



ГБУ РМЭ «Люльпанский центр для детей – сирот и детей,
оставшихся без попечения родителей»

Принято на заседании
педсовета
ПРОТОКОЛ № 3
от « 04 » 04 20 17г.

«УТВЕРЖДАЮ»
Директор ГБУ РМЭ
«Люльпанский центр»
Михайлов А.В.
« 05 » 04 20 17г.

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ДЕТЕЙ
«МУЛЬТИФОКУС»
МУЛЬТСТУДИИ
«ИСКРА»

Программа ориентирована на детей
от 7 до 16 лет.

Срок реализации – 3 года

Составитель - Чернядьев Игорь Николаевич,
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

д. Люльпаны,
20 17

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Наименование ОУ: ГБУ РМЭ «Люльпанский центр для детей – сирот и детей, оставшихся без попечения родителей»

Наименование программы: «*Мультифокус*»

Автор – составитель программы: И.Н.Чернядьев

Направленность образовательной программы: социально-педагогическая

Тип программы: адаптированная

Уровень реализации программы: ____ год обучения

Срок и этапы реализации: 3 года

Количество часов в неделю / год: 3 часа / 102 часов

Возрастная группа: 7-16 лет

Целеполагание: создание необходимых условий, при которых обеспечивается комфортная интеграция (инклюзия) воспитанников с особыми потребностями социума.

Ожидаемые результаты: освоение всего процесса создания мультфильма от идеи до кинопоказа на фоне успешного прохождения социальной и психологической реабилитации воспитанников, находившихся в трудной жизненной ситуации.

Материально-техническое обеспечение: цифровой фотоаппарат; компьютер фирмы DNS (OS Windows 7); колонки, наушники, микрофон; сканер; лазерный принтер; сеть Интернет.

Пересечение с образовательным стандартом: 30%

«Согласовано» _____

Число, год _____ Подпись методиста _____

СОДЕРЖАНИЕ

1. Титульный лист.
2. Пояснительная записка.
3. Учебно-тематический план
4. Содержание программы
5. Методическое обеспечение образовательной программы
6. Литература
7. Приложения

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Вопросы, связанные с социализацией детей – сирот и детей, оставшихся без попечения родителей, с ограниченными возможностями здоровья и их адаптации к нормальным условиям жизни, приобретают все большую актуальность и значимость.

Социализация в образовании осуществляется благодаря обучению и воспитанию. Однако ни одна из существовавших образовательных систем никогда на практике не решала задачи вписывания подопечных в общественное бытие, поскольку мудрость социальной природы незримо вкладывала в руки учителей орудия, готовившие молодых людей не к вписыванию, а к утверждению в обществе, как правильно отмечает А.О. Карпов. В специальной литературе отмечается, что адаптация ребенка, принятие им новых принципов жизни, новых ценностей в значительной степени зависит от того, насколько специалисты помогут ему осознать свою самооценку. Низкая самооценка тормозит адаптацию ребенка к новым условиям жизни. Устранению такого недостатка способствует один из основных методов, который называется мульттерапия. Это - эффективный инновационный метод арттерапии, основанный на совместной работе взрослых и детей. Целью применения мульттерапии в работе с детьми с ограниченными возможностями является содействие реабилитации и творческой социализации детей средствами коллективной анимационной деятельности. На подгрупповых занятиях педагог знакомит детей с понятием анимации; воспитанники совместно выбирают сюжет будущего мультфильма, придумывают героев и декорации, осваивают работу с фотокамерой, учатся записывать звук, делать компьютерный монтаж, отрабатывают навыки работы в компьютерной программе. В результате занятий у детей развиваются психические процессы, мелкая моторика, усидчивость, расширяется кругозор, совершенствуются навыки межличностного общения, умение работать в команде; повышается самооценка, формируется мотивация к достижению цели, улучшается эмоциональное состояние.

Мультстудия «Искра», открытая на базе творческой мастерской «Город мастеров» Люльпанского центра, взяла на вооружение этот метод. Название дополнительной общеразвивающей программы «Мультифокус» выбрано не случайно. Это сложное слово, первая часть которого – *мульти...* [лат. multi... много...], а вторая – *...фокус* [лат. focus–«очаг»]. Кроме того, «мультифокус» – современный термин из мира программного обеспечения. Этот инструмент позволяет собрать из изображений с разным значением фокусного расстояния одну картинку

таким образом, чтобы все ее элементы были в фокусе. Программа курса состоит из нескольких блоков, сумма которых равна результату – готовому продукту коллективного анимационного творчества. Вот в чём тут фокус.

Программа «Мультифокус» социально - педагогической направленности, открытого типа по методу мультипликационной педагогики с направленностью на сферу кино.

Программа является уникальной скорее не по предмету творчества (таких студий уже достаточно много в России), а по содержанию и формам своей деятельности. Образовательная программа «Мультифокус» позволяет органично собрать все виды и жанры искусства, разнообразные технические средства кинематографа и цифровых технологий в единую систему. Все разделы программы подчинены одной цели, помогая детям творить маленькое чудо - мультфильм, который после создания поселится на сайте мультстудии «Искра» и продолжит свое существование, привлекая внимание социума на их создателей.

