МУНИЦИПАЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА ГОРНО-АЛТАЙСКА»
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА ГОРОДА ГОРНО-АЛТАЙСКА»

Принята на заседании
педагогического совета
от «30» августа 2017г.
Протокол № 1

УТВЕРЖДЕНО
Директор МБУ ДО
«ЦДТ г. Горно-Алтайска»
_____ Т.И. Попова
Приказ № 128п от 30.08. 2017г

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ХУДОЖЕСТВЕННОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ «ТВОРЧЕСКА МАСТЕРСКАЯ «ОТ И ДО»»

Возраст обучающихся: 10 -18 лет.

Срок реализации: три года

Разработчик:
Ерохина-Русьянова
Юлия Юрьевна,
педагог дополнительного
образования

г. Горно-Алтайск,

2017 г.

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1	Учреждение	Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования «Центр детского творчества г. Горно-Алтайска»
2	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа творческая мастерская «От и до»
3	Ф.И.О., должность автора	Ерохина-Русьянова Ю.Ю., педагог дополнительного образования
4	Сведения о программе:	
	Нормативная база	• Федеральный Закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в РФ», Концепция развития дополнительного образования детей (распоряжение правительства РФ от 4 сентября 2014 г. №1726-р); • Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 04.07.2014 №41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»; • Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа2013г. №1008 г. Москва « Об утверждении организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; • Устав МБУ ДО «ЦДТ г. Горно-Алтайска»; • Положение о порядке разработки и утверждения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МБУ ДО «ЦДТ г. Горно-Алтайска»
	Область применения	Дополнительное образование детей
	Направленность	художественная
	Вид программы	Комплексная
	Целевая группа	14- 17 лет
	Срок реализации	3 года

Оглавление

1. « Комплекс основных характеристик программ»

1.1. Пояснительная записка.

1.2. Цели и задачи программы.

1.3. Содержание программы. Учебный план

1.4. Планируемые результаты.

2. « Комплекс организационно- педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график.

2.2. Условия реализации программы.

2.3. Форма аттестации.

2.4. Методические рекомендации.

2.5. Список литературы.

Приложение

1. Комплекс основных характеристик программ

1.1. Пояснительная записка

Характеристика проблемы, актуальность реализации программы, концептуальные подходы, научная обоснованность.

Обоснование необходимости проекта. Современные тенденции развития системы образования в России связаны с реализацией запроса на оптимальное обновление его содержания и методов в соответствии с прогрессом общества, науки, культуры. Общественный заказ на развитие системы образования предопределяется основной его целью — подготовкой подрастающего поколения к активной творческой жизнедеятельности в мировом сообществе, способного к решению глобальных проблем человечества.

Социальное развитие – это процесс, во время которого ребенок усваивает ценности, традиции своего народа, культуру общества, в котором ему предстоит жить. Социализация продолжается в течение всей жизни человека, но дошкольный период необычайно значим для вхождения ребенка в мир социальных отношений. Дети очень наблюдательны и любознательны, но в силу малого жизненного опыта понимают социальный мир по-своему: многое замечают, задают вопросы, иногда сами делают умозаключения и не обязательно правильные.

Проблемы социально-личностного развития и воспитания детей школьного возраста кроются в тех переменах, которые происходят в нашем обществе и государстве:

- Продолжает расти число детей, попавших в трудные жизненные условия: растет число разводов и количество неполных семей, ухудшаются условия содержания детей, встречаются семьи с жестоким обращением с детьми, страдающие алкоголизмом и наркоманией. Статистика свидетельствует, что примерно 50% детского населения страны (около 18 млн.) находится в зоне социального риска. В нашей стране 573 тыс. детей-сирот. Ежегодно в России выявляется около 100 тыс. детей, нуждающихся в опеке.
- К сожалению, дети, не имеющие положительного опыта семейной жизни, часто повторяют судьбу своих родителей. Так как особенно трудно детям

оценить поведение людей: взрослых и детей. В детском саду и школе педагоги сталкиваются со следующими проблемами: встречаются дети с нарушениями в общении, с повышенной застенчивостью, тревожностью, агрессивностью, гиперактивностью, неуверенные в себе дети и пр. Причины этих нарушений могут быть самые различные, но все эти нарушения мешают не только окружающим, но и самим детям.

Научная обоснованность.

В силу малого жизненного опыта ребенок понимает социальный мир по-своему. Вот некоторые особенности восприятия окружающего мира детьми:

- Дети очень наблюдательны и любознательны. Многое замечают. Задают вопросы. Иногда сами делают умозаключения и не обязательно правильные. Особенно трудно детям оценить поведение людей: взрослых и детей. Например, мама ругается с соседями, не сдержанна в выражениях и дочка поступает точно также, так как считает, что поступает верно.
- Для ребенка характерна подражательность, которая и накладывает отпечаток на его поведение.
- Эгоцентризм (от лат. ego — я и центр), отношение к миру, характеризующееся сосредоточенностью на своём индивидуальном «Я»; крайняя форма эгоизма. Дети считают, что другие думают, чувствуют, видят ситуацию так же, как они, поэтому им трудно войти в положение другого человека, поставить себя на его место. Швейцарский психолог Ж. Пиаже понятие эгоцентризм определяет, как особую стадию развития ребёнка от 3 до 6 лет. Он считал, что социализация, есть процесс, позволяющий ребенку преодолеть собственный эгоцентризм.
- Эмоциональность – сначала чувствуют, а потом осознают. Очень часто эмоциональные оценки опережают объективные.

Социальный опыт приобретается ребенком в общении. Общение предполагает понимание людьми друг друга. В каждой группе разворачивается сложная картина детских отношений. школьники дружат, ссорятся, мирятся, обижаются, ревнуют, помогают друг другу, а иногда делают мелкие «пакости». Все эти отношения остро переживаются детьми. Недостаточное

взаимопонимание становится причиной конфликтов. Этим объясняются и столь частые ссоры, споры и даже драки между детьми.

Необходимо создавать условия для формирования толерантности (толерантность – терпимость, способность понять другого человека, не похожего на тебя). У большинства детей данный уровень развития общения, может быть, достигнут только в образовательном процессе.

Усвоение ребенком социального опыта, происходит не только в общении, но и в совместной деятельности с другими людьми по освоению предметного мира. На протяжении всего процесса социализации ребенок усваивает новые виды деятельности. В тот или иной период отдается предпочтение определенному виду деятельности. (В раннем возрасте - предметной деятельности, в дошкольном - игровой, в школе - учебной и т.д.) Развитие детей происходит в результате целенаправленного воздействия через создание образовательного пространства: игровую, учебную, трудовую, вне учебную деятельность детей. В ходе реализации деятельности происходит освоение новых ролей и осмысление их значимости.

