

Е.Р. Тихонова

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО РАБОТЕ С ДЕТЬМИ В СТУДИИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Детская киностудия «Поиск»
г. Новосибирск
2011 г.

Е.Р. Тихонова

Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации.
Издание второе. Переработанное и дополненное.

2011 г. 59 стр.

Цель этого пособия - помочь тем кто хочет организовать работу детской студии мультипликации. Здесь рассказывается о творческом и педагогическом процессах, происходящих в студии. Приводятся примеры из собственной педагогической практики автора.

© Тихонова Елена Роальдовна, 2011 г.
© Детская киностудия «Поиск», 2011 г.

ПРЕДИСЛОВИЕ

ЧТО МОГУТ ДАТЬ ЗАНЯТИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЕЙ ДЕТЯМ

Мультипликация - это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Детская мультипликация – это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а, может быть, благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультики, просто бесценна. Детское творчество достойно уважения. Если так огромны открытия детской души в рисунке, то какой мир может открыться в самостоятельных детских фильмах. Мультипликация очень близка миру детства, потому что в ней всегда есть игра, полет фантазии и нет ничего невозможного.

Можно совершить любые путешествия, всевозможные превращения, можно стать каким захочешь большим, сильным, богатым, красивым, моряком или летчиком, звездой или собакой. И эта игра помогает ребенку быть в гармонии со своим внутренним миром. Мультипликация – это универсальный многогранный способ развития ребенка в современном визуально насыщенном мире.

Выразительные средства мультипликации наиболее естественные для детского возраста стимуляторы творческой активности и раскрепощения мышления. Обучение визуальному языку необходимо, так как ребенок, завтрашний взрослый не должен заглатывать поток окружающих его картин без разбора и их оценки. Мультипликация удовлетворяет потребности ребенка все делать своими руками, а также дает возможность самостоятельно создавать произведения искусства с помощью знакомого всем инструмента – компьютера.

За время создания фильма ребенок может побывать в роли сочинителя, сценариста, актера, художника, аниматора и даже монтажера. То есть, он знакомится с разными видами творческой деятельности, получает много новой необыкновенно интересной информации. Это прекрасный механизм для развития творческих

способностей ребенка, а также возможность определить, к какому виду деятельности ребенок имеет больше склонности или способности.

ЛИКБЕЗ или ПРОПИСНЫЕ ИСТИНЫ

Стало традиционным деление киноискусства на четыре основных вида: документальное, научно-популярное, игровое и мультипликационное.

1. В основе документального кино лежат съемки подлинных событий.
2. В основе научно-популярного кино – съемки таких явлений и процессов, которые становятся объектом научного изучения, и которые не всегда доступны человеческому глазу.
3. В основе игрового кино – съемки актеров в декорациях или в обычных жизненных условиях.
4. В основе мультипликационного кино – покадровая съемка рисованных или объемных, впоследствии оживающих экранных образов.

Во всех этих упрощенных определениях есть одно общее слово – СЪЕМКА, за которым кроется и сложный технологический процесс создания любого фильма и работа большого творческого коллектива, называемого съемочной группой.

Мультипликация (Анимация) – это творческий вид кинематографа, позволяющий оживлять рисунки и предметы. Основные виды традиционной мультипликации: плоскостная и объемная. В основе объемной мультипликации – покадровая павильонная съемка кукол персонажей в декорациях. В основе плоскостной мультипликации – покадровая съемка закрепленной камерой предметов, лежащих на горизонтальной плоскости. Плоскостная мультипликация может быть следующей: перекладка, рисованная тотальная, барельефная.

Для съемки рисованной тотальной мультипликации изготавливается последовательный ряд картинок, изображающих очередную

фазу движения снимаемых объектов. Техники тотальной рисованной мультипликации обуславливаются:

- из какого материала сделана основа картинки (целлулоид, ткань, стекло, бумага, дерево и т.д.)
- из выбора живописной техники (масло, акварель, гуашь и т.д.)
- из выбора инструментов, с помощью которых создается изображение (кисть, мелок, фломастер, палец и т.д.)

Для съемки мультфильма перекладки создаются фоны и марионетки. Техники перекладки обуславливаются:

- из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево и т.д.)
- из какого материала сделаны марионетки (бумага, пластилин, природные материалы и т.д.)
- из выбора живописной техники (масло, гуашь и т.д.)
- из выбора инструментов (кисть, перо, мел и пр.)

ЧТО СНИМАТЬ, ЗАЧЕМ СНИМАТЬ, КАК СНИМАТЬ?

Если речь идет о мультипликации, в которой авторами выступают дети, то:

1. снимать образы, рожденные фантазией юного автора,
2. снимать, чтобы выразить внутренний мир ребенка (это очень важно в детском возрасте),
3. снимать вместе с преподавателем, осваивая богатый арсенал выразительных средств и техник мультипликации.

О НАЗВАНИИ

Мультипликация или Анимация. «Мульти» означает множественность, умножение. На самом деле производство мультфильма сопряжено с изготовлением множества рисунков. Но на этом параллели кончаются. Никаких иных сближений – эстетических или технологических здесь при всем желании рассмотреть нельзя. Существует иное, гораздо более точное слово, которым обозначают эту профессию во всем мире: Аниматор (от латинского «анима», что означает «душа») в буквальном смысле – «одушевитель». А само это искусство носит название Анимация, то есть «одушевление». В том и заключается суть нашей работы. Мы должны не просто оживить картинку, рисунок, но и вдохнуть в него душу, сотворить личность.

В определенном смысле аниматор вправе считать себя маленьким богом (Бог вдохнул в Человека душу). Формула Анимации, записанная в Уставе АСИФА – «В современном понимании Анимация состоит в создании иллюзии движения путем последовательной съемки изображений – кадр за кадром- с использованием любых материалов и технических средств». Формула Федора Савельича Хитрука – «Анимация есть кинематографическое действие созданное методом покадровой съемки». И еще одна замечательная фраза Ф.С.Хитрука: «Дети – прирожденные аниматоры. Им близок и понятен язык условности, это «как будто» на котором и строятся все наши фильмы».

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

Студия детской мультипликации может быть основана на базе различных студий детского творчества, как то: изостудия, музыкальная студия, студия актерского мастерства, студия лепки, фото- и видеостудии и пр. От того, кто собрался снимать мультики с детьми, требуется только наличие большого интереса к кино, к мультикам, к детям и ко всему миру. Для начинающих студий самой удобной формой программы может стать программа открытого типа, т.е.

ребенок приходит в студию в любом возрасте и может заниматься в студии столько, сколько ему будет интересно.

Таким образом, в студии «Поиск» занимаются люди от 2 до двадцати с лишним, т.е. дети, занимающиеся в студии параллельно школе, после окончания школы поступив в высшее учебное заведение, продолжают посещать студию и делать мультики. Кроме того, открытая программа предполагает наличие смешанных (разновозрастных) групп детей. Старшие дети руководят младшими, младшие набираются опыта у «ветеранов». Прелесть разновозрастных групп в том, что дети помогают друг другу, дополняют друг друга, старшие делятся умением и опытом, младшие своей непосредственностью, фантазией.

ОРГАНИЗАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА

Программа занятий в студии детской мультипликации может быть составлена для разных возрастных групп (например, 2-5, 5-7, 7-17,20 лет). Занятия с одной группой рекомендуется проводить 2 раза в неделю. Количество детей в группе должно быть не более 8-10 человек, в силу специфики занятий (работа с техникой – камера, диктофоны, микрофоны, компьютеры). Для занятий нужна мастерская (для занятий литературным творчеством, изобразительной деятельностью, актерскими этюдами, просмотром видеоматериалов), а также съемочная с компьютером и камерой, звукоцех (звукоизолированное помещение) для записи фонограммы.

В детской киностудии «Поиск» дети от 7 до 12 лет занимаются с 16 до 18 часов, если они учатся в первую смену и после школы имеют возможность отдохнуть, поесть и прийти на занятие. Дети от 2 до 6, в основном, приходят с родителями после детского сада, поэтому занятия у них начинаются в 18 часов в течение рабочей недели. Существуют также группы выходного дня: с 11 до 12 часов для детей 2-4 лет первого года обучения (с учетом того, что дети этого возраста нуждаются в дневном сне), с 12 до 14 часов для

детей 4-6 лет второго или третьего года обучения, с 14 до 16 часов для детей 6-8 лет, а также с 16 до 18 для детей от 7 лет до студенческого возраста. Время для съемок индивидуальных фильмов приходится назначать дополнительно, так как съемки - это самый трудоемкий процесс при производстве мультика. В случае индивидуальных съемок вполне допускается участие родителей, друзей, родственников, т.к. процесс этот достаточно трудоемкий даже для детей старшего школьного возраста. Кроме того, в данном случае сторонние люди выступают как помощники, имеющие зачастую более слабое понятие о происходящем, чем дети, занимающиеся в студии.

Занятие разбивается на промежутки по 15, 20, 30 или 45 минут в зависимости от возраста учащихся и посвящаются различным видам деятельности. Например, занятие самых маленьких может делиться следующим образом:

1. подготовка к занятию, приветствия, обмен новостями, «задушевный разговор о нас любимых» - 5-10 мин.,
2. рисунок (живопись)– 10-15 мин.,
3. актерский тренинг, разминка, танцы или коллективное пение – 10-15 мин.,
4. съемки этюдов – 10-15 мин.,
5. просмотр мультиков – 5-10 мин.,
6. коллективное чаепитие и «светская беседа» -10 мин.

Занятия старшей группы в зависимости от ситуации могут делиться на разные виды деятельности, а могут целиком быть посвящены съемкам, записи фонограммы, актерским этюдам или обсуждению идей фильма, сюжета или сценария или раскадровкам. Чаепития в любом случае не миновать, но и это важная часть занятия. В основном, все эти предметы ведет преподаватель мультипликации. Третий день занятий в неделю отводится в основном для индивидуальных занятий - съемок, подготовке к съемкам мультфильма, записи фонограммы (озвучание фильма),

монтажу. Работа проводится с привлечением специалистов по звукотехнике. А также дополнительное время используется для посещения выставок, концертов, и т.д.

В основные дни работы форма занятий групповая (если готовится коллективный фильм) или по подгруппам, если работа разбита на стадии или требует различного подхода к разным по возрасту группам детей.

Группы учащихся могут формироваться как одновозрастные, так и разновозрастные. Прелесть разновозрастных групп – дети помогают друг другу, дополняя друг друга, старшие делятся умением и опытом, младшие - своей безыскусной фантазией, непосредственностью. Прелесть одновозрастных групп – единение родителей и детей и создание из них творческой команды.

Педагогический коллектив включает в себя ведущего преподавателя, звукооператора, видеомонтажера и, в случае необходимости, специалистов-предметников.

Ведущий преподаватель –

1. организатор (набрать необходимое количество детей, создать и внедрить правила поведения студийцев в процессе работы, организовать свою деятельность так, чтобы под его руководством дети смогли сделать от начала до конца полноценные фильмы, организовать структуру, т.е. наладить связи с технологией и специалистами предметниками, организовать для детей развивающие занятия, посещения выставок, фестивалей, театров, экскурсии);
2. специалист предметной деятельности (должен уметь делать кино от начала до конца, должен уметь применять законы кино и внятно излагать свою позицию);
3. педагог (организовать взаимоотношения с детьми, родителями, между детьми, создать атмосферу творчества в студии, должен уметь сделать снятые детьми фильмы интересными широкой публике, а так же чтобы эти фильмы несли определенную нравственную позицию, чтобы в результате данной

деятельности дети были успешно адаптированы в социуме).

