, за то время – несколько секунд – которые автор для этого отвел.**

4. Очень важны и **цвета**, которые ты выбрал для своего мультфильма. Конечно же, тут нет каких-то обязательных рецептов. **Все цвета хороши, когда они к месту.** Их выбор

зависит от твоей цели и твоей фантазии. Ну, например, все вроде бы знают, что трава зеленая, солнце желтое, а небо синее. Но попробуй приглядеться – ведь это совсем не так! И небо, и солнце, и трава в жизни бывают очень разных цветов! Что уж говорить о мультфильме, где и с героями, и с цветами может происходить все, что угодно. Если ты захочешь, трава может быть синей. Может? Конечно, может. Но все-таки стоит задуматься – почему синей? Потому что у меня синий мир. И светит синее солнце. И именно синяя трава подходит моему настроению! Потому что мне так очень-очень хочется. Все эти ответы принимаются, но по-разному воспринимаются и оцениваются. Поэтому спросить себя – почему? – никогда не помешает.

5. Таким образом, мы пришли к следующему:

**Картинка кадра должна хорошо читаться.**

**Картинка кадра должна привлечь внимание, вызвать интерес, помочь раскрыть твой замысел.**

**Картинка кадра должна быть обдуманной и тщательно выстроенной.**

**ИТАК, СМОТРИМ И РАЗМЫШЛЯЕМ:**

1. **Какая техника использована в мультфильме? Какие возможности этой техники использованы? Какие картинки кадров остались в твоей памяти.**
2. **Хорошо ли картинка читалась? Успел ли ты все на ней разглядеть?**
3. **Соответствует ли выбранное автором цветовое решение задаче фильма?**

## 5. Звук в мультфильме или Чудеса реактивной собаки

*В мультфильме автор работает с тремя основными типами звуков – это голос, музыка и шумы.*

1. **Голос**, то есть слова, которые произносят актеры, озвучивающие персонажей мультфильма, отвечает за **смысл истории**, а кроме того – за **настроение и характер персонажа**. Облик, повадки героя и «его» голос чаще всего неразрывно связаны друг с другом. Сложно представить, чтобы худосочный мышонок заговорил сиплым басом. А впрочем... Почему бы и нет? Или вспомни о нашем зайце, мечтающем стать медведем. Может, это несоответствие в голосе и станет маленькой изюминкой мультфильма?
2. **Музыка** отвечает за **общее настроение мультфильма**. От того, будет ли она веселой или грустной, зависит будет ли веселым или грустным мультфильм. Но тут все опять же не так просто. Музыка может быть не только **иллюстрацией событий**, но и вступать с ними в противоречие (**идти контрапунктом**), придавать новый, неожиданный смысл. Два медведя греются на солнышке, все, казалось бы, мило и славно, но вдруг начинает звучать тревожный мотив. Картинка не изменилась, но ты уже понимаешь, что что-то должно произойти – наверное, не очень хорошее. Часто бывает, что музыка идет **«в такт» с движениями** персонажей. Например, в мультфильме о прыгуне один удар барабана приходится на подскок, второй – на приземление. Чем точнее такое соответствие, тем гармоничнее кажется мультфильм. И опять же – совершеннейшее несоответствие может прийти на помощь, если ты захочешь привести зрителя в недоумение или рассмешить. Главное здесь – не переборщить.
3. **Шумы** – очень интересный звуковой план. Именно тут в полной мере проявляется изобретательность автора. Чем

больше в фильме шумов, тем больше зрителю кажется, что мир мультфильма настоящий. А еще шумы – настоящий кладезь смешных эффектов. Смех ведь строится обычно на чем? Ожидаешь одного, а получаешь совсем другое. Так и здесь. Человечек хлопает себя по лбу – решил комара убить, а ты сопровождаешь удар не звуком хлопка, а стуком штанги, которая падает на пол. Или же по улице одна за другой проносятся собаки, и все это сопровождается не лаем, а свистом реактивного самолета.

4. Бывает так, что в фильме используется только один тип звука: или речь или музыка, или шумы. Но чаще всего их используют все вместе. Вот тут-то нужно быть начеку, чтобы все эти звуки не превратились в малосъедобный винегрет. **Все звуковые планы в мультфильме используй умело, в меру.** Музыка и шумы ни в коем случае не должны забивать голос. В звуковой картине фильма ты можешь делать акцент только на один из типов звуков.

#### **ИТАК, СМОТРИМ И РАЗМЫШЛЯЕМ:**

1. **Что тебе понравилось в звуковом оформлении мультфильма?**
2. **Что ты можешь сказать о каждом из звуковых планов?**
3. **Всегда ли хорошо слышен (и хорошо понятен) голос?**
4. **Какую роль в мультфильме играет музыка?**
5. **Были ли в мультфильме интересные и необычные шумы?**

Пожалуй, на этом мы и остановимся. Но это ещё не конец. Впереди - Совет Подмастерьев, обсуждение мультфильмов фестиваля. Впереди твои новые работы. И если эта книжечка-«подсказка» тебе пригодится в дальнейшем, мы будем очень рады.

Успехов тебе, дорогой коллега-мультипликатор!