Усвоение ребенком социального опыта происходит и в процессе развития самосознания личности. В самом общем виде можно сказать, что процесс социализации означает становление в человеке образа - Я. Необходимо обратить внимание ребенка на самого себя: кто я, какой я, мой организм, мои возможности, чувства, мысли, умения, поступки. Необходимо учить ребенка анализировать свои поступки, умения, переживания. Процесс самовоспитания, самосовершенствования лишь постепенно становится для него привлекательным.

Таким образом, **краткий обзор основных проблем социального развития позволяет сделать следующие выводы**:

- социальное развитие представляет собой многоаспектный процесс в результате которого осуществляется приобщение человека к «всеобщему социальному».
- школьный возраст является сензитивным периодом в социальном развитии человека;

- социальное развитие детей дошкольного возраста осуществляется в актуальной деятельности по освоению предметного мира и мира отношений между людьми.

Наша задача – воспитание активной творческой личности, способной к самореализации, умеющей устанавливать гармоничные отношения с другими людьми, с самим собой.

Эти данные говорят о важности и необходимости проведения работы по социально личностному развитию детей в дошкольном образовательном учреждении. С нашей точки зрения социально-психологический проект комплексной программы «Детская киностудия. Сам себе мультипликатор» один из наиболее эффективных способов развития творческой и инициативной личности ребенка.

1.2. Цели и задачи программы

Цели и задачи

№	Цели:	№	Задачи:
1	Развитие творческих способностей детей школьного возраста в познавательно исследовательской деятельности посредством анимации (мультипликации), кино, театра.	**1.1**	Формирование начальных представлений о создании мультипликационных и кино- фильмов.
		1.2	Развитие знаний, умений и навыков познавательно-исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности
		1.3	Развитие творческих способностей и активизация познавательной мотивации.
		1.4	Создание творческих работ детьми
2	Взаимодействие ЦДТ и семьи для успешного развития и	**2.1**	Создавать мотивацию к зарождению новых и сохранению старых семейных традиций.

	формирования личности ребенка	**2.2**	Привлекать родителей к сотрудничеству с ЦДТ.
		2.3	Участие в создании творческих работ совместно с детьми.

1.3. Основное содержание:

Социально-личностное развитие школьников. Комплексная программа ТМ «От и до» направленна на развитие творческих способностей детей школьного возраста в познавательно-исследовательской деятельности посредством анимации (мультипликации), кино, театра. Так как на современном этапе развития российского общества существенно возрастает потребность в социально компетентной, социально активной творческой личности, способной эффективно функционировать в современных условиях. А именно, направленную на формирование самостоятельной, познавательной, творческой активности детей. В связи с этим, создание психолого-педагогических условий для позитивного социально-личностного развития становится одним из направлений образовательно-воспитательного процесса. Необходимо отметить, что социально-личностное развитие особенно важно на начальной стадии социализации личности, которая совпадает с периодом детства. На этой стадии происходит вхождение ребенка в мир людей: овладение элементарными нормами и правилами поведения, социальными ролями, усвоение простых форм деятельности, формируются механизмы социализации. Однако на данный момент ощущается недостаток психологопедагогических методов, обеспечивающих успешное социально-личностное развитие детей за счет развития их познавательной и личностной сферы.

Новизна программы ТМ «От и до» лежит в системе работы по организации деятельности - внедрение сочетания элементов кинотерапии, сказкатерапии, библиотерапии, терапии шедеврами искусства, изотерапии и познавательно-исследовательской деятельности в ходе творческого процесса детей старшего школьного возраста на основе создания анимационных работ по детским сценариям. Образовательный, воспитательный, развивающие процессы

проходят одновременно во время получения информации, подготовки и съемки мультфильма.

Этапы творчества: ребенок получает информацию, готовится к процессу создания фильма, создает фильм.

Темы для старшей группы:

- **Задания на разные техники** - «Кто вылупился из волшебного яйца?», «Кто живет в дупле и сверкает оттуда глазами?». Стимулируем сочинительство при помощи воображения или загадки.
- **Оживление понравившейся картины –** Изучение творчества известных художников, иллюстраторов и оживление творчества их картин. Возможная судьба героев картины, чувства, которые она пробуждает.
- **Сказки-пересказки** – неожиданный конец («Как спасти колобка?»), сочинение сказок на новый лад («Ванины сказки»).

Темы для подготовительной группы:

- **Тематически-патриотические истории (сказки) -** к праздникам, юбилеям, событиям (об Алтае, к Дню Победы, к дню семьи и матери и т.д.).

- **Моя мечта и фантазия** - «Если б я был волшебником…», «Здравствуйте, это я,... У меня есть мечта…». Темы могут меняться в зависимости от идей и фантазий школьников

1.3. Содержание программы

Основные направления творческого процесса.

ВИДЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ПО ПРОГРАММЕ:

1.ЛИТЕРАТУРНОЕ ТВОРЧЕСТВО.	Прослушивание, просмотр сказок и других литературных произведений, сочинение историй, стихов, сценариев, знакомство с основными законами стихосложения, драматургии.
3. 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.
. АЗБУКА ЗВУКА И АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА. 3	Знакомство с природой звука, составление и запись звуковых этюдов, прослушивание. Знакомство с видами и жанрами музыки, шумами, звуковыми эффектами. 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. ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ, АНИМАЦИИ.	Составление режиссерского сценария, работа над раскадровкой, режиссура записи фонограммы, режиссура съемочных этюдов, съемка этюдов в разной технике, просмотры с обсуждением.
5. КИНО ВЕДЕНИЕ.	Просмотры и обсуждение фильмов (просмотр фильма помогает закрепить новые знания, полученные в ходе занятия), знакомство с азбукой кино, языком кино
6. ИСТОРИЯ ИСКУССТВА И КУЛЬТУРЫ.	Лекции по истории культуры, просмотры, обсуждения, посещение выставок, театров, проведение тематических праздников.

Примечание. Все виды деятельности мы стараемся объединить в готовом продукте. При возможности, нужно привлекать специалистов по кинотехнологии, изобразительным искусствам, актерскому мастерству, искусствоведов или родителей, умеющих работать в специальных проограммах.

1.4.Планируемые результаты

Возраст участников программы: 14-17 лет.

Формы реализации программы: индивидуальная работа, мелкогрупповая, групповая.

Основные принципы реализации программы:

- **Поддержка разнообразия детства:** сохранение уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека, самоценность детства – понимание (рассмотрение) детства как периода жизни значимого самого по себе, без всяких условий; значимо тем, что происходит с ребенком сейчас, а не тем, что этот период есть период подготовки к следующему периоду.

- **Личностно-развивающий и гуманистический характер:** взаимодействие (родителей (законных представителей), педагогических и иных работников организации) и детей, учет этнокультурной ситуации развития детей и приобщение их к социокультурным нормам, традициям семьи, общества и государства.

- **Уважение личности ребенка:** содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений. Поддержка инициативы детей в различных видах деятельности.