Психолог Абрахам Маслоу в своей книге «Самоактуализация» на тему «Найти свою команду» - «На проявление и развитие творческого потенциала личности влияет социальное окружение, группа, в которой находится человек. В группе с комфортным социально-психологическим климатом уровень психологической защиты личности снижается, предоставляя тем самым больше возможностей для самореализации. Таким образом ускоряется динамика творческого самораскрытия».

На занятиях по мультипликации задействовано большое количество технических средств. Цифровая камера, компьютер, телевизор – при съемках, DVD-плеер – на киноведении, аппаратная звукоцеха при записи фонограммы, CD-плееры, цифровой диктофон. Дети учатся пользоваться техникой необходимой в процессе создания мультфильма, учатся спокойно и деловито общаться со всей этой техникой и, в конечном счете, это придает им большую уверенность в себе и в своих силах.

С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ СОСТАВЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ

При составлении программы каждый преподаватель будет привязываться к местным условиям: кому адресована программа, с кем собираетесь заниматься (маленькие, средние, старшие), в какой технике собираетесь работать, какие задачи собираетесь ставить, какие проблемы хотели бы освещать и т.д.

Для начинающих студий самой удобной формой программы может стать программа открытого типа, т.е. ребенок приходит в студию в любом возрасте и может заниматься в студии столько, сколько ему будет нужно для того, чтобы снять фильм или фильмы, или сколько его душе угодно.

Если вы хотите написать программу для преподавания «мультипликации» или «анимации», как вам будет угодно, то, прежде

всего, вам нужно попробовать самостоятельно придумать и снять мультфильм. После этого вам станет понятно, что необходимо знать и уметь, чтобы учить этому детей.

Составление любой обучающей программы начинается с определения предмета изучения. Предметом нашей программы в данном случае является один из 4 видов кино – мультипликация (остальные 3 вида это – документальное кино, игровое кино, научно-популярное). Рассмотрим составляющие нашего предмета (мультипликации). В упрощенном виде это:

1. Линия, контур (определяет изображение)
2. Цвет (наполняет жизнью изображение)
3. Звук (музыка, речь, шумы, голоса животных, пауза)
4. Движение (определяется во времени и в пространстве)
5. Содержание (идея, драматургия, сценарий)

Исходя из составляющих мультипликации, определяем предметы, необходимые к изучению для тех, кто решил участвовать в производстве мультлика. Две первые составляющие мультлика – линия и цвет обуславливают необходимость преподавания изобразительных искусств.

Итак, предмет первый – рисунок, живопись, цветоведение. Наличие содержания делает необходимым такой предмет как литературное творчество (сочинительство и основные приемы драматургии). Для изучения природы звука, азбуки звука, а также азбуки движения необходимы музыкальные и актерские занятия. Чтобы узнать основные приемы выразительности кино существует предмет киноведение. И так далее. То есть набирается солидный список предметов, изучаемых в студии мультипликации.

ПРЕДМЕТЫ, ИЗУЧАЕМЫЕ В СТУДИИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ

1. Литературное творчество
2. Изобразительная деятельность
3. Азбука актерского мастерства
4. Азбука звука
5. Основы режиссуры и анимации
6. Киноведение
7. История искусств, история культуры

1. ЛИТЕРАТУРНОЕ ТВОРЧЕСТВО. ОСНОВЫ ДРАМАТУРГИ.

Изучение сказок, стихов, народного фольклора, сочинительство, грамматика воображения. Первый этап – знакомство с лучшими образцами детской мировой литературы, изучение народного эпоса, фольклора, устного народного творчества, сочинение сказок, загадок, считалок, стихов. Второй этап – знакомство с основами драматургии, с законами построения драматического произведения и законами построения киносюжетов, литературный и режиссерский сценарий. Третий этап – применение законов драматургии в собственном фильме (приобретение навыков выразить желаемое языком кино), создание собственного сюжета, собственного литературного сценария, режиссерского сценария.

2. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.

Рисунок (живая линия, контур, тени, перспектива), живопись (акварель, гуашь, масло), цветоведение (свойства цветов, настроение, особенности, символика). Все это нужно изучать для создания

в фильме грамотного изображения фонов, героев, бутафории. Также необходимо изучить, что такое композиция, равновесие, цельность, пропорциональность, выразительность.

3. АЗБУКА АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА .

Дикция, сценическая речь, пластика, мимика, жесты, особенности движения. Вся эта деятельность помогает ребенку представить себе зрительно, как должно выглядеть в фильме движение героя, жест, мимика, как может звучать речь или голоса животных.

4. АЗБУКА ЗВУКА.

Природа звука. Виды звуков (музыка, речь, голоса животных, шумы, пауза). Музыка в фильме: 1) может иметь эмоционально-иллюстративное значение, то есть поддерживать настроение видеоряда или усиливать его, 2) может работать по контрасту (музыка идет впереди видеоряда или музыка готовит зрителя к тому, что скоро что-то произойдет), 3) может быть лейтмотивной (она проходит одна через весь фильм), может быть случайной (герой поет, играет радио и пр.). Речь может звучать за кадром как авторский текст (при этом нужно помнить, что нельзя повторять видеоряд, то есть не нужно говорить о том, что можно показать, текстом нельзя забивать картинку) или в кадре (в виде монолога или диалога). Более выигрышны диалоги. Шумы могут быть: 1) синхронные (собака лает и нам ее показывают), 2) асинхронные (мы не видим источник звука, но узнаем его).

5. ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ И АНИМАЦИИ.

Оживление, тайминг, приемы анимации, виды анимации, применяемые материалы и техники (рисованная, объемная, компьютерная, перекладка, сыпучие материалы, природные материалы и пр.).

6. КИНОВЕДЕНИЕ.

Знакомство с языком кино, видами, жанрами кино, основными выразительными приемами кино, планами в кино (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь). Знакомство с лучшими произведениями мирового кинематографа). Как сделать фильм интересным. Кто изобрел кино. Кто изобрел мультипликацию. Общие сведения о видах кино, о существующих видах мультипликации. Как выразить в фильме, что ты хочешь сказать зрителю. Работа с сюжетом. Создание образа. Просмотр и анализ мультфильмов. Киноведческий анализ изобразительных планов в кино. План, как способ масштабного изображения. Дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный планы. Плановое восприятие действительности. Экранное видение.

7. ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ.

Импульс к творчеству. Приобщение к опыту человечества. В курсе по истории культуры есть темы, последовательно освещающие культурные события человеческой жизни (от культуры древнего мира до наших дней), а есть темы актуальные для данного момента. Предмет истории культуры необходим для занятий не только для общего развития, а так же для полного раскрытия темы при создании мультика. Ведь детские фильмы, так же как и взрослые, могут быть историческими, музыкально-поэтическими, лирическими, приключенческими, фантастическими и пр.

Темы занятий и схема занятий могут меняться в зависимости от того, над какой идеей фильма вы работаете в данный момент. Например, при работе над фильмом на историческую тему вы будете вынуждены проштудировать кусок истории, о котором пойдет речь. Если у вас будут фигурировать герои-люди, вам придется научиться изображать людей. Если вы хотите выразить настроение фильма в цвете, вы займетесь разделом цветоведения, разъясняющим характер цветов, их символику или воздействие на

зрителя. Тоже будет и с музыкой, если вы хотите, чтобы она подчеркнула какие-то особенности вашего фильма, расставила акценты, а не просто сопровождала видеоряд. Для того чтобы сделать ваш фильм зрелищным, вам нужно будет обратиться к мировому опыту мультипликации, чтобы почерпнуть интересные приемы, кинематографические ходы, рассмотреть разные стили. Состав преподаваемых вами предметов также будет зависеть от того, в какой технике вы собираетесь работать и с каким возрастом учащихся.

ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ЭТИХ ПРЕДМЕТОВ:

1. ЛИТЕРАТУРНОЕ ТВОРЧЕСТВО.

Прослушивание, просмотр сказок и других литературных произведений, сочинение историй, стихов, сценариев, знакомство с основными законами стихосложения, драматургии.

2. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.

Эскизы, этюды, наброски, поиски образов героев, изготовление фонов. Рисунок, графика, живопись (акварель, масло, гуашь), монотипия, картонная печать, мятая бумага, аппликация, лепка (пластилин, глина), декоративная флористика. Практическая работа по цветоведению может включать в себя следующее: а) раскрашивание готового контура с выражением цветом характера героев (злые – добрые), б) произвольное цветовое пятно, как импульс для работы воображения, пятно плюс тема (море, пустыня, ночь), в) раскрашивание двух одинаковых контуров в разные цвета и определение характеров, г) совместное рисование на длинных бумажных полотнищах «Город для моей сказки», «Живой остров», «Зоопарк невиданных зверей», «Парк невиданных растений» и пр., д) дополнение контура фантастическими деталями, е) обведение ребенка контуром и раскрашивание сообща, ж) живая капля и игра с цветом, движущаяся по листу капля образует причудливые рисунки, которые можно дорисовать или сочинить по ним историю,

з) путешествие по цветной бумаге, которая используется в качестве фона и подсказывает художественное решение рисунка.

3. АЗБУКА АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА.

Упражнения по сценической речи, правильной артикуляции, выразительное чтение, этюды на одушевление и перевоплощение, пластические этюды, отработка выразительной мимики, работа в группе с распределением ролей, индивидуальные этюды с учетом особенностей снимаемого фильма.

4. АЗБУКА ЗВУКА.

Знакомство с природой звука, составление и запись звуковых этюдов, прослушивание. Знакомство с видами и жанрами музыки, шумами, звуковыми эффектами.

5. ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ, АНИМАЦИИ.

Составление режиссерского сценария, работа над раскадровкой, режиссура записи фонограммы, режиссура съемочных этюдов, съемка этюдов в разной технике, просмотры с обсуждением.

6. КИНОВЕДЕНИЕ.

Просмотры и обсуждение фильмов (просмотр фильма помогает закрепить новые знания, полученные в ходе занятия), знакомство с азбукой кино, языком кино

7. ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ.

Лекции по истории культуры, просмотры, обсуждения, посещение выставок, театров, проведение тематических праздников.

ПРИМЕЧАНИЕ. В небольших студиях все эти предметы ведет один преподаватель, хотя, по возможности, нужно привлекать специалистов по кинотехнологии, изобразительным искусствам, актерскому мастерству, искусствоведов и пр.

Все виды деятельности мы стараемся объединить в готовом продукте – мультфильме.