- **Специфическая форма проведения педагогических мероприятий:** в форме игр, познавательно-исследовательской и продуктивной (конструктивной) деятельности, в форме творческой активности, обеспечивающих художественно-эстетическое и социально-личностное развитие ребенка.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа

Этапы и сроки реализации программы: Программа рассчитана на три учебных года. После апробации в данной возрастной группе, планируется расширить сроки реализации программы, что позволит снизить возрастную планку до 6-10 лет.

Организационный этап. Выбор творческой группы и разработка программы (обоснование актуальности, цели, задачи, этапы и сроки реализации, учебно-тематическое планирование и т.д.). Подбор методических материалов: мультипликационных фильмов, литературных произведений, иллюстраций и репродукции сказок.

Практический этап. Проведение занятий с детьми в соответствие с учебным и учебно-тематическим планированием.

Обобщающий этап. Проведение викторин с презентацией анимационных работ детей. Обобщение опыта творческой группы на городском семинаре «Развитие творческих способностей детей школьного возраста в познавательно-исследовательской деятельности посредством анимации (мультипликации), кино, театра»

Ожидаемые результаты, критерии оценки эффективности программы и способы их проверки:

- **Наличие интереса к занятиям детей и родителей.** – Положительные отзывы детей и родителей;
- **На этапе завершения ребенок:** проявляет инициативу и самостоятельность в разных видах д-ти, способен выбирать себе род занятий и участников по совместной д-ти, способен договариваться, учитывать интересы и чувства других, обладает развитым воображением которое реализуется в разных видах д-ти, умеет подчиняться разным правилам и социальным нормам, хорошо владеет устной речью, может выражать свои мысли и чувства, развита мелкая моторика, способен к волевым усилиям, проявляет любознательность, владеет начальными знаниями о себе и окружающем мире. – Проверка в форме викторины

- **Создание анимационных творческих работ** не менее трех в период апробации, далее не менее шести за учебный год. – Участие в конкурсах с созданными творческими работами.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Учебный график

1-й год обучения

№	Название раздела и темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
	Вводное занятие. Инструкции по ТБ	**1**	**0,5**	**0,5**

1.	**Литературное творчество и драматургии**	**12**		
1.1	«Кто вылупился из волшебного яйца?», «Кто живет в дупле и сверкает оттуда глазами?» (загадки, сказки, рассказы, стихи). Составление литературного сценария	2	-	2
1.2	Составление литературного сценария по картинам разных художников.	2	-	2
1.3	Сказки разных авторов, сочинение сказок на новый лад. Составление литературного сценария	2	-	2
1.4	Тематико-патриотические произведения, стихи, сказки, рассказы. Составление литературного сценария	2	1	1
1.5	Моя мечта и фантазия. Составление литературного сценария	4	1	3
2.	**Изобразительная деятельность**	**30**	**10**	**20**
2.1	Изготовление героев, фонов, бутафории, необходимой по сценарию темы разные техники	6	2	4
2.2	Изготовление героев, фонов, бутафории, необходимой по сценарию темы оживление понравившейся картины	6	2	4
2.3	Изготовление героев, фонов, бутафории, необходимой по сценарию темы сказки-пересказки	6	2	4
2.4	Изготовление героев, фонов, бутафории, необходимой по сценарию тематикопатриотической темы	6	2	4
2.5	Изготовление героев, фонов, бутафории, необходимой по сценарию темы моя мечта или фантазия.	6	2	4
3.	**Азбука звука и актерского мастерства**	**26**	**4**	**22**
3.1	Виды звуков (музыка, речь, голоса животных, шум, пауза)	8	1	7
3.2	Музыка в мультфильме. Речь за кадром. Шумы.	8	1	7
3.3	Сценическая речь и дикция, жесты и пластика	10	2	8
5.	**Основы режиссуры и анимации**	**36**	**6**	**30**
5.1	Идея. Литературный и режиссерский сценарии.	6	1	5
5.2	Составление режиссерского сценария. Раскадровка.	6	1	5
5.3	Принципы и методы одушевления. Эффект оживления.	8	1	7
5.4	Традиционный кинокадр. Композиция кадра. Лаконичность и ясность композиции кадра. Равновесие кадра. Главное и второстепенное в кадре	6	1	5
5.5	Организация пространства (оформление место действия, декораций). Покадровая съемка кадров.	10	2	8
6.	**Киноведение**	**15**	**2**	**13**
6.1	История анимации. С чего начинает кино? Ведущие кинематографические профессии.	1	1	

	Просмотр анимационных роликов созданных детьми.	1		1
6.2	Просмотр мультфильмов со стоп-кадром. Выполненных в основных техниках (рисованная техника; объемная, живописная и перекладочная мультипликация, техника сыпучих и природных материалов)	6	1	5
6.3	Просмотр мультфильмов со стоп-кадром с акцентом на сочетания цвета и света, пластики в мультфильме, звуковой образ.	3		3
6.4.	Виды и жанры кино (комедия, детектив, исторический). Просмотр мультфильмов, и фильмов разных жанров.	4		4
7.	**История искусств и культуры**	**20**	**3**	**17**
7.1	Наскальная живопись – сходство с детскими рисунками. Рисунки на земле видимые из космоса. Легенды и мифы разных народов	4	1	3
7.2	Репродукции живописи по мотивам сказок.	2	-	2
7.3	Иллюстрации к сюжетам сказок, рассказов, стихотворений.	2	-	2
7.4	Обычаи и традиции народов (в т.ч. Алтая).	12	2	10
8.	**Презентация работ.**	**4**		**4**
	Итого:	**144**	**27,5**	**116,5**

2 год обучения

№	**Наименование разделов, тем**	**Количество часов**		
		Теория	**Практика**	**Всего**
	Вводное занятие. Инструктаж по ТБ	1		1
1.	Презентация творческого объединения «От и до»	1	1	2
2.	Литературное творчество (основы кинодраматургии)	2	8	10
3.	Изодеятельность	4	16	20
4.	Азбука анимации	4	16	20
5.	Основы режиссуры	4	16	20

6.	Цветоведение	2	8	10
7.	Пластика	2	8	10
8.	Сценическая речь	2	13	15
9.	Дизайн звука	2	18	20
10.	Практическое киноведение	1	15	16
Всего:		**25**	**119**	**144**

3-й год обучения

№	**Наименование разделов, тем**	**Количество часов**		
		Теория	**Практика**	**Всего**
1.	Презентация лучших летних работ		2	2
2.	Литературное творчество (основы кинодраматургии)	2	8	10
3.	Изодеятельность	4	16	20
4.	Азбука анимации	4	11	15
5.	Основы режиссуры	4	16	20
6.	Цветоведение	2	8	10
7.	Пластика	2	16	18
8.	Сценическая речь	2	13	15
9.	Дизайн звука	2	8	10

10.	Практическое киноведение		24	24
Всего:		**22**	**122**	**144**

.

Содержание программы

ПЕРЕЧЕНЬ РАЗДЕЛОВ ПРОГРАММЫ:

- **Раздел 1.** Литературное творчество и драматургия
- **Раздел 2.** Изобразительная деятельность
- **Раздел 3.** Азбука звука и актерского мастерства

- **Раздел 4.** Основы режиссуры и анимации
- **Раздел 5.** Киноведение
- **Раздел 6.** История искусств и культуры

Примечание. Краткое содержание разделов основывается на методическом пособии Тихоновой Е.Р. «Рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации» [3], но адаптировано под учреждение дополнительного образования детей.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛА ЗАНЯТИЙ ПО ЛИТЕРАТУРНОМУ ТВОРЧЕСТВУ И ДРАМАТУРГИИ. Прослушивание, просмотр сказок и других литературных произведений, сочинение историй, стихов, сценариев, знакомство с основными законами стихосложения, драматургии. Устное творчество, сочинение загадок, считалок, стихов, сказок. Стихи по рисунку и рисунок по стихам. Словесные игры, сочинение сказки по сценам. Знакомство с законами построения киносюжетов, создание своего сюжета. Литературный и режиссерский сценарий. 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

Предварительная работа по разделу «Литературное творчество и драматургия». Чтение сказок и рассказов вместе с родителями. Сочинение авторских семейных историй по заданным темам.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛА ЗАНЯТИЙ ПО ИЗОБРАЗИТЕЛЬНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ.

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.

Предварительная работа по разделу «Изобразительная деятельность». Изготовление атрибутов и декораций для авторских детских анимационных работ вместе с родителями.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛА ЗАНЯТИЙ ПО ЗВУКУ И АКТЕРСКОМУ МАСТЕРСТВУ. Основные виды звуков в кино. Музыка, шумы, голоса животных и птиц, человеческая речь, пауза (белый шум). Звуковой образ. Звуковой минисценарий со звуковым образом. Музыка в кино (иллюстративная, самостоятельная, элемент сюжета). Шумомузыка. Функции шумов (иллюстративные, контрастные, подтексты, лейтмотив). Взаимодействие звука и изображения. Работа со сценарием. Разработка звукового ряда. Отбор звуков. Значение паузы. Соединение речи, музыки, шумов в режиссерском сценарии к своему фильму. Озвучание фильма. Расшифровка фонограммы. Пластика, сценическая речь, выразительное чтение. Скороговорки. Звуковой тренинг, звукоподражание. Дикция. Артикуляция.

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, плеваться, свистеть.

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)

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. Игра-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.

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.

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, 6) 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. **Предварительная работа по разделу «Азбука звука и актерского мастерства».** Повторение скороговорок детьми в свободной деятельности в д\с и дома вместе с родителями.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛА ЗАНЯТИЙ ПО РЕЖИССУРЕ И АНИМАЦИИ. Оживление, приемы анимации, виды анимации, применяемые материалы и техники (рисованная, объемная, компьютерная, перекладка, сыпучие материалы, природные материалы и пр.). *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. Образ движения. Фазы движения. *Эффект оживления.* Определение скорости движения количеством движения между двумя соседними кадрами. *Способность глаза удерживать изображение. План и кадр.* Рамка кадра, отсекающая все лишнее и выявляющая главный смысл происходящего. *Традиционный кинокадр* – прямоугольник с соотношением сторон 1,33:1. *Композиция и 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 и взаимодействие эпизодов).

Понятие композиции фильма. Планы в кино дальний, общий, средний, крупный, сверхкрупный, деталь. *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.

СЛОВА, КОТОРЫЕ НУЖНО ЗНАТЬ: *сценарий, сюжет, кадр, мизансцена, композиция кадра.*

Предварительная работа по разделу «Основам режиссуры и анимации». Монтаж анимационных работ выведен за временные рамки программы.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛА ЗАНЯТИЙ ПО КИНОВЕДЕНИЮ. 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.

Погружение в процесс создания мультфильма. Создатели фильма (творческая группа): сценарист, режиссер, художник, оператор, мультипликатор, композитор, актеры, монтажеры и др. 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.

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. 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. Виды и жанры кино. Стиль, почерк.

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.

Просмотр отрывков из лучших отечественных мультфильмов.

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 попадется 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.

Предварительная работа по разделу «Киноведение». Просмотр детьми совместно с родителями мультфильмов выполненных в разных техниках и разных жанров.

КРАТКОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАЗДЕЛА ЗАНЯТИЙ ПО ИСТОРИИ ИСКУССТВ И 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.

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.

Первобытный человек – первый мультипликатор. Наскальная живопись. Сходство с детскими рисунками. Древняя скульптура (костяные и каменные изваяния). Легенды и мифы разных народов.

Русские мастера и стили изобразительного искусства. Репин, Суриков, Айвазовский, Левитан, Шишкин, Перов, Серов и пр. 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 и понятие архитектуры. Изобретение и изображение формы (машины, мебель, посуда, игрушки и пр.). 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.

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»

Содержание 2 года обучения

Литературное творчество (основы драматургии).

Теория.

Сказка - стихи - рассказ – сюжет**.** Композиция сказки, сюжета. Драма. Действие - событие. Выделение главного. Главный герой. Крупный план в литературе и в кино. Литературный сценарий и режиссерский. Их сходство и отличие.

Вступление. Развитие. Кульминация. Заключение. Анекдот. Новелла.

Мелодрама, репортаж. А. С. Пушкин - хороший кинематографист.

Мультипликация - язык будущего.

Практика.

Вывернуть наизнанку знакомую сказку. Сделать раскадровку. Режиссерский сценарий. Режиссер. Актер. Зритель. ("Пойми меня, а я тебя"). Разработка киносюжетов.

Изодеятельность и цветоведение.

Теория.

"Линия - след движения" (С. Эйзенштейн) Линия (прямая, волнистая, циркульная) Штрих - черта - линия - соединение линий. Линейная пластика. Стихи - медитации (Н.Рерих). Буквы = цифрам. Точка - клякса - пятно. Кляксография. Понятие о композиции. Титры. Шрифты. Основы начертания букв, знаков. Понятие о рекламе (рекламное объявление)**.**Возможности черно-белой графики. Графические ассоциации. От линии к объему. Объемная мультипликация. Светотень. Черное + белое + 1 цвет. Коллаж. Бумажная пластика. Фоны. Декорации. Герой. Характер. От предметного изображения к сюжетному. Форма. Образ. Акцент. Цветоведение. Цветик -9-12-15- цветик (основные цвета)**.** Цветовые композиции. Контрасты. Четыре стихии: огонь, вода, земля, воздух. Цветовой круг. Цветовая гармония.

Практика.

Мой портрет. Кукла - марионетка. Образ и материал (пластилин и папье - маше). Музыка Скрябина. Цветовые композиции под музыку. Фантастически возможные миры.

Пластика + сценическая речь + дизайн звука.

Теория.

Азбука движения - фазы движения. Ритм. Мое лицо. Страна улыбок. Глаза + улыбка + голос. Мимика, жесты, настроение. Положительные и отрицательные эмоции. Актер в роли куклы. Немое и звуковое кино. Выразительные возможности звука. Звук как элемент сюжета. Ритмы в природе. Ритмы в музыке.