ЧТО ДОЛЖНО БЫТЬ ОТРАЖЕНО В ПРОГРАММЕ:

1. Направленность программы. Концепция образовательной программы
2. Цели и задачи программы
3. Авторские подходы к организации деятельности по реализации программы (например, учебный, воспитательный, развивающие процессы проходят одновременно во время подготовки и съемки мультфильма)
4. Этапы творчества (например, ребенок получает информацию, готовится к процессу создания фильма, создает фильм)
5. Основные направления творческого процесса (например, изодетельность, литературное творчество и пр.)
6. Возраст участников программы
7. Сроки реализации программы

8. Формы реализации программы (индивидуальная работа, мелкогрупповая, групповая и пр.)
9. Режим занятий
10. Условия реализации программы (кадровое обеспечение, организационно-методическое обеспечение, материально-техническое обеспечение).
11. Формы текущей и итоговой диагностики (участие в выставках, фестивалях и пр.).
12. Критерии оценки эффективности программы (например, наличие интереса к занятиям детей и родителей)
13. Ожидаемые результаты и способы их проверки (например, приобретение специальных навыков и умений – проверка – проведение контрольных, экзаменов, викторин)

Все вышеперечисленное должно войти в вашу пояснительную записку. Кроме этого ваша программа должна содержать:

1. Учебный план (изучаемые предметы разложенные на возрастные ступени с определением сколько часов приходится на каждый предмет)
2. Учебно-тематический план (Изучаемые предметы, распределенные по возрастным этапам, месяцам учебного года с определением количества часов на каждый предмет)
3. Содержание программы по основным направлениям творчества (обозначение тем по каждому направлению творчества)
4. Методическое обеспечение программы (формы и методы взаимодействия с детьми)
5. Список литературы для педагогов и детей
6. Словарь специфических терминов, имеющих отношение к кино или мультипликации (например, сюжет, сценарий, раскадровка, кадр, эпизод, наплыв и пр.)

ВАША ПРОГРАММА ДОЛЖНА БЫТЬ ОФОРМЛЕНА В СООТВЕТСТВИИ С ПРАВИЛАМИ, ПРИНЯТЫМИ В СТРУКТУРЕ ОРГАНИЗАЦИИ, К КОТОРОЙ ОТНОСИТСЯ ВАША СТУДИЯ.

ВОЗМОЖНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ

(взяты из характеристик авторской программы Тихоновой Е.Р. «Мультипликация как средство развития творческих способностей детей»)

1. Авторская программа
2. Открытого типа
3. Направленность на сферу кино
4. Комплексная (т.е. изучающая несколько предметов)
5. Рассчитана на ... город, микрорайон и пр.
6. Приоритетная форма обучения – мелкогрупповая (7-9 человек)

СТАДИИ ПРОИЗВОДСТВА ФИЛЬМА

Перед тем, как вы приступите вместе с детьми к производству мультфильма, можно сказать им следующее: «первое, что вы, как аниматор должны знать – это о способности человеческого глаза воспринимать видимое. Движущиеся картинки в кино практически неподвижны. Движение этим статичным картинкам придает глаз и мозг человека. Точнее говоря, иллюзия движения создается благодаря физиологическому феномену, именуемому инерцией зрения. Возникая на короткое время, изображение удерживается в мозгу дольше, чем на сетчатке глаза. Если серия картинок сменяется

с той скоростью, какую дает кинопроекция, и если эти картинки в чем-то продолжают друг друга, рождается эффект последовательного движения. На этой замечательной иллюзии основано кино и телевидение» («Анимационная книга», Кит Лейборн).

1. ПОИСК ИДЕИ. ТЕМА БУДУЩЕГО ФИЛЬМА.

Вот что по поводу «идеи» пишет Федор Савельевич Хитрук : «Успех или неудача фильма во многом предрешается уже на стадии зарождения идеи. Существует такой термин «фотогеничность». Например, когда лицо хорошо получается на снимке или на экране, его называют фотогеничным. По этим признакам идеи также могут быть «мультигеничными», т.е. наиболее благоприятными для воплощения средствами мультипликации. Если все другие компоненты фильма (тема, сюжет, конфликт и т.д.) отвечают на вопрос «о чем» и «как», то идея отвечает на вопрос «зачем». Что послужило импульсом для выбора данного сюжета, какую цель ставит перед собой автор и на чем базируется предполагаемый успех. Идея может быть коллективной, конкретного автора и пр. Часто на вопрос: в чем идея сценария – следует ответ – про любовь, про войну и пр. Это типичный пример подмены понятий, когда тему выдают за идею.

Тема – это постановка той или иной социально-нравственной проблемы. Тему нельзя сочинить, она существует как объективная данность и служит предметом исследования при разработке сюжета. Тема может быть заказной (к какой-то дате, событию), может быть личной. С чего начинается сочинительство? С того, что поражает воображение ребенка. Это может быть исторический факт, литературное произведение или случай из жизни. Вот, например 30 СПОСОБОВ ПРОБУДИТЬ ЖАЖДУ ТВОРЧЕСТВА И НАЙТИ ИДЕЮ ДЛЯ СВОЕГО ФИЛЬМА:

1) Задания на разные техники. Например, «что прячется в тумане» (карандашная калька, наложенная на рисунок, как в «Ежике в тумане». Кто живет в дупле и сверкает оттуда глазами. Кто вылупится из волшебного яйца. Кто сказал «мяу» и пр. Стимулируем сочинительство при помощи воображения или загадки.

- 2) Любимая детьми «чепуха». Ответы на поставленные вопросы: кто, где, когда, какой он, что однажды случилось, куда пошел, зачем, кого встретил, что сказал, что ему ответили, что он увидел, и тогда он понял... Случайные сочетания, создающие комический эффект.
- 3) Актерские этюды на одушевление и перевоплощение. Одушевление – история от лица неживого предмета. Перевоплощение – ролевые игры, превращения в зверей, птиц, королей, коров, зайцев, львов и пр.
- 4) Реалии сегодняшнего дня. Один день из жизни детсадовца, школьника, студента, кота, собаки глазами ребенка.
- 5) Мечта. «Здравствуйте, это я, такой-то»... У меня такая мечта...
- 6) Мои фантазии «если бы я был волшебником...»
- 7) Комедия. Самые смешные случаи в моей жизни, в жизни моих родителей, друзей.
- 8) Трагедии. Все пропало: я вырос..., мне не подарили..., я не умею..., у меня никогда не будет больших ушей...
- 9) Мелодрама. Детектив, ужастик, триллер, боевик...
- 10) Научно-популярное кино. Как рассмотреть и представить зрителям интересную научную проблему.
- 11) Яркое событие в моей жизни, в жизни моей семьи, друзей, знакомых.
- 12) Изучение истории культуры. Мощнейший стимул к творчеству. Экранизация детьми библейских притч, исторических событий, народных сказаний.
- 13) Пародии. Проявление взрослости. Демонстрация умения понять произведение, оценить и съобезьянничать. Покритиковать или просто выявить смешные стороны.
- 14) Проявление восторга, умиления, любых других чувств.

Например, экранизация понравившегося произведения: песни, стихотворения, повести...

15) Интереснейшая тема «Оживление понравившейся картины. Например, изучение творчества Рене Магритта и оживление его картины «Добрая судьба». Возможная судьба героев картины, чувства, которые она пробуждает.

16) Философские темы: что такое жизнь, свет, любовь, время, сила, прошлое и будущее.

17) Космос и его безграничные возможности. Изучение великих фантастов Станислава Лемма, Ивана Ефремова, Рея Брэдбери, братьев Стругацких. Существующие и фантазийные планеты, обитатели вселенной, контакты, возможности.

18) Сказки добрые, смешные, прекрасные, поучительные. Сказки о красках, например.

19) Поиск волшебного мира в мире обыкновенных вещей. Уроки любования Юрия Красного Походы на природу.

20) Фильм- настроение. Музыкальные и изобразительные образы.

21) Сказки-перерасказки. Пример - «Неожиданный конец», «Ванина сказка».

22) Игры для малышей. «Дочки-матери», «путешествия», «Принцы и принцессы».

23) Заказные темочки. К праздникам, юбилеям, событиям. Например «Ай, да, Пушкин», «Про Гитлера»

24) Придумать современного героя и запустить его, как Гулливера к лилипутам (младшие дети) и великанам (взрослые люди), по пути наслаждаясь сравнениями и решая кое-какие проблемки из детства, школьной или личной жизни.

25) Воспоминания о личной жизни. Воспоминания о раннем детстве. Воспоминания о будущем.

26) Раздача картинок с пейзажами, интерьерами и сочинение историй, которые там могут происходить. Например, у Андерсена девочка Элиза попала в картинку на блюде и познакомилась с принцами из замка, которые захотели ее там оставить.

27) Методы провокации. «Мне кажется, что в книжном шкафу живут...», «однажды на третьей от Солнца планете...»

28) Патриотические. Мой мир, мой город, моя страна, моя земля, моя вселенная, моя семья.

29) Патриотические. Что мы знаем о войне, что мы думаем о войне, что мы представляем.

30) Любимые домашние животные. Их истории, быт и нравы. Что мы подглядели из их жизни.

2. СЮЖЕТ.

Сюжет можно рассматривать, как последовательную развертку темы через конкретные судьбы в конкретных обстоятельствах. Составление истории, сюжета, сценария (литературная часть). Ваша история может быть настроенческой, описательной, драматической. Сюжет – буквально предмет изображения, внутреннее содержание действия. Сюжет как основа сценария берет начало в литературном творчестве. Сюжет в кино может строиться как на драматическом конфликте, так и на наблюдении жизненных событий, в своей внутренней логике образующих драматическое развитие «мысли-действия». 7 признаков успешности сюжета: 1) исключительность темы, 2) неожиданность, 3) новизна информации, 4) общественная значимость, 5) визуальность, 6) драматичность, 7) действенность.

3. СОСТАВЛЕНИЕ ЭКСПЛИКАЦИИ (ТАБЛИЦЫ)

с перечислением всего того, что нужно изобразить, изготовить и запастись для съемок.

Например, нарисовать героев для дальнего плана (т.е. очень маленькими, для того, чтобы показать в каком окружении, в каких

условиях действует герой), для общего плана (во весь рост, чтобы показать движения и действия героев), для среднего плана (по пояс, чтобы продемонстрировать жесты и мимику героев, особенно при разговорах, диалогах), для крупного плана (одну голову, может быть, изображение головы в профиль, для того, чтобы заострить внимание зрителей на особенностях мимики, улыбке, слезах, особом взгляде), для сверхкрупного плана (часть лица или фигуры, чтобы привлечь внимание зрителей к какой-нибудь детали, примером может служить герой фильма «Приключения капитана Врунгеля», обозначенный как «спикер палаты яхт-клуба и показанный в нескольких эпизодах фильмах одними толстыми губами, сжимающими сигару, и все это для того, чтобы зрители до конца фильма не догадались о том, как выглядит этот герой, то есть, чтобы сохранить его инкогнито). Создание фонов для разных сцен (ночной, дневной, разные местности, помещения и пр.) а также различные предметы, необходимые по сценарию и не изображаемые на фонах, для того, чтобы они имели возможность перемещаться.

4. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ЧАСТЬ.

Изготовление героев, фонов, бутафории, необходимой по сценарию. Нужно помнить несколько простых правил: фоны не должны сливаться с героями, не должны перебивать героев своей яркостью. Если вы хотите, чтобы у вас в фильме шевелилось дерево или куст, они должны быть изготовлены отдельно, если вы хотите, чтобы у вашего героя шевелились части тела или физиономии они также должны быть сделаны отдельно. Если у вас в фильме идет дождь или течет река, или идет дым, или пылает костер, все это можно нарисовать прямо под камерой на стекле.

5. АКТЕРСКО-РЕЖИССЕРСКАЯ ЧАСТЬ.

Проигрывание истории как спектакля (в качестве актеров выступают юные мультипликаторы). Отработка действий и движений. Дети исполняют роли героев мультфильма, обращая внимание на выразительность жестов, мимики и пластики героев, (желательно перед зеркалом), продумывая заполненность кадра и композицию, расстановку действующих лиц и взаимодействие героев.

6. РАЗДЕЛЕНИЕ ФИЛЬМА НА ЭПИЗОДЫ.

Составление раскадровки (таблицы, куда заносятся все данные о снимающемся фильме). Впоследствии по раскадровке проводится запись фонограммы, проводятся съемки, осуществляется монтаж фильма. Графа первая – порядковый номер, графа вторая – основная картинка обозначающая тот или иной эпизод, графа третья – название плана, которым снимается эпизод (дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь), графа четвертая - описание действия, происходящего в эпизоде, графа пятая - описание звука в эпизоде (человеческая речь, музыка, шумы, голоса животных), графа шестая - продолжительность эпизода (в секундах или кадрах), графа седьмая - описание техники анимации, применяемой в эпизоде (перекладка, рисованная, сыпучие материалы, рисование на стекле, природные материалы и пр.), графа восьмая - название съемочного файла в компьютере.

7. СОСТАВЛЕНИЕ ФОНОГРАММЫ (ОЗВУЧЕНИЯ).

Распределение ролей. Запись речи, диалогов, голосов животных. Подбор музыки, шумовых эффектов. Расчет фонограммы по времени (в секундах).

8. СЪЕМОЧНАЯ ЧАСТЬ.

Предварительные этюды на движение героев, подготовка к съемкам героев, фонов, выбор техники анимации, съемки фильма по эпизодам.

9. МОНТАЖ.

Сведение видеоряда и звукоряда. Обработка. Составление титров, в которых указывается авторы фильма, преподаватель, звукооператор, монтажер, автор музыки или музыкального оформления), марка студии.

10. ПРОСМОТР И ОБСУЖДЕНИЕ.

Выявление достоинств, недостатков, ошибок, удачных находок.

РОДИТЕЛИ И ДЕТИ, КТО КОМУ ПОМОГАЕТ.

Начиная заниматься в студии мультипликации с детьми, преподавателям нужно иметь в виду и участие родителей в процессе производства фильма. Обязательно нужно объяснить родителям важность, значение занятий мультипликацией, для всей дальнейшей жизни ребенка. Можно сказать, что такие занятия могут стать «школой жизни» для маленького человека, а навыки, полученные в студии, могут пригодиться ему в дальнейшем, чем бы он потом ни занимался.

Занятия в студии мультипликации, как правило, сближает детей и родителей. И это не смотря на то, что на самих занятиях родители не присутствуют. Но сам предмет мультипликации располагает к общению с публикой, обсуждениям, и поскольку дети больше всего любят сочинять о себе, своей жизни, своей семье, то и обсуждается это сочинение в первую очередь с родителями. Родителям от этого очень ощутимая польза. Они получают возможность увидеть свою семью, свой образ жизни глазами ребенка, они получают открытый и свежий взгляд на мир с помощью ребенка, кроме того, в процессе производства ребенок зачастую прибегает к помощи родителей в таком многотрудном деле как съемки. И если в процессе сочинительства родители могут выступать в роли советчика, сопереживающего, то на стадии съемки дети и родители становятся сотоварищами, коллегами, рабочей группой. Общение становится богаче, потому что оно наполнено совместным творчеством, совместными переживаниями.

Соприкосновение с детским творчеством тренируют мозги и сердце взрослого человека, ведь у детей свои законы жизни. Свое представление о мире иногда более мудрое и более простое, чем у взрослых. Поэтому, когда ребенок находится на стадии сочинительства истории для своего будущего мультлика, я советую родителям не вмешиваться в этот процесс, не привносить свое видение ситуации в историю ребенка, а сопереживать автору и, может быть, деликатно поддерживать его, при необходимости приносить ему нужную информацию, выслушивать разные варианты истории. На стадии изготовления материалов для съемок, будь то шарнирные марио-

нетки, пластилиновые скульптуры и другое, родители могут взять на себя только вспомогательные функции и техническое обеспечение. На стадии озвучания участие родителей иногда обусловлено сюжетом, по которому просто требуется взрослый голос, или исполнение песни, музыки и пр. На стадии съемок, как уже было замечено, родители могут оказать ребенку большую помощь, так как процесс съемки очень трудоемкий, требующий большого внимания и даже технической грамотности. На стадии монтажа родители могут принимать участие в подборе музыки и общего стиля оформления. Когда наступает счастливое время премьеры фильма, родители становятся первыми и самыми трепетными зрителями.

Чем больше будет участие родителей в работе над фильмом, тем больше они оценят способности и возможности своего ребенка, поверят в его силы, проникнутся к нему уважением, как к творческой личности, а может быть и разглядят его таланты.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ДЕТСКОЙ РАБОТЫ.

Преподаватель мультипликации не должен ставить перед учащимися, снимающими фильм, задачи создания близкого к профессиональному мультипликационному фильму. Отношение к детскому творчеству, цели и критерии оценок детской работы другие.

Педагог должен предоставить ребенку ничем не стесняемую свободу выражения собственных фантазий, воображения, чувств.

Непосредственность, искренность, воплощение своего взгляда на мир, пусть даже наивных представлений детства должны служить главным критерием в оценке работы..

Содержание, форма фильма, все элементы и художественные средства, от выбора цветовой гаммы до композиции, должны рассматриваться под этим углом.

ОСНОВНЫЕ ТЕМЫ ЗАНЯТИЙ ПО ПРЕДМЕТАМ «АЗБУКА РЕЖИССУРЫ И АНИМАЦИИ», «АЗБУКА АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА» И Т.Д.

Поскольку существует великое множество замечательных программ по изобразительному творчеству, актерскому мастерству, литературному творчеству, хотелось бы коснуться некоторых направлений возможной программы для преподавания именно в студии детской мультипликации. Ниже приведены основные темы занятий в студии детской мультипликации по предметам: литературное творчество, изобразительное творчество, азбука актерского мастерства, азбука звука, основы режиссуры и анимации, киноведение, искусствоведение (история культуры).

ЛИТЕРАТУРНОЕ ТВОРЧЕСТВО

Знакомство с лучшими образцами мировой литературы.

Устное творчество, сочинение загадок, считалок, стихов, сказок.

Русские народные сказки. Сказки Пушкина, Ершова, Бажова, Афанасьева, Козлова, Волкова и др.

Самые замечательные сказочники мира: Андерсен, Перро, Братья Гримм, Гауф, Гоффман, Сент-Экзюпери, Туве Янссен, Астрид Линдгрен, Памела Трэверс, Сельма Лагерлефф, Киплинг и пр.

Сказки и развитие воображения, умение мечтать, фантазировать, придумывать, сочинять.

«Грамматика воображения» Джанни Родари, «Алиса в стране чудес» Льюис Кэррол, чемоданные слова.

Словесные игры, сочинение сказки по сценкам.

Стихи по рисунку и рисунок по стихам.

Приобретение навыка выражать свои мысли в литературной форме.

Тема как постановка той или иной социально-нравственной проблемы. Тему нельзя сочинить, она существует как объективная данность и служит предметом исследования при разработке сюжета

Знакомство с законами построения киносюжетов, создание своего сюжета. Литературный и режиссерский сценарий.

Применение законов драматургии в собственном фильме.

Композиция драматического произведения. Действие, событие, конфликт.

Сюжет в кино. Рассмотрение сюжета как последовательную развертку темы через конкретные судьбы в конкретных обстоятельствах. Построение сюжета на драматическом конфликте, на жизненных событиях.

Традиции драмы, поэзии, прозы в понимании сюжета.

Комедия, трагедия, фарс, драма, мелодрама, боевик, триллер, фантастика и пр.

Анекдот, новелла, репортаж, скетч.

Связь литературы и кинематографа. Сюжетообразование. Построение драматического произведения. Экспозиция-завязка-развитие действия-кульминация-завершение-развязка (финал).

7 признаков успешности сюжета:

1. Исключительность темы
2. Неожиданность
3. Новизна информации
4. Общественная значимость
5. Визуальность
6. Драматичность

7. Действенность

Работа над сценарием собственного фильма.

Сквозная деталь.

Всегда нужно выделять главного героя с конкретным характером: кто, что, где, когда, зачем, почему.

Выразительное начало, выразительный конец (послевкусие).

Понятие меры, недостатка, переизбытка.

Действие бывает:

1. Прямое внутреннее
2. Внешнее (реализация себя в поступке)
3. Отраженное
4. Параллельное в одно и то же время, но в разных местах

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

Линия – след движения. Линия и ее возможности. Эмоциональные характеристики линии («ласковая», «сердитая», «смешная» и т.д.) Прямая, волнистая, зигзаг, циркулярная, замкнутая и пр. Линейная пластика. Изображение героев сказки с помощью выразительной линии. Игры с линией («зверь на острове», «дождь в городе», «лесная тропинка», «странная дорога»). Линия и воображение (круги, углы, волны и т.д.) Дорисовка предложенных линий.

Штрих, черта, соединение линий. Техника штриха, техника рисунка, живописи.

От линии к объему, светотень.

Понятие перспективы, линии горизонта, объема, тени, фактуры.

Оптические графические иллюзии.

Возможности черно-белой графики.

Изображение человека. Лицо, фигура, детали. Основные пропорции. Строение тела. Детали лица. Движение, мимика, жесты. Изображение эмоций. Улыбка, плач, смех, испуг, ужас, мечтательность и пр. Анфас, профиль, три четверти.

Пейзаж. Фоны, Декорации. Интерьер.

Форма. Образ. Акцент. Образ и материал.

Функции формы и цвета.

Построение композиции кадра.

Понятие пустоты и тесноты в кадре. Пространство мультфильма.

Условность, лаконизм декораций.

Титры, шрифты. Основы начертания букв, знаков, символов.

Графические ассоциации.

Стиль, стилизация.

Дома, здания, сооружения. Жилища разных народов.

Цветовой круг. Понятие колорита, системы соотношений цветов и тонов, образующих единство. Цветовые сочетания. Характер цветовых сочетаний. Спокойные – напряженные цвета. Теплые – холодные цвета. Светлые – темные. Насыщенность и сила цвета: яркий, сдержанный, блеклый. Оттенки, доступные человеческому глазу. Интересные свойства цвета. Яркие цвета – более близкие и крупные, темные – меньшие и более далекие. Непостоянство цвета в природе. Определение цвета настроения, характера. Цветовые композиции. Контрасты в природе. Добрые цвета – злые цвета. Цветовая гармония. Цветовые композиции под музыку. Цвет и звук. Цвет и музыка. Цвет и воображение. Символика цвета у разных народов. Цвет и времена года. Цвет и климат у разных

народов. Цвет и характер героев, цвет и настроение пейзажа.

Одной из последних интересных тем на занятиях стало изображение «Шляпы для Астрид Линдгрен». Надетое на приклеенную к чистому листу фотографию любимейшей писательницы изображение «Шляпы», украшенной декорациями и героями из ее сказок выглядело просто фантастически и разбудило такую бурю фантазии в детях, что дало сразу несколько сочиненных по этому поводу историй и прекрасную выставку «шляпок».

АЗБУКА АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА.

Уроки знакомства. Серия занятий «Познай самого себя». Знакомство. Рассказ педагога о себе (дом, животные, любимый мультик, любимый цвет, любимая тема рисования, любимая книга, музыка, стихи).

Рассказ ребенка «Что я знаю о себе». Те же вопросы, что и преподавателю, а также «Что мне нравится в себе». Например: я красивый, рыжий, губастый, голубоглазый, талантливый. Что я умею делать: петь, танцевать, плевать, свистеть.

Органы чувств человека: слух, зрение, обаяние, осязание, осязание, вкус.