Практика.

Игра - воплощение. (Как в жизни, с преувеличением.)**.** Движение - действие - событие. Немое кино - пантомима (Чаплин). Монолог - диалог (без текста). Выразительность движения. Перевоплощение ("Я - чайник. Ты - лимон. Или кусочек сыра"). Разыгрывание киносюжетов с использованием случайных вещей. Звуковые этюды (Оживить картинку, досочинять, показать). Музыкальную фразу выразить словами, досочинять, показать. Игры на озвучивание (по готовым фильмам, по шумам придумать короткий рассказ). Игра на воображаемых инструментах. Пение и игра под фонограмму. Голос и речь человека (громко - тихо, высоко - низко, медленно - быстро). Превратить комнату (в базар, лес, двор, вокзал, магазин, т.д.). Распределить роли, сыграть и записать на диктофон. Пластические импровизации. Драма. Мелодрама. Мюзикл. Мелодраматические этюды по собственному сочинению. Пантомимическая пьеса к Новому году (ноктюрн, тарантелла).

Основы режиссуры и анимация.

Теория.

Кадр. Композиция кадра. Эпизод. Раскадровка. Режиссерский сценарий. Общий план. Средний. Среднекрупный план. Крупный план. Деталь. Монтаж. Ритм. Виды монтажа. Функции монтажа. Из истории кино (Гриффит, Эйзенштейн). Понятие и знакомство с таймингом. Расчет количества фаз в движении и количество кадров на фазу. Хронометраж. Импровизации на вертикальной стене. Импровизации под камерой (возникающий рисунок).

Практика.

Съемка сюжетного рисунка. Аппликационные этюды. Съемка трюков (исчезновение и появление, размытые превращения). Черно-белые, цветные и звуковые этюды на одну и ту же тему. Сравнение. Анализ**.** Съемка коллективно-индивидуальных этюдов:

- сборник новелл или цепь мелодрам;
- сборник этюдов;
- мыльная сказка.

Просмотр. Детский художественный совет. Обсуждение и анализ.

Практическое киноведение.

Теория.

Погружение в процесс создания мультфильма. Ведущие кинематографические профессии. Сценарист. С чего начинается кино. Литература и кино. Кинодраматургия. Режиссер. Литературный и режиссерский сценарий. Виды и жанры кино. Стиль, почерк. Художник-мультипликатор. Техника мультипликации. Картина. Кадр. Экран. Экранное видение. Экранное мышление. Оператор. Панорама. Система панорам. Ракурс. Ускоренная и замедленная съемка. Кинематографический план. Композиция кадра. Звукооператор. Звуки в мультфильме. Шумы. Музыка. Речь. Монтажер. Виды монтажа. Принципы

монтируемости. Из истории отечественной и зарубежной мультипликации. Просмотр со стоп-кадром. Просмотр и анализ собственных мультфильмов. Навыки киноведческого анализа. Детский художественный совет.

Практика.

Игра: "Киноведом хочешь стать?". Просмотр отрывков из лучших отечественных мультфильмов (Назаров, Норштейн, Хитрук, Хржановский, Иванов-Вано, Брумберг и др.). Звуковые диктанты. Озвучивание мультфильма с диктофоном. Просмотр лучших мультфильмов. Кинословарь. Киновикторины. Кинопробег (экзамен по киноведению).

Содержание 3 года обучения

Литературное творчество.

Теория.

Основы кинодраматургии. Литература - мать кинематографа.
Сюжетообразование. Киносюжет. Построение драматического произведения:

- кульминация;
- развитие действия;
- завершение;
- завязка;
- развязка;
- экспозиция;
- финал.

Анализ литературного и драматического произведения. Сходство и различие: действие-событие. Конфликт - как двигатель действия и источник

драмы. Трагедия. Комедия. Фантастика. Реализм. Аллегория. Режиссерские средства. От сценария - к фильму: замысел, идея, сюжет, эпизод, кадр. Поэпизодный план. Художественный образ: поступок - поведение (выразительность) характерность образ (героя) Особенности языка кино.

Практика.

Работа над сценарием собственного фильма.

Изодеятельность + Цветоведение.

Теория.

Материал и замысел. Материал и форма. Функции формы и цвета. Построение композиции кадра. Пространство фильма. Фоны и декорации. Условность. Однородность. Лаконизм декораций. Главный герой. Характер. Деталь. Отечественная мультипликация (Норштейн, Назаров, Татарский, Бардин, др.). Мировая анимация (Дисней, И. Трынка, К. Кавамото). Эскизы. Цветовое решение, образы героев. Цветоведение. Психология цвета. Цветовые импровизации. Цветовой круг. Цветовые композиции. Куклы. Кукольная мультипликация. Понятие о мизансцене. В театре и в кино. Выстраивание мизансцен. Свет. Естественное и искусственное освещение. Функции света. Анализ выбранной техники и выразительных средств.

Практика.

Просмотр и анализ профессиональных мультфильмов. Кадроплан по рабочему сценарию к собственному фильму. Титры к фильму. Афиша и реклама своего фильма.

Пластика + сценическая речь + дизайн звука.

Теория.

Характерные особенности любого движения (животного и человека). Выразительность движения в мультипликации (подчеркнутость и преувеличение отдельных элементов движения). Содержание только через действие. Бессловесные элементы действия (вес, мобилизация, оценка факта). Куклы и люди. Мизансцены. В театре и в кино. Пауза. Значение паузы.

Практика.

Работа над образом. Одушевление. Оживление. Динамика и статика. Ритм. "Ожившие" картины. Кривое, фантастическое зеркало. Инсценирование (басен, песен, анекдотов). Пластические импровизации. Этюды. Проигрывание этюда перед съемкой перед зрителем. Слово, шумы, музыка. Озвучивание. Сценическая речь. Работа с микрофоном. Звуковой образ в фильме (Рассказ Пришвина). Зрительно - звуковой образ. Соединение речи, музыки и шумов. Шумомузыка. Шумоимитация. Работа над озвучиванием. Этюды. Подготовка к озвучиванию фильма.

Основы режиссуры и анимация.

Теория.

Сущность и виды монтажа. Принцип монтируемости кадров. Монтажные переходы. Монтаж в кино (Из истории кино). Эволюция монтажа. Тайминг. Развиваю чувство тайминга. (Темпо – ритм. Синхронизация. Хронометраж.) Этюды снимаем монтажно.

Практика.

Съемка разными планами и в разных местах с иллюзией непрерывного действия. Звук и изображение (Иллюстрация, дополнение, контрапункт). Звуковой образ в фильме (Рассказы Пришвина). Звук - элемент драматургии. Отбор звуков (экономичность и сдержанность). Значение паузы. Соединение речи, музыки, шумов в режиссерском сценарии к своему фильму. Предварительная съемка фильма по рабочему сценарию. Просмотр материала по фильму. Обсуждения и рекомендации. Анализ и доработка фильма. Озвучивание фильма. Расшифровка фонограммы. Съемка авторского фильма. Технический монтаж. Склейка. Просмотр.