РАЗМИНКИ. ТЕСТЫ.

Например:

1. Произнести восторженно свое имя.
2. Дать себе характеристику на первую букву своего имени.
3. Конкурс комплиментов по принципу цепочки. Первый круг говорят мальчики, второй – девочки.
4. Повторение текста (10-12 чел.) по очереди.

5. Визуально-аудиально-кинестетическое восприятие (5-7 вопросов обо всем)

Пластика, сценическая речь. Эмоциональное и психическое развитие.

Характерные особенности любого движения. Выразительность движения в мультипликации (подчеркнутость и преувеличение отдельных элементов движения). Азбука движения. Фазы движения. Ритм.

Мое лицо. Страна улыбок. Глаза+улыбка+голос. Мимика, жесты, настроение. Положительные и отрицательные эмоции. Игрово-воплощение (как в жизни, с преувеличением).

Движение – действие – событие. Немое кино, пантомима. Монолог – диалог. Выразительность движения. Одушевление (Я – телевизор и об этом пою). Перевоплощение (я – чайник, ты – лимон).

Работа над образом. Динамика и статика. Ритм. Пантомима.

Конфликт – двигатель действия. Содержание через действия.

Бессловесные элементы действия (вес, мобилизация, оценка факта).

Куклы и люди. Актер в роли куклы. Мизансцены в театре и кино. Пауза. Значение паузы. «Ожившие» картины. Кривое фантастическое зеркало. Инсценировка басен, песен, анекдотов. Пластические импровизации. Этюды.

Сценическая речь, выразительное чтение. Скороговорки. Звуковой тренинг, звукоподражание. Дикция. Артикуляция.

Театрализованные игры. Например: 1) изобразить героя или сценку из известной сказки (остальные угадывают название), 2) вытянуть из «волшебной» шапки билетик с названием предмета и перевоплотиться в него, 3) показать, как входит в дверь (или сердится или поет брат, мама, собака, товарищ по группе, преподаватель), 4) перевести известную пословицу на язык жестов, остальным – «прочитать» ее, 5) игра в «пластилин»: один ребенок

выполняет работу скульптора, другой становится покорным материалом в его руках, б) ролевые сценки «я и телевизор», «я и инопланетянин», «я в цирке, на арене, в клетке, в буфете, 7) раздача ролей из шапки и изображение истории всеми актерами одновременно под рассказ автора.

АЗБУКА ЗВУКА

Основные виды звуков в кино. Музыка, шумы, голоса животных и птиц, человеческая речь, пауза (белый шум).

Музыкальная грамота. Метр, ритм, темп. Размеры, лады. Музыкальная фраза.

Музыка в кино (иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета). Шумомузыка.

Функции шумов (иллюстративные, контрастные, подтексты, лейтмотив).

Звуковой образ. Звукозрительный ряд. Взаимодействие звука и изображения.

Работа со сценарием. Разработка звукового ряда.

Звуковой минисценарий со звуковым образом.

Выразительные возможности звука. Звук – элемент сюжета.

Основные виды звукового решения:

1. Эмоционально-иллюстративное - музыка поддерживает настроение видеоряда или усиливает его.

По контрасту (по контрапункту) – музыка идет впереди видеоряда, готовит зрителя к тому, что скоро что-то произойдет.

2. Лейтмотивная мелодия, проходящая через весь фильм.

3. Случайное звучание музыки (герой напевает, радио играет).

Звук и изображение (иллюстрация, дополнение, контрапункт). Звуковой образ в фильме. Звук – элемент драматургии.

Отбор звуков. Значение паузы. Соединение речи, музыки, шумов в режиссерском сценарии к своему фильму. Озвучание фильма.

Расшифровка фонограммы.

ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ И АНИМАЦИИ.

Первый вопрос, который должен задавать себе человек, задумавший сделать фильм: чем привлечь зрителя, как завоевать его внимание, чем заинтересовать? Александр Митта считает, что успех фильма имеет три составляющие: ЛЮБОПЫТСТВО, СОПЕРЕЖИВАНИЕ, САСПЕНС. Позиция А. Митты близка к традициям американского кинематографа, однако советы, которые он излагает в веселой и доступной форме, очень важны.

Для начала следует пробудить в зрителе ЛЮБОПЫТСТВО. Есть несложные правила, как разжечь зрительский интерес, рассказывая историю:

1. Выдавать информацию маленькими порциями.
2. Каждый раз сообщать меньше, чем хочет узнать зритель. Старый принцип шоу-бизнеса гласит: заканчивайте так, чтобы публика хотела еще.
3. Самые интересные кусочки информации утаивайте до самого конца.
4. Ничего не сообщайте просто так, заставьте персонажей бороться за каждую каплю информации. Чем больше труда будет вложено в поиск информации, тем ценнее она для аудитории.

В подаче информации самыми важными моментами являются поворотные пункты, когда глоток новой информации пово-

рачивает всю историю в неожиданное новое русло. Чем повороты необычнее, тем увлекательнее история.

СОПЕРЕЖИВАНИЕ порождает идентификацию. Мы как бы живем и действуем вместе с героем, его проблемы становятся нам близки и понятны, мы желаем ему победы над противником. Чем понятнее персонаж, тем понятнее его тревоги и проблемы.

САСПЕНС – это английское слово. Примерно переводится как «напряженное невыносимое ожидание». Саспенс – это реакция зрителя на то, что происходит здесь и сейчас. Он возникает, если у зрителя и персонажа один и тот же эмоциональный заряд (он боится и я боюсь за него). Если аудитория заботится о герое – чтобы он не погиб, не потерпел поражение, - возникает саспенс.

Саспенс сжимает или растягивает время. В ключевой момент саспенса время может быть растянуто. Каждая секунда может длиться хоть в десять раз дольше. Это помогает эмоциональному вовлечению зрителя. Альфред Хичкок, объясняя сущность понятия саспенса приводил такой пример. Предположим зрителю показывают помещение, в котором должно состояться совещание или собрание важных лиц или просто большого количества людей. Зрителю показывают, как в помещение проникает шпион и закладывает бомбу с часовым механизмом. После этого шпион удаляется, и помещение начинает заполняться людьми. Текут томительные секунды ожидания. Зритель знает о часовом механизме и следит за часами. Люди в комнате ни о чем не подозревают. Напряжение нарастает, что же будет, чем же закончится напряженный момент. Такой ход может держать публику в напряжении дольше, чем показ взрыва или другого события.

Теперь хочется сказать непосредственно о детской мультипликации. В чем может проявиться ее прелесть? Ведь дети не могут знать все о законах кинематографа, хотя к этому и можно стремиться. Для того, чтобы детский мультфильм был интересен широкой аудитории он прежде всего должен быть внятными. Это отнюдь не означает наличие правильных рисунков или правильных слов. Важно, чтобы зритель успел рассмотреть и понять предложенную ему картинку, расслышал каждое слово, уловил каждую интонацию. Если

картинка не совсем понятна, она может быть подкреплена словесными объяснениями, если речь звучит не совсем внятно, ее можно усилить титрами, ну а за эмоциями дело не станет, ведь в каждом ребенке живет прекрасный актер, нужно только слегка спровоцировать его на проявление актерского таланта. Что еще может украсить детский мультфильм? Конечно же детский взгляд на мир, взгляд такой свежий, живой, иногда совершенно неожиданный. Позвольте прорваться на экран детской непосредственности и многие, казалось бы, привычные вещи прозвучат забавно, смешно и удивительно. Детский голос украсит любую историю, детский рисунок в своей неправильности будет очаровательнее любого правильного рисунка. А если к этим прелестям добавить немного знаний законов кинематографии, вы получите замечательный результат.

ТЕМЫ И ТЕМОЧКИ ЗАНЯТИЙ ПО РЕЖИССУРЕ И АНИМАЦИИ.

Введение новых понятий. Феномен анимации, особенности языка, связь с другими искусствами. Исторический обзор. Границы и возможности искусства анимации. Усвоение анимацией на ранних этапах опыта других искусств (графики, пантомимы, живописи и др.). Специфика анимационного образа. Утрирование, гиперболизация, смещение реальных пропорций и др. Виды современной анимации.

Основа любой драмы – конфликт, события, характеры. Сценарий. Идея как образ, идея как основная концепция фильма, идея как мораль, идея как открытие. Значимость темы и ее художественное осмысление. Сбор материала. Прогнозирование зрительского интереса к данной теме. Классическая схема построения сюжета: завязка – развитие – кульминация – развязка. Конфликт – двигатель сюжета. Персонажи, диалоги, «гэг» - «визуальный комический эффект», то есть смешная сцена, не требующая словесной расшифровки. «Гэги» в американском кинематографе. «Гэги» в фильмах Чарли Чаплина.

Литературный сценарий (что снимаем), режиссерский

сценарий (как снимаем).

Принципы и методы одушевления. Что должен знать и уметь аниматор. Рабочее место, инструментарий, материалы одушевления.

Что такое движение. Формы движения – от перемещения в пространстве до смены эмоциональных состояний. Движение и статика в пластических искусствах и в анимации. Анимационное движение (подчеркнутое, заостренное). Образ движения. Фазы движения.

Одушевление как сущностная черта анимации Одушевление стихий (вода, огонь и т.д.)

План и кадр, Рамка кадра, отсекающая все лишнее и выявляющая главный смысл происходящего. Традиционный кинокадр – прямоугольник с соотношением сторон 1,33:1

Композиция кадра. Лаконичность и ясность композиции кадра. Обязательно помнить, если композиция излишне проста и однозначна, то зритель теряет к ней интерес, если она сложна и запутанна, разгадка потребует огромных усилий и зритель, опять же может остыть к ней и переключиться на другое. Найти меру сложности в композиции, значит завладеть вниманием зрителя.

Равновесие кадра. Нужно задуматься об осмысленном распределении детали по полю кадра. Нельзя злоупотреблять мелкими деталями, требующими подробного разглядывания на границах кадра, при этом оставляя центр малонасыщенным подробностями. Деталь, расположенная в центре становится и центром внимания, деталь, расположенная сверху привлечет к себе больше внимания, чем такая же снизу. Элемент, расположенный справа, выглядит тяжелее, чем когда он расположен слева. Тяжелый элемент, расположенный на краю кадра, опрокидывает композицию, поэтому не следует там помещать детали, очень сильно привлекающие внимание.

Главное и второстепенное в кадре. Самый существенный объект в кадре, через который раскрывается смысл происходящего

называют его смысловым центром. Главного героя можно выделить размером, можно размыть задний план, вывести героя на более ровный фон. Он может выделяться формой, фактурой, цветом, тоном. Наоборот, второстепенное необходимо сводить до роли фона.

Сценарная запись и раскадровка фильма. Эпизод. Последовательность эпизодов. Взаимодействие эпизодов. Понятие композиции фильма. Планы в кино дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь.

Монтаж. Ритм. Функции монтажа.

Понятие «тайминг», расчет движения во времени и в пространстве. Тайминг не имеет аналога в русском языке, может означать темпо-ритм, синхронизацию, хронометраж. «тайминг» - это невидимая часть искусства одушевления. Ощущение времени или чувство «тайминга» настолько же необходимо в анимации, как чувство цвета, умение рисовать и мастерство одушевления. Идея фильма должна сразу доходить до зрителя. Здесь невозможно перевернуть обратно страницу, прочитать упущенное. Как должны распределяться рисунки по отношению друг к другу. Сколько их должно быть, как долго следует держать изображение на экране, чтобы достичь нужного эффекта. Существует связь между таймингом и быстротой зрительской реакции, если скорость движения будет слишком велика, зритель не успеет отреагировать на него, уловить смысл сюжета, если темп движения окажется замедленным, Он потеряет к ним интерес.

Два фактора, определяющие читабельность идеи:

1. Точная мизансценировка и композиция кадра. Каждая сцена должна быть представлена в наиболее ясной и выразительной форме.
2. Правильный «тайминг» тот, в котором дается время для подготовки зрителя к предстоящему событию, для самого действия и затем для реакции зрителя на это событие. Если на один из перечисленных компонентов затрачено слишком

много времени, действие становится вялым, внимание зрителя рассеивается. Если времени отводится мало, зритель не успевает отреагировать на действие и идея пропадает.

Слова, которые нужно знать: сценарий, сюжет, кадр, мизансцена, композиция кадра.

Расчет количества фаз движения. Количество кадров на фазу. Хронометраж.

Рисунок под камерой. Сюжетный рисунок. Аппликационные этюды.

Съемка трюков (исчезновение и появление, превращения). Наплыв, затемнение. Съемка с иллюзией непрерывного действия.

Покадровая съемка с интервалами. Иллюзия движения неподвижных предметов. Движение фонов. Съемка разными планами и в разных местах с иллюзией непрерывного действия.

Место действия. Создание атмосферы. Декорация. Организация пространства как выразительного средства.

Отличия мультипликации и кино. Съемка не существующего в реальной жизни. Сущность движения в последовательно снятых кадрах.

Определение скорости движения количеством движения между двумя соседними кадрами. Эффект оживления.

Способность глаза удерживать изображение. Инерция зрения. «Память зрения». Здесь хочется привести высказывание по этому поводу Ф.С. Хитрука, которое мне кажется очень важным: «Первое, о чем вы, как аниматор должны знать – это о способности человеческого глаза воспринимать видимое. Движущиеся картинка в кино фактически неподвижны. Чтобы убедиться в этом, достаточно посмотреть на кусок пленки. Движение этим статичным картинкам придает глаз и мозг человека. Точнее говоря, иллюзия движения создается благодаря физическому феномену, именуемому инер-

цией зрения. Возникая на короткое время, изображение удерживается в мозгу дольше, чем на сетчатке глаза. Если серия картинок сменяется с той скоростью, какую дает кинопроекция, и если эти картинки в чем-то продолжают друг друга, рождается эффект последовательного движения. На этой замечательной иллюзии основано кино и телевидение».

Импровизации под камерой (возникающий рисунок).

ОСНОВНЫЕ ТЕХНИКИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ.

Из чего можно сделать мультик? Из чего угодно. Из опилок, бумаги, проволоки, тряпок и сыпучих материалов. Для мультика годится все, из чего можно сделать плоское изображение или объемную фигуру. Чемпион среди наших мультипликаторов в этом отношении Гарри Бардин. У него есть объемный фильм из бумаги «Адажио», очень выразительный фильм из спичек «Конфликт», из проволоки – «Выкрутасы», из пластилина – «Брэк», фильм с невидимыми, но слышимыми героями – «Банкет», объемные фильмы, перекладка. Существует множество книг, описывающих различные техники мультипликации, поэтому перечисляю здесь только самые доступные детям.

1. **РИСОВАННАЯ ТЕХНИКА.** Например, фильмы Уолта Диснея. Изображение собирается из отдельных рисунков. Для того, чтобы герой поднял руку, нужно изобразить героя полностью в разных фазах движения. В условиях детской студии можно делать прорисовку фаз движения героя на целлулоиде или прозрачной пленке, тогда фон может оставаться неизменным. Если же фазы движения прорисовываются вместе с фоном, то можно получить эффект живого, дышащего фона.

2. **ОБЪЕМНАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ.** Например, дивный сериал «38 попугаев», «Бабушка удава», «Зарядка для хвоста». Кукол снимают как актеров, в декорациях, которые называются макетом. Для каждого нового кадра у всех кукол нужно чуть-чуть изменить положение тела и его частей: головы, рук, ног. В условиях детской студии

можно также применить полуобъемную технику, когда объемные герои укладываются на горизонтальную поверхность под камерой, при этом фоны могут быть плоскими.

3. ЖИВОПИСНАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ. Например, «Старик и море» Александра Петрова. Она (мультипликация) очень интересна для художника и привлекательна для зрителей. Прямо под камерой как будто волшебной кистью изображается герой фильма. Персонаж, который только что был рисунком на бумаге, вдруг оживает, начинает двигаться, говорить, действовать. В детской студии замечательно применять живопись на стекле под камерой для изображения текущей воды, движущейся волны, льющегося дождя, плывущих по небу облаков, пылающего костра, дымящих труб и пр.

4. КОМПЬЮТЕРНАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ. Сейчас ни один фантастический фильм не обходится без компьютерных эффектов. Компьютерная графика, то есть фильмы, созданные из компьютерных изображений, существует как особый жанр. А в «классической» мультипликации компьютер позволяет избавиться от простой, но очень трудоемкой работы, такой, как тщательная прорисовка контуров тысяч рисунков и их заливка красками. При создании фильма вместе с детьми нужно применять компьютерные эффекты с большой осторожностью, так как они своей правильностью исполнения могут противоречить детским рисункам и изображения, очаровательным в своей неправильности.

5. ПЕРЕКЛАДОЧНАЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИЯ. Под камерой художник передвигает отдельные части персонажа (ручки, ножки, глазки). Такие персонажи называются марионетками. Пример применения такой техники – «Ежик в тумане» Ю.Б. Норштейна. Для удобства во время процесса съемок иногда делают шарнирные марионетки, т.е. части тела скрепляются маленькими шарнирчиками из проволоки, но если сделать героя не скрепляя между собой части его тела, то он может иметь большую свободу движения, а также работать на растяжение и сжатие.

6. ТЕХНИКА СЫПУЧИХ МАТЕРИАЛОВ. Можно применять эту технику во-первых на мультстанке, сделанном по принципу светостола, то есть с подсветкой снизу, а можно при боковом освещении. При

работе с детьми можно задействовать множество хорошо знакомых им материалов. Любимый материал наших детей – мелкая кукурузная крупа. Она имеет яркий желтый свет и с ее помощью можно сделать светящуюся звезду, солнце, сверкающее золото. Из обычной соли можно насыпать сугробы и снеговиков, сделать дым костра, морскую пену, облака, прозрачных призраков или Снегурочку и Снежную королеву. Из обычного листового чая можно сделать косматое чудовище, пушистого медведя или щенка, мягкую землю. Из голубого аквариумного мелкого грунта можно сделать капли, лужу, ручей и даже дождь. Еще есть оранжевая чечевица, из нее можно сделать движущийся рот, ягоду, украшения для принцессы. Список можно продолжать до бесконечности.

7. ПРИРОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ. Если ваши дети не научились еще как следует рисовать, на помощь могут прийти подсобные материалы: камни, ракушки, трава и цветы, ветки деревьев, кора и все, что попадет под руку. Из тканей могут получиться прекрасные горы, из меховых кусочков – газоны, из кусков цветной прозрачной пленки – облака. Из пуговиц можно сделать замечательные глаза и рты, колеса для машин, из ниток могут получиться великолепные движущиеся волосы и травы.

КИНОВЕДЕНИЕ

Погружение в процесс создания мультфильма. Порядок исследования литературного произведения, пьесы, киносценария. Инсценировка и экранизация. Выразительные средства театра и кино. Анализ известного литературного произведения с точки зрения экранизации. Анализ собственного литературного и режиссерского сценария. Сочинение минисценариев мультфильмов в которых должны быть представлены все планы: дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь.

Предыстория анимации. Попытки преодолеть статику в изобразительных искусствах. Изобретение первых оптических приборов, способных создавать иллюзию движения. «Волшебный фонарь», стробоскопы М. Фарадея и др.

«Бескамерная» анимация. Праксиноскоп Э. Рейно. Представления «Оптического театра». Первые рисованные пантомимы на экране.

Анимация после изобретения киноаппарата. Открытие метода покадровой съемки. Э.Коль: первые рисованные фильмы, первый анимационный персонаж. Фильмы-аттракционы У. Мак-Кея.

Первые шаги отечественной анимации. Организация анимационных мастерских. Развитие метода вырезной перекладки. Опыт соединения анимации с натурными кадрами, применение ее в театральном спектакле. Первые отечественные рисованные ленты. Фильм «Каток» (реж. Д.Черкес, И.Иванов –Вано). Рождение объемной анимации. Фильмы «Прекрасная Люконида» и «Стрекоза и муравей» (реж. Вл. Старевич).

Новая технология. Принципы журнального комикса и комических кинолент (на примере американской анимации). Первые серийные фильмы с постоянными персонажами. Анимационные сказки У. Диснея. Сюжеты и герои.

Первые звуковые фильмы. Синхронизация музыки и шумов с поведением рисованных персонажей в фильме «Пароходик Вилли» (реж. У.Дисней).

Первые отечественные звуковые фильмы. «Почта» (реж. М.Цехановский).

Создатели фильма (творческая группа): сценарист, режиссер, художник, оператор, мультипликатор, композитор, актеры, монтажеры и др.

Ведущие мастера отечественной анимации: И.Иванов-Вано, Ф.Хитрук, С.Котеночкин, Р.Качанов, Л.Носырев, Н.Серебряков, В.Курчевский, И.Уфимцев, Э.Назаров, А.Хржановский, Ю.Норштейн, Г.Бардин, А.Петров, А.Татарский. Молодые мастера: М. Алдашин, К. Бронзит, М. Тумеля, Е.Скворцова и др.

Цвет и свет в мультфильме. Упражнения по цветовой гармонии. Цветопсихология.

Пластика в мультфильме. Внешний и внутренний жест. Анализ пластических рисунков разных авторов. Пластическое выражение.

Звуковой образ. Звук и план. Создание звукового образа разными авторами.

Темпоритм. Звуковой, пластический, монтажный. Анализ ритмического рисунка собственного мультфильма.

Ведущие кинематографические профессии. С чего начинается кино. Литература и кино. Кинодраматургия. Режиссер. Литературный и режиссерский сценарий. Сценарист. Даже очень короткий фильм начинается со сценария. В нем автор описывает все, что он придумал про героев мультика: как он выглядят и что говорят. Почему сценарий? Потому что фильм снимается последовательными эпизодами – сценками.

Виды и жанры кино. Стиль, почерк.

Просмотр отрывков из лучших отечественных мультфильмов (Иванов-Вано Хитрук, Назаров, Носырев, Котеночкин, Норштейн, Петров, Татарский, Бардин, Скворцова, Алдашин, Бронзит, Тумеля и пр.)

Художник-мультипликатор. Техника мультипликации. Картина. Кадр. Экран. Экранное видение. Экранное мышление.

Оператор. Панорама. Ракурс. Ускоренная и замедленная съемка. Кинематографический план. Композиция кадра.

Звукооператор. Звук в мультфильме. Шумы, музыка, речь. Звуковые диктанты. Озвучание мультфильма с диктофоном.

Монтажер. Виды монтажа. Принципы монтируемости. Из истории отечественной и зарубежной мультипликации. Просмотр лучших мультфильмов. Просмотр со стоп-кадром. Просмотр и анализ собственных мультфильмов. Навыки киноведческого анализа. Детский художественный совет. Кинословарь.