Практическое киноведение.

Теория.

Порядок исследования литературного произведения, пьесы, киносценария. Инсценировка и экранизация. Выразительные средства театра и кино. Анализ известного литературного произведения (сказки, рассказа, басни, новеллы) с точки зрения экранизации. Анализ собственного литературного и режиссерского сценария. Цвет и свет в мультфильме. Упражнения по цветовой гармонии. Цветопсихология. Пластика в мультфильме. Внешний и внутренний жест. Анализ пластических рисунков разных авторов (просмотр). Синонимический глагольный ряд "Движение". Пластическое выражение. Звуковой образ. Звук и план. Создание звукового образа разными авторами (просмотр). Темпоритм. Звуковой, пластический, монтажный (просмотр). Анализ ритмического рисунка собственного мультфильма. Из истории отечественной и зарубежной мультипликации. Стили, направления, методы.

Практика.

Составление биофильмографии. Рефераты по киноведению. Защита на художественных советах. Выставки киноведческих материалов. Кинословарь.

2.2. Условия реализации программы:

Материально-техническое обеспечение.

№	Название оборудования:	К-во
1	Музыкальный центр (Должна быть поддержка форматов: DVD / DVD+R / DVD-R / SVCD / VCD / DVCD/ CD / MP3 / DIVX / MPEG4. Должна быть поддержка форматов: 4:3, 16:9. Должна быть поддержка систем цветности: PAL/SECAM. Должен быть FM/AM тюнер. Должна быть функция караоке. В комплект поставки должно входить: Пульт ДУ, инструкция пользователя на русском языке, комплект батареек для пульта, AV кабель, динамический микрофон.)	1 шт.
2	Мобильная видеостудия (ноутбук с программами для видеомонтажа, монитор 19 дюймов, видеокамера настольная для анимационной съемки, видеокамера стандарт FullHD (1080i), микрофон репортажный для записи	1 комплект
	звука, складной экран-хромакей с переменным цветом свечения для комбинированных видеосъемок, наушники, аксессуары)	
3	Проектор мультимедийный	1 шт.
4	Экран	1 шт.
5	CD-диски с музыкой	5 шт.
6	Лего-конструкторы для ролевых игр	10 шт.
№	**Расходный материал:**	
1	Комплект для сенсорных занятий: кварцевый песок в упаковке (1 кг). Код 102316	2
2	Цветная бумага (12 цветов)	5 наборов
3	Белый картон (10 листов)	5 наборов
4	Цветной картон (12 цветов)	5 наборов
5	Пластилин (16 цветов)	10 наборов
6	Карандаши (18 цветов)	10

		наборов
7	Масленая пастель (12 цветов)	5 наборов
8	Гуашь (12 цветов)	5 наборов
9	Ножницы	10 шт.
10	Ножницы фигурные	1 шт.
11	Скотч широкий	1 шт.
12	Скотч узкий	1 шт.
13	Скотч малярный	1 шт.
14	Бумага офисная	1 шт.
15	Ватман (А-2)	5 шт.
16	Кисточка №3	10 шт.
17	Кисточка №5	10 шт.

Информационное обеспечение программы

Материалы реализации программы публикуются в сети Интернет на сайте учреждения и в группе ВК.

Кадровое обеспечение программы:

№	Название должности	К-во штатных единиц
1	педагог дополнительного образования по изобразительной деятельности, актёрскому мастерству	**1**

2.3. Форма аттестации.

Педагогическая диагностика проводится в форме:

- беседы с детьми и родителями;
- анализ продуктов деятельности;
- метод педагогического наблюдения;
- опрос;
- анализ выполнения действий.

Формы контроля:

- вводный (индивидуальное собеседование с каждым ребёнком с целью выявления умений и навыков);

- промежуточный (участие в выставках учреждения, городского и регионального уровней);

- итоговый (самостоятельное изготовление изделия с творческой защитой).

Требования к проведению контроля:

- систематичность;

- объективность;

- дифференцированный подход, учитывающий особенности учебного курса;

- разнообразие форм контроля.

Основными критериями оценки достигнутых результатов обучающихся являются:

- самостоятельность работы;

- освоение приёмов выполнения изделия в технике сухого валяния;

- осмысленность и аккуратность выполнения изделия.

По уровню освоения программного материала результаты достижений обучающихся подразделяются на три уровня: *высокий, средний, низкий*.

Высокий: полностью овладели теоретическими знаниями, применяют теорию в практике, высокое качество работ, самостоятельное творчество изделий;

Средний: полностью овладели теоретическими знаниями, применяют теорию в практике, в работах имеются погрешности, при выполнении работ возникают трудности;

Низкий: не полностью овладели теоретическими знаниями, нет самостоятельного применения в практике, низкое качество работ, практически отсутствует самостоятельная работа.

Промежуточная аттестация в объединении проводится в конце каждого года.

Итоговая аттестация по освоению курса проводится в конце учебного года. На заключительном занятии подводятся итоги работы за год, оформляется выставка работ, которая показывает уровень усвоения детьми практической части программы, анализируется работа, поощряются лучшие обучающиеся.

Формы подведения итогов реализации программы:

- ✓ открытые занятия;
- ✓ творческая мастерская;
- ✓ составление медиа альбома лучших работ;
- ✓ мониторинг качества выполнения работ обучающихся;
- ✓ участие в конкурсе самостоятельных творческих работ;
- ✓ участие детей в конкурсах.

2.4. Методические рекомендации

а) Практические формы реализации программы

1. Занятие-игры, занятия-импровизации для малышей (взрослый-ведущий проблемно-игровой ситуации).
2. Занятия-беседы + практические и индивидуальные занятия для детей среднего и старшего возраста (взрослый-ведущий организатор проблемной
   ситуации или ведущий диалога).
3. Работа над мультфильмами.
4. Проведение детских и взрослых художественных советов.
5. Подготовка, организация и проведения фестиваля "Неделя детского кино".
6. Участие в просмотрах мульт- программ в кинотеатрах города.
7. Участие в фестивалях детской мультипликации.
8. Подготовка и проведение студийных кинопраздников.
9. Выставки работ студии и выставки искусствоведческих и киноведческих материалов.
10. Отчеты по фестивалям.
11. Компьютерная анимация для детей старшего возраста.
12. Работа с родителями.
13. Работа со школьными преподавателями.
14. Методическая помощь другим студиям и преподавателям.
15. Организация киноклассов в школах.

16. Участие в ТВ передачах.
17. Выполнение рекламных заказов.
18. Организация музея студии.

б) Потенциальные инновационные формы реализации программы

На пути к своему фильму ребенок, незаметно для себя, осваивает все направления, по которым работает студия, то есть последовательно выступает как драматург, режиссер, художник, звукорежиссер, актер, музыкант, аниматор, киновед. Получившийся мультфильм служит как бы "лакмусовой бумажкой", по которой можно понять педагогу, в каком направлении следует работать с ребенком дальше.

Собственно говоря, это и есть основополагающая новация, из которой вытекают все остальные, зависящие от личности педагога, работающего в этой области.

Создание мультфильма ребенком позволяет слить воедино учебный, развивающий и воспитательный процесс.

Это плодотворно проявится:

- в формировании разновозрастных групп;
- в приобщении к творчеству с максимально раннего возраста (вместе со старшими
  братьями и сестрами и родителями);
- в создании общих творческих проблемных ситуаций, где каждый вносит свой вклад по мере своих сил, знаний, способностей;
- в тесном сотрудничестве с родителями и педагогами (семья— студия— образовательное учреждение);
- в создании киноклассов в школах, где общность интересов порождает более глубокие связи, отношения друг с другом;

- в приоритете духовно-нравственных ценностей, в создании атмосферы взаимопонимания, глубокого общения, радости творчества.

Занятия в студии начинаются с погружения детей в культуру того или иного народа или страны (каждый год - новые), когда изучаются мифология, история, обычаи, быт и снимается видеофильм, в котором все студийцы принимают участие и получают свою роль. Так начинается близкое знакомство с разнообразной кинодеятельностью и с другими группами в студии.

Работа над фильмом состоит из творческой части и из технологии. В каждой части устанавливаются разные правила игры. Технологический процесс имеет более жесткую регламентацию и более строгие правила игры. Для школьников встречи-занятия со своими педагогами имеют в большей степени игровой импровизационный характер, наполнены разнообразной деятельностью. Но при съемках этюдов на учебном мультстанке дети соблюдают строгие правила игры.

Для среднего школьного возраста комплексные занятия - беседы, организованы как сложносоставные коммуникативные события, сопровождающиеся самостоятельными этюдами на мультстанке.

У детей старшего возраста занятия представляют собой обсуждения -диалоги индивидуального характера, встречи с разными специалистами кино по индивидуально разработанной программе, в зависимости от профессиональной ориентации и от замысла будущего фильма.

Проведение детских художественных советов для среднего и старшего возраста, где они выбирают и рекомендуют свои работы для выхода на большой экран, а также дают советы для дальнейшей разработки, совершенствуют навыки киноведческого анализа.

Знакомство с профессиональной компьютерной анимацией происходит после полного прохождения и освоения традиционной мультипликации. Дети старшего возраста проходят курс основ дизайна и стайлинга, который дает им навыки для

оформления титров в мультфильмах, а также для выполнения разнообразных рекламно-полиграфических работ.

Практическое киноведение для среднего и старшего возраста помогает формированию культуры художественного восприятия и экранного мышления

Методическое обеспечение.

1.ЛИТЕРАТУРНОЕ ТВОРЧЕСТВО.	**Художественная литература:** □ 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. □ Джанни Родари, «Алиса в стране чудес» Льюис Кэррол, чемоданные слова. □ Рассказы о животных и природе □ Рассказы о детях □ Загадки □ Стихи
2. ИЗОБРАЗИТЕЛЬНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ.	**Ме одические пособия:** □ Зимина Н.В. Шедевры из соленого теста. – М.: ООО ТД «Изд-во Мир книги», 2009. □ Кард В., Петров С. «Пластилин, игрушки из пластилина». – М. «Ринол-классик», 2001. □ Колектив С. Рисуем сказочных героев, Росмэн, 2003. Лыкова И. Лепим сказку, «Карапуз». □ Лыкова И. Я люблю свою лошадку. Азбука лепки. «Карапуз» 2004. **Интернет-ресурсы:** □ Лепим из пластилина сказочных героев. // сайт: www.delai-com.com □ Рисуем сказочных героев по этапам. // сайт: www.domik-v-internete.ru

3. АЗБУКА ЗВУКА И АКТЕРСКОГО МАСТЕРСТВА.	**Аудио-кассеты:** □ Музыка, театр. Звуки, голоса, шумы окружающего мира. Выпуск 1 и 2. □ Деревянные, стеклянные, металлические звуки □ Инструменты симфонического оркестра. Выпуск 1 и 2. □ Театральные шумы. **Методическое пособие:** □ Буренина А.И. Театр всевоозможного. Методическое пособие.
4. ОСНОВЫ РЕЖИССУРЫ, АНИМАЦИИ.	**Видеоматериалы:** □ Выпуски передач программы «Мультстудия» канала «Карусель» 2012 – 2013гг.
5. КИНОВЕДЕНИЕ.	**Мультфильмы:** □ Федора Хитрука («Топтыжка», «Винни-Пух», «Каникулы Бонифация»), □ 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»), □ Уолта Диснея («Бэмби», «Пароходик Вилли», «Белоснежка и семь гномов», «Фантазия»), □ Лизы Скворцовой («Колыбельные мира», «Подожди, пожалуй»).
6. ИСТОРИЯ ИСКУССТВА И КУЛЬТУРЫ.	**Методические пособия:** □ Рисунки видимые из космоса (Шорыгина Т.А. «Педагогические беседы о космосе», Большая энциклопедия дошкольника, Скоролупова □ «Покорение космоса», журнал «Дошкольное воспитание» №7/1998 –С.63 и №8/1996 – С.41) □ Мифы и легенды разных народов (Вагнер В. «Норвежские, кельтские и тевтонские легенды», Кун Н. «Легенды и мифы Древней Греции», Вернер Э. «Мифы и легенды Китая», Хартленд Э. «Легенды старой Англии», Вернер Э. «Мифы народов Африки») Наскальная живопись (Виноградова Н.Ф., Куликова Т.А. «Дети, взрослые и мир вокруг», Дэвлет М.А. «Большая боярская писаница», «Коуласов Л.Р., Леонтьев Н.В. «Народные рисунки хаосов»)

	Обычаи и традиции народов (Барков А. «Кто на Севере живет?», Няруй В.Н. «Ненцы уроки предков», Селезнёва З.П. «Ознакомление дошкольников с природой Крайнего Севера» и др.) **Демонстрационные материалы:** Видео-презентации («Легенды и мифы разных народов», «Русские мастера и стили изобразительного искусства», «Наскальная живопись», «Рисунке на земле видимые из космоса», «Обычаи и традиции народа» и т.д.). Репродукции картин (Шишкина, Репина и т.д.) .

2.5. Список литературы:

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,
3. А.Г. Кристианстад «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. МеликПашаев, 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. МеликПашаев, З.Н. Новлянская, «Просвещение», Москва, 2009г.
6. «Художественная одаренность детей, ее выявление и развитие», А.А. МеликПашаев, З.Н. Новлянская, А.А. Адаскина, Н.Ф. Чубук, Дубна, «Феникс+»
7. «Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме» (учебное пособие), Геннадий Смолянов, 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, «ПолитехникаСервис», 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.
20. «Педагогическая психология», Л.С. Выготский, Москва, 1992 г.
21. «Психология искусства», Л.С. Выготский, Москва, 1992 г

Приложение 1

Технические аспекты реализации программы.