КИНОСЛОВАРИК

КИНОВЕДЕНИЕ. Наука, изучающая кинематограф как искусство и как средство массовой коммуникации в системе искусств и культуры. Разделы киноведения – теория кино, история кино, кинокритика, кинопедагогика и кинообразование.

АНИМАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ. Экранное произведение с условным пространством и временем, в котором «оживают», действуют, заставляют зрителя сопереживать рисованные, кукольные, живописные и иные персонажи.

СЮЖЕТ. Предмет изображения, внутреннее содержание действия. Сюжет как основа сценария берет начало в литературном творчестве. В системе отношений между героями, в процессе развития конфликта сюжет воплощает авторский замысел. В кино сюжет может строиться как на драматическом конфликте, так и на наблюдении жизненных событий, в своей внутренней логике образующих драматическое развитие «мысли-действия». Формы сюжетостроения многообразны, как многообразны и темы, жанры, характеры. Сюжетная форма способна передавать внутреннее движение характеров, часто в переломный момент жизни героев.

ФАБУЛА. Состав событий, о которых рассказывается в фильме. Если кратко изложить то, что с персонажами случилось, а также кратко охарактеризовать основных героев, это и будет фабула. Фабула – как бы выжимка из сюжета, в котором уже даются мотивировки событий, тщательно и подробно описывается их ход. Отличие фабулы от сюжета состоит в том, что она конструктивна, схематична; сюжет более активно передает авторское отношение к изображаемому, своеобразие и индивидуальные черты героев и драматических конфликтов.

СЦЕНАРИЙ. Замысел фильма, его сюжет, герои, художественные решения предстают сначала в слове. Предварительная словесная запись, сделанная специально для экрана. Литературный сценарий определяет, что снимать, что будет происходить в фильме, каковы его герои. Режиссерский сценарий – как снимать и какими средствами, какими приемами намечено снимать фильм.

ДРАМАТИЧЕСКИЙ КОНФЛИКТ. Образное воплощение в сценарии и фильме противоречия, положенного в основу сюжета. Типы конфликтов многообразны: борьба между двумя или несколькими характерами или идеями, между характером и обстоятельствами и пр. В зависимости от жанра формы конфликта варьируются от ожесточенной конфронтации до ассоциативного сопоставления. Разрешение конфликта – один из определяющих моментов художественной идеи: оно может содержать в себе победу одной из борющихся сторон, их взаимоуничтожение или гармоничный синтез, а нередко выносится за рамки фильма (открытый финал).

ЖАНРЫ. Группа произведений, выделяемые на основе сходных черт их внутреннего строения. Жанровая система кино базируется на двух разнородных принципах – «литературном» и «живописном». В литературе жанры (например, трагедия, комедия, драма) различаются подходом автора к материалу. В изобразительном искусстве – сам материал, объект изображения, его характер определяют жанр: натюрморт, портрет, пейзаж и т.д. В раннем кино фильмы подразделялись на комические, авантурные и мелодрамы. «Комические» давали возможность повеселиться, «авантурные» завораживали ритмом погонь и бесстрашием героев, мелодрама вызывала особо обостренные переживания. То есть, такая жанровая структура основана на литературном принципе. Вместе с тем кино – искусство зрелищное. В нем велики выразительные возможности самого материала – тех событий и явлений, которые фиксирует камера. Появились новые киножанры: мюзикл, вестерн, приключенческий фильм, фантастика, детектив, исторический и пр.

МЕТАФОРА. Поэтический прием, наделяющий предмет новыми особенностями, присущими другим предметам. Очень часто метафорическое значение отдается подробностям развертывающихся событий, фону, декорациям, времени года, погоде, одежде... Дом, напоминающий мрачную пещеру, рассветная заря, предсказывающая начало новой жизни героя и пр.

ЗАКАДРОВЫЙ ГОЛОС. Одно из средств раскрытия, обогащения кадра, сцены. При творческом использовании этого элемента в фильмах достигается большая художественная выразительность.

Закадровый голос может быть голосом автора. Иногда закадровый голос используется по контрасту, происходящему на экране, что может сообщить фильму не только драматическую, но и комическую или ироническую интонацию. Случается, что закадровый текст поясняет то, что передает само экранное изображение, в таких случаях закадровый голос излишен.

ОЗВУЧАНИЕ. Запись речи, музыки и шумов для фильма.

ТИТР. Надпись. Обычно это название фильма, имена и фамилии его создателей. Бывают титры, поясняющие изображенное на экране, они предстают как письменное слово, включенное в действие.

МОНТАЖ. Собираение целого из частей, расположение кадров в определенной последовательности, представляющее авторскую мысль в развитии. Сцепление кадров, рождающее новый смысл.

ДЕКОРАЦИИ. В анимационном фильме – это образ среды, создаваемый перед камерой с помощью рисованного, объемного фона, специальных сооружений в павильоне и т.д.

КАДР. Термин употребляется в двух значениях: кадр как зафиксированный на пленку момент изображения (которое движется со скоростью 24 кадра в секунду) и как фрагмент снятого фильма, который можно принять за смысловую и структурную единицу целого, заключающую в себе все его художественные особенности.

РЕЖИССЕР. Автор, постановщик фильма, отвечающий за его создание на каждом из этапов, руководящий всем творческим и производственным процессом.

КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКИЙ ПЛАН. Термин, используемый в кино для обозначения масштаба изображения, чаще всего применительно к показу человека на экране. Применительно к детской мультипликации можно обозначить условно **ДАЛЬНИЙ, ОБЩИЙ, СРЕДНИЙ, КРУПНЫЙ, СВЕРХКРУПНЫЙ, ДЕТАЛЬ.** Выбор того или иного плана диктуется определенными драматургическими и актерскими задачами. Так, общий план обычно используется для того, чтобы познакомит зрителя с окружающей обстановкой, в которой

действуют персонажи фильма, на среднем отчетливо видны даже незначительные их движения и хорошо различаются лица, а крупный служит для показа мимики. Иногда выделяют дальний план, рисующий среду буквально до горизонта. Соединяя друг с другом планы различной крупности, режиссер стремится добиться наибольшей выразительности на экране всего происходящего в поле зрения.

ГЕРОЙ. Применительно к кинематографу персонаж фильма, наделенный ярко выраженным лицом.

МИЗАНСЦЕНА. Расположение действующих лиц фильма в пространстве (относительно друг друга и среды) и движение их в той или иной сцене, связанной единством драматического действия. Мизансцена имеет как бы две несоизмеримые проекции: путь по кривой пространства и путь по кривой времени, - лишь в своем сочетании дающие ощущения сценического действия и представление об эмоциональном «зигзаге» процесса игры (С.М. Эйзенштейн)

НАПЛЫВ. Постепенный, плавный переход изображения одной сцены фильма в следующую, смежную с ней. При наплыве яркость изображения первой сцены постепенно снижается, и по мере его исчезновения на экране высветляется, как бы наплывая на него, изображение следующей сцены. Наплыв зачастую применяется для показа изменения времени, обозначении смены обстановки или места действия. Иногда применения наплыва дает возможность избежать промежуточных кадров и монтажных перебивок.

ЗАТЕМНЕНИЕ. Плавный монтажный переход от кадра к кадру, воспринимаемый зрителем как условный промежуток времени между двумя смежными сценами.

ШУМЫ. В фильме это все звуки, кроме речи, музыки и голосов животных. Шумы в фильме несут как смысловую, так и эмоциональную нагрузку. Без синхронных шумов (шаги, стук лошадиных копыт, колес поезда и пр.) кадр фильма будет не более чем движущаяся картинка. Фоновые шумы часто несут эмоциональную нагрузку, создавая у зрителя ощущение присутствия покоя или

тревоги. Шумы являются одним из важных выразительных средств кино.

ЭПИЗОД. Это часть произведения, состоящая из одной или нескольких сцен, объединенных общей темой и общим драматическим конфликтом, и обладающая относительной завершенностью и самостоятельностью по отношению к фильму в целом. Главные отличительные особенности эпизода – смена отношений между действующими лицами, переход действия в новое качество, на новую ступень развития конфликта. В зависимости от места и функции эпизоды различаются кульминационные, экспозиционные (вводящие в действие), финальные и др.

ХЭППИ ЭНД. Термин, появившийся в 20-е годы прошлого века для обозначения благополучных развязок, как вытекающих из логики развития сюжета, так и нарочитых, искусственных.

РЕКОМЕНДУЕМЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ ПО КИНОВЕДЕНИЮ:

Фильмы Федора Хитрука («Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация», «История одного преступления»), Юрия Норштейна («Лиса и Заяц», «Цапля и журавль», «Ежик в тумане», «Сказка сказок»), Александра Татарского и студии «Пилот» («Следствие ведут колобки» и пр.), Леонида Носырева («Поморские были»), Гарри Бардина («Адажио», «Выкрутасы», «Брэк», «Банкет», «Конфликт», «Чуча»), Эдуарда Назарова («Жил был Пес»), Михаила Алдашина («Рождество», «Букашки»), Александра Петрова («Старик и море», «Первая любовь», «Русалка»), Владислава Старевича («Прекрасная Люконида»), Иванова-Вано («Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Сказка о царе Салтане»), А. Снежко-Блоцкой («Сказка о золотом петушке», «Кот, который гулял сам по себе»), М. Цехановского («Сказка о рыбаке и рыбке»), Константина Бронзита («На краю земли»), С. Котеночкина («Ну, погоди»), Уолта Диснея («Бэмби», «Пароходик Вилли», «Белоснежка и семь гномов», «Фантазия»), Лизы Скворцовой («Колыбельные мира», «Подожди, пожалуй»).

Любимая литература при составлении программы занятий: Федор Хитрук «Профессия – аниматор», Геннадий Смолянов «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме», Юрий Красный «Мультфильм своими руками».

ИСКУССТВОВЕДЕНИЕ (ИСТОРИЯ КУЛЬТУРЫ).

Курс искусствоведения помогает решить задачу целостного представления о картине мира, ибо искусство – это отражение жизни. Ребенок должен осознать, что все в нашем мире взаимосвязано и взаимозависимо. Это осознание подводит к задаче выработки планетарного мышления.

Изучение истории отдельных искусств, включая его виды, которые появились в XX веке: кино, мультипликация, дизайн и т.д. необходимо строить таким образом, чтобы доминировали не научные категории, а чувства и эмоции. Основная задача курса – формирование способности понимать мир искусства и приобщение через искусство к огромному эмоционально-нравственному опыту человечества.

Поскольку мультики по сути своей это ожившие картинки, хочется начать с изобразительного искусства.

ИЗОБРАЗИТЕЛЬНЫЕ ИСКУССТВА

Виды изобразительных искусств: Рисунок, живопись, скульптура, архитектура

Жанры изобразительного искусства (тема или объект изображения)

1. Портрет. Индивидуальный, групповой, автопортрет
2. Бытовой жанр. Повествование без рассказа о каких-либо событиях, ситуациях.

3. Исторический жанр. Изображение определенного исторического события.
4. Пейзаж. Морской, лесной, городской, фантастический.
5. Натюрморт («мертвая природа» - франц., «тихая жизнь» - голланд.) Предмет изображения – неодушевленные вещи. Связь объектов изображения с человеческой жизнью. Натюрморт – показатель быта, чувств, мировоззрения.
6. Анималистический жанр. Изображение животных и возникающие в связи с этим человеческие чувства.
7. Философско-фантастический жанр.

СОТВОРЕНИЕ МИРА.

1. Легенды и мифы разных народов. Земля и Вселенная. Вселенная пирамида из миров. Боги и люди. Происхождение человека.
2. Ноев Ковчег и библейская теория сотворения мира.
3. Научная теория возникновения жизни. Теория Дарвина.
4. Жан Эффель. Сотворение мира. Сотворение человека.
5. Фантастические теории. Происхождение людей от инопланетян.
6. Сотворение мира в греческой мифологии.
7. Сотворение мира. Египетская теория.

ПЕРВОБЫТНЫЙ ЧЕЛОВЕК – ПЕРВЫЙ МУЛЬТИПЛИКАТОР

1. Наскальная живопись. Сходство с детскими рисунками. Древняя скульптура (костяные и каменные изваяния).
2. Мир первобытного человека. Дольмены и менгиры. Стоунхендж.

3. Причины возникновения искусства. Теория игры и видимости.
4. Связь времен. Маски и скульптура индейцев и африканцев. Посуда и рисунки из Абомеи. Скульптура острова Пасхи.
5. Рисунки на Земле, видимые из космоса.

СЕМЬ ЧУДЕС СВЕТА.

1. Священное число «7» как сумма двух «жизненных чисел» 3+4. «3» человека – отец, мать, ребенок – основа жизни. «4» - это число сторон света и направлений ветра. Треугольник и квадрат с точки зрения античных математиков – это проявление законченности и совершенства. «7» - священное число.
2. Семь смертных грехов в Христианстве: скупость, гордыня, обжорство, гнев, воздержание, лень, зависть.
3. Семь таинств: крещение, миропомазание, причащение, покаяние, соборование, священство, брак.
4. Седьмое небо – место высшего просветления мусульман.
5. Число «7» в сказках: 7 жен Синей бороды, семь Симеонов, Белоснежка и 7 гномов, Сказка о мертвой царевне и 7 богатырях, Храбрый портняжка и 7 мух.
6. Семь чудес света: Храм Артемиды, Статуя Зевса в Олимпии, Колосс Родосский, Александрийский маяк, Висячие сады Семирамиды, Храм царя Мавсола, Египетские пирамиды.

ВАВИЛОНСКАЯ БАШНЯ.

Библейская легенда о необходимости взаимопонимания. Архитектурный образ. История создания, раскопок.

ИСКУССТВО ДРЕВНЕГО МИРА.

Египет, Месопотамия, Греция, Рим, Китай. Боги и Герои.
Скульптура, архитектура, росписи, театр.

ДРЕВНЕРУССКОЕ ИСКУССТВО.

Иконопись. Андрей Рублев, Феофан Грек. Лубок.

ЭПОХА ВОЗРОЖДЕНИЯ.

Микеланджело, Рафаэль, Леонардо да Винчи – универсальный гений (живописец, график, скульптор, археолог, инженер, анатом, историк и т.д.). Рукопись «О цвете атмосферы», «Абсолют человека».

РУССКИЕ МАСТЕРА.

Репин, Суриков, Айвазовский, Левитан, Шишкин, Перов, Серов и пр.

СТИЛИ ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОГО ИСКУССТВА.

Барокко, Рококо, Классицизм, Романтизм, Абстракционизм (Малевич, Кандинский), Импрессионизм (Моне, Ренуар, Гоген), Символизм (Рерих, Врубель), Кубизм (Пабло Пикассо), Футуризм (Марк Шагал), Сюрреализм (Сальвадор Дали), Поп-арт, Примитивизм (наивное искусство – Анри Руссо, Нико Пиросмани), Реализм.

ОСНОВЫ ДИЗАЙНА.

Изобретение и изображение формы (машины, мебель, посуда, игрушки и пр.)

ПОНЯТИЕ АРХИТЕКТУРЫ.

Преобразование окружающего нас пространства. Три кита архитектуры – польза, прочность, красота. Экономичность, функциональность, прочность, долговечность. Город, здание, жилище. Виды жилищ (изба, шалаш. Вигвам, юрта, хижина, замок, дворец, крепость, шале, терем, бунгало, коттедж). Твой дом, квартира, комната наяву и в мечтах.

ПРАЗДНИКИ.

Обычаи и традиции народа – отражение его истории, психологии. Праздник – событие вырванное из повседневности, ломающее привычный ритм жизни. Праздники, как и вся жизнь в подчинении у смены времен года. Праздники традиционные, семейные, личные. Праздники, освящающие важные события в жизни людей (социальные). Рождение, женитьба, погребение. Цель ритуалов – облегчение перехода в иное состояние. «Восстановительные» праздники, напоминающие о давно забытом прошлом, умершей культуре (масленица). Праздничные традиции разных народов. Новый год у разных народов и в разных странах. Рождество в разных странах. Масленица. Пасха. День дураков (1 апреля) или «Улыбки разных широт»

ПОСЛЕСЛОВИЕ. УДИВЛЯТЬ И УДИВЛЯТЬСЯ.

Дети очень деятельны по натуре, не воздержаны, слава богу, в фантазии и нетерпеливы в желании увидеть результаты своих трудов. Как же их привлечь к такой кропотливой деятельности, как создание мультиков? Ответ лежащий на поверхности: эта деятельность должна быть игрой, а игра – это удовольствие, радость и движение. И еще одно. Сказочная повесть Александра Волкова «Тайна заброшенного замка» начинается словами: «В Волшебной стране проживали маленькие люди жевуны, мигуны и болтуны, которые обладали замечательной памятью на все, что их удивляло». Удивляться – это прекрасное занятие, Это значит не быть равнодушным, радоваться жизни, совершать открытия. Чем дольше человек сохраняет способность удивляться, тем интереснее ему жить. Все вокруг прекрасно и загадочно, если никогда не угадаешь, «из-за какого куста выскочит кролик». И, если видишь окружающие тебя чудесатые чудеса, тебя никогда не коснется крылом серая птица «Скука».

Чем же можно удивить маленького человека? Может быть просто убедить повнимательнее оглядеться по сторонам, подойти поближе, всмотреться в сплошные необыкновенности. Сказочный блеск воды, она живая, волшебно голубое бездонное небо, а на нем великанский театр из облаков, или прекрасная, как царевна, узорчатая лягушка, струящийся танец прозрачных стрекоз. Да мало ли чудес на свете!? Собственно искусство для того и нужно, чтобы сделать жизнь более ощутимой, чтобы человек остановился, задумался и вдруг восхитился чему-то, а от чего-то ужаснулся.

На прощание, уважаемые коллеги хочется подарить вам на память изречение великого грузинского педагога Ш. Амонашвили: «Сложность работы с детьми состоит в том, что при любом уровне знаний или стремлении к знаниям они остаются детьми, для которых игра – смысл жизни...Ведь ребенок не может стать серьезным только потому, что владеет вполне серьезными знаниями и стремится познать еще больше... Если мы забудем, что дети не могут расстаться со своей потребностью играть, то не сможем сделать нашу методику добрым путеводителем в мире их познания...Каждый урок должен быть осмыслен педагогом как подарок детям. Каждое общение педагога с ребенком должно вселять в обоих радость и оптимизм.»

НЕОБХОДИМАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. «Мультфильм руками детей», Ю.Е. Красный, Л.И. Курдюмова, Москва, «Просвещение», 1990г.
2. «Оживляй-ка поживей!», Эрлинг Эрикссон, 2003 г. Шведский канал учебного вещания, А.Г. Кристианстад
3. «Анимация как феномен культуры» (материалы Первой Всероссийской научно-практической конференции, 2005г.), г.Москва
4. «Методики исследования и проблемы диагностики художественно-творческого развития детей» (методические рекомендации для педагогов общеобразовательных школ), А.А. Мелик-Пашаев, А.А. Адаскина, Г.Н. Кудина, З.Н. Новлянская, Н.Ф.Чубук, Психологический институт РАО, Феникс плюс г. Дубна, 2009г.
5. «Художник в каждом ребенке», А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, «Просвещение», Москва, 2009г.
6. «Художественная одаренность детей, ее выявление и развитие», А.А. Мелик-Пашаев, З.Н. Новлянская, А.А. Адаскина, Н.Ф. Чубук, Дубна, «Феникс+»
7. «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме» (учебное пособие), Москва, 2005 г.
8. «Мультипликационный фильм», А.А. Волков , Москва, 1974 г.
9. «Профессия – аниматор», Ф.С. Хитрук, Москва, 2008 г.
10. «Снег на траве», Ю.Б. Норштейн, Москва, РОФ «Фонд Юрия Норштейна», издательство «Красная площадь», 2008 г.
11. «Фотокомпозиция для киношколы», Сергей Ландо, Санкт-Петербург, «Политехника-Сервис», 2009 г.
12. Журнал «Искусство в школе», гл.ред. А.А.Мелик-Пашаев, Москва
13. «Азбука кино», Союз кинематографистов СССР, Москва, 1990 г.

14. «Молодежи об искусстве», Тийту Вийранд, Таллинн, 1990 г.
 15. «Арт – всегда терапия», Ю.Е. Красный, Москва, 2006 г.
 16. «Жизнь за кадром», В.В. Иткин, (методическое пособие), Новосибирск, 2008 г.
 17. «Карманная книга мультжюриста» (методическое пособие), В.В.Иткин, Н., 2009 г.
 18. «Технология процесса производства мультфильмов в технике перекладки» (методическое пособие), Д.В. Велинский, Новосибирск, 2008
 19. «Развитие воображения у детей», Л.Ю. Субботина, Ярославль, 1996 г.
- Примечание. Существует прекрасная книга Джанни Родари «Грамматика воображения», но к сожалению, не знаю и не могу указать, где она издана и когда. Если увидите такую книгу, хватайте ее и читайте взахлеб!
20. «Педагогическая психология», Л.С. Выготский, Москва, 1992 г.
 21. «Психология искусства», Л.С. Выготский, Москва, 1992 г.

Содержание

ПРЕДИСЛОВИЕ	3
ЛИКБЕЗ или ПРОПИСНЫЕ ИСТИНЫ.....	4
С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ СТУДИЯ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ.....	6
ОРГАНИЗАЦИЯ ПЕДАГОГИЧЕСКОГО ПРОЦЕССА	7
С ЧЕГО НАЧИНАЕТСЯ СОСТАВЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ	10
ПРЕДМЕТЫ, ИЗУЧАЕМЫЕ В СТУДИИ	12
МУЛЬТИПЛИКАЦИИ	12
ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПРИ ИЗУЧЕНИИ ЭТИХ ПРЕДМЕТОВ:.....	15
ВОЗМОЖНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ПРОГРАММЫ	19
СТАДИИ ПРОИЗВОДСТВА ФИЛЬМА	19
ОСНОВНЫЕ ТЕМЫ ЗАНЯТИЙ ПО ПРЕДМЕТАМ «АЗБУКА РЕЖИССУРЫ И АНИМАЦИИ», «АЗБУКА АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА» И Т.Д.....	28
АЗБУКА ЗВУКА	34
ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ И АНИМАЦИИ.	35
ТЕМЫ И ТЕМОЧКИ ЗАНЯТИЙ ПО РЕЖИССУРЕ И АНИМАЦИИ.....	37
ОСНОВНЫЕ ТЕХНИКИ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ.	41
КИНОВЕДЕНИЕ.....	43
КИНОСЛОВАРИК.....	46
ПОСЛЕСЛОВИЕ. УДИВЛЯТЬ И УДИВЛЯТЬСЯ.	56
НЕОБХОДИМАЯ ЛИТЕРАТУРА	57