а) Виды и техники мультипликации.

Авторская детская мультипликация – сегодня трудно найти более универсальный и целостный вид творчества, так естественно подходящий детскому возрасту. В ней и особая структура условности, свобода в трактовке пространства и времени, и возможность использовать разнообразный арсенал выразительных средств профессионального мультипликационного кино.

Чтобы охватить этот арсенал единым взором, мы предлагаем следующую схему классификации основных видов и техник мультипликации.

Традиционная мультипликация.

Её основные виды – объёмная, плоскостная и рельефная.

В основе объёмной мультипликации лежит покадровая съёмка кукол-персонажей в декорациях.

В основе плоскостной мультипликации – покадровая съёмка рисунков или плоских марионеток, лежащих на горизонтальной плоскости.

Плоскостная делится на *рисованную и перекладку.*

Для съёмки *рисованной* мультипликации изготовляется последовательный ряд картинок, изображающих очередную фазу движения снимаемых объектов.

Техники *рисованной* мультипликации определяются тем:

- из какого материала сделана основа картинки (целлулоид, ткань, стекло, бумага, дерево и т.д.);

- из выбора живописной техники (масло, акварель, гуашь, тушь, пастель и т.д.);

- из выбора инструментов, с помощью которых создаётся изображение (кисть, перо, мелок, фломастер, губка, карандаш, палец, острый предмет и т.д.).

Для съёмки *мультфильма-перекладки* создаются марионетки и фон.

Техники перекладки определяются тем:

- из какого материала сделаны марионетки (бумага, ткань и т.д.);

- из какого материала сделан фон (бумага, ткань, дерево, стекло, целлулоид и т.д.);

- из выбора живописной техники (масло, гуашь, акварель, тушь и т.д.);

- из выбора инструментов (кисть, перо, карандаш, мел, фломастер и т.д.).

В основе рельефной мультипликации покадровая съемка объемных или полуобъемных предметов находящихся на горизонтальной плоскости.

К рельефной мультипликации можно отнести:

- лепку пластичных фигур под камерой (мультфильм «Пластилиновая ворона»);

- покадровую съемку полуобъемных марионеток (при этом мы двигаем части марионеток, но не деформируем их);

- съемку сыпучих материалов.

Компьютерная мультипликация.

В основе 2-х мерной компьютерной мультипликации лежат принципы традиционной рисованной мультипликации, только разница в том, что основным инструментом создания изображения (персонажей, фонов) является компьютер.

Не путать со случаем, когда компьютер является инструментом традиционной рисованной мультипликации, который упрощает некоторые этапы производства (например, контур персонажа рисуется карандашом на бумаге, затем рисунок сканируется). Потом посредством компьютера производится заливка цветом, в данном случае компьютер значительно упрощает трудоемкий процесс.

В основе 3-х мерной мультипликации лежат принципы объемной (кукольной) мультипликации. Разница в том, что все, начиная от съемочной площадки до любого из персонажей, моделируется в компьютере и выглядит объёмно.

Экзотическая.

К экзотическим видам мультипликации мы относим оригинальные способы создания мультфильмов:

- игольчатая (Эту необычную технику изобрел А. Алексеев. Он смастерил «игольчатый» или «щетинный» экран: его стержни по-разному выдвигаются и освещаются, что дает особый изобразительный эффект);

- теневая (создается способом съемки теневых силуэтов);

- процарапывание изображения на засвеченной кинопленке;

- покадровая съемка живых персонажей;

- и другие.

Как видим, возможности мультипликации неисчерпаемы. Её выразительные средства, разнообразие видов и техник, их соединение стимулирует творческую активность авторов, раскрепощает их мышление, даёт полную возможность выразить и реализовать себя.

В отличие от рисованной мультипликации, требующей от автора владения техникой рисунка, и от объемной мультипликации, предполагающей сложный технологический процесс создания персонажей и работы с ними при съёмках, перекладка проста и доступна. Опираясь на многолетний опыт работы с детьми, педагоги киностудии «Поиск» убедились: именно перекладка легко осваивается ими (в съемках могут участвовать малыши с двухлетнего возраста).

Простота перекладки вовсе не означает, что фильмы, созданные на её основе, примитивны и неинтересны. Можно напомнить хотя бы тот факт, что Юрий Норштейн, чьи фильмы «Ежик в тумане» и «Сказка сказок» многими российскими и зарубежными кинокритиками названы лучшими в мире, использует в своей работе перекладку. Что касается детей, то их мультики-перекладки настолько интересны и самобытны, что воспринимаются полноценными произведениями искусства. Об этом

свидетельствует и деятельность Детской киностудии «Поиск». Большинство фильмов, созданных здесь и завоевавших сотни призов и дипломов на всероссийских и международных фестивалях мультипликационного кино, сделаны в техниках перекладки.

Напомним, что своеобразие мультфильма-перекладки зависит от выбора материалов для изготовления фонов и марионеток, а также от инструментов и техник исполнения.

Кроме того, перекладка требует сравнительно небольшого количества дополнительных ресурсов: помещений, материалов и оборудования.

В данном разделе мы постараемся кратко осветить технологическую сторону процесса производства мультфильма. Начинается это с того момента, когда в съемочный павильон приносят уже готовые фоны и марионетки. Как успешно обеспечить дальнейшую работу над созданием мультфильма и пойдет речь дальше.

б) Необходимая аппаратура для съемки мультфильма в техниках перекладки.

Для съемки мультипликационных фильмов в техниках перекладки требуется съемочный павильон, в котором устанавливается следующее оборудование: мультстанок, камера, компьютер и контрольный монитор.

Мультстанок.

Мультстанок состоит из стола со стеклянными ярусами, съёмочной камеры и штанги, по которой передвигается камера, а также осветительных приборов. Камера устанавливается над столом мультстанка, на штанге, и направляется объективом вертикально вниз. Вся конструкция должна быть максимально устойчивой к колебаниям (любое дрожание камеры на штанге сильно сказывается на качестве отснятого материала). Камера подключается к стоящему здесь же компьютеру, который выступает в роли записывающего устройства (камера в съемках используется лишь как сканер изображения и в записи материала никак не участвует, поэтому в качестве сканирующего устройства могут быть использованы как видеокамеры, так и цифровые фотокамеры).

Так же необходим контрольный монитор (телевизор), на котором можно увидеть картинку такой, какой её будет видеть впоследствии зритель. Необходимость монитора обусловлена, во-первых, удобством съемки: нет нужды постоянно оглядываться на компьютер, во-вторых, из-за различий видео-картинки на мониторе компьютера и на экране телевизора: все телевизоры обрезают картинку по краям, в результате чего примерно 10% изображения остаются невидимым зрителю. Кроме этого, на телевизоре картинка более светлая и менее контрастная.

Приложение 2

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 «мыслидействия». Формы сюжетопостроения 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, авантюрные и мелодрамы. «комические» давали возможность повеселиться, «авантюрные» 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. Собирание 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 стремиться 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.