Новизна, актуальность и педагогическая целесообразность программы проявляется в возможности формирования разновозрастных творческих групп и в создании проблемных ситуаций, где каждый вносит свой вклад по мере своих способностей, умений и знаний, погружения в культуру того или иного народа, в привлечении детей с ограниченными возможностями здоровья.

По содержанию программа четко структурирована. В ней представлены основные направления детского творчества студии: создание литературных произведений, основы кинодраматургии, изодетельность, пластика и сценическая речь, дизайн звука, основы режиссуры, киноведение. В программе содержится развернутое описание занятий по этим направлениям в разных возрастных группах.

Возраст обучающихся - 7-16 лет. Приоритетная форма обучения – мелкогрупповая (7-9 человек). Программа рассчитана на три года обучения. Занятия проводятся по 3 часа в неделю – 102 часа в год (всего за курс обучения - 306 часов).

Цель: Обеспечить комфортную интеграцию (инклюзию) воспитанников с особыми потребностями социума средствами коллективного анимационного творчества.

Задачи:

образовательная: Обучать технологии создания анимационного кино от сценария до готового мультфильма;

развивающая: Развивать творческую активность, познавательную мотивацию, художественное восприятие и эстетический вкус;

воспитательная: Воспитывать личностные качества, способствующие развитию творческих, психологических и умственных способностей воспитанников.

Программа рассчитана не только на преподавателей детских мультипликационных студий. Ее могут использовать воспитатели детских садов, школьные учителя, педагоги дополнительного образования. Она приложима к

программам различных кружков, студий, центров детского творчества, а также детских реабилитационных центров и может быть реализована при минимальной технической базе.

В программе подробно рассмотрены технические аспекты создания киностудии мультипликации и технология производства мультфильмов в технике перекладки, как наиболее подходящей для занятий с детьми разных возрастных групп.

Основная тематическая направленность программы «Мультифокус» - на регионально – национальный компонент в образовании, а также популяризацию мифологии и фольклора народов Марий Эл.

2. Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Обучающиеся должны знать:

- принципы создания литературных произведений;
- основы кинодраматургии;
- основы режиссуры;
- принципы анимации;
- историю и персонажей мультипликации.

Обучающиеся должны уметь:

- придумывать сценарии мультфильмов;
- разрабатывать (рисовать, лепить, изготавливать) персонажей и фоны для мультфильмов;
- пользоваться программой по 2D анимации;
- озвучивать мультфильм голосом, музыкой и звуками;
- монтировать мультфильм;
- изготавливать рекламные материалы к мультфильмам (обложки диска, плакаты);
- представлять свои мультфильмы на кинопоказах.

Проверка достигаемых обучающимися результатов производится в следующих формах:

- ✓ текущий рефлексивный самоанализ, контроль и самооценка обучающимися выполняемых заданий;
- ✓ текущая диагностика и оценка преподавателем деятельности обучающихся;
- ✓ итоговая оценка деятельности и образовательной продукции обучающегося в соответствии с его индивидуальной образовательной программой освоения курса.

Итоговый контроль проводится в конце всего курса. Он организуется в форме творческих работ.

УЧЕБНО – ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
1 год обучения

№	Наименование разделов, тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Презентация анимационной студии «Искра»	1	1	2
2.	Литературное (устное) творчество	2	8	10
3.	Изодеятельность	4	10	14
4.	Азбука анимации	4	10	14
5.	Цветоведение	4	10	14
6.	Пластика	2	12	14
7.	Сценическая речь	2	12	14
8.	Дизайн звука	2	8	10
9.	Занимательное киноведение	10	-	10
Всего:		31	71	102

2 год обучения

№	Наименование разделов, тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Презентация анимационной студии «Искра»	1	1	2
2.	Литературное творчество (основы кинодраматургии)	2	8	10
3.	Изодеятельность	4	6	10
4.	Азбука анимации	4	6	10
5.	Основы режиссуры	4	6	10
6.	Цветоведение	2	8	10
7.	Пластика	2	8	10
8.	Сценическая речь	2	13	15
9.	Дизайн звука	2	8	10
10.	Практическое киноведение	15	-	15
Всего:		38	64	102

3 год обучения

№	Наименование разделов, тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего
1.	Презентация анимационной студии «Искра»	1	1	2

2.	Литературное творчество (основы кинодраматургии)	2	8	10
3.	Изодеятельность	4	6	10
4.	Азбука анимации	4	6	10
5.	Основы режиссуры	4	6	10
6.	Цветоведение	2	8	10
7.	Пластика	2	8	10
8.	Сценическая речь	2	13	15
9.	Дизайн звука	2	8	10
10.	Практическое киноведение	15	-	15
Всего:		38	64	102

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1 год обучения

Литературное творчество.

Теория.

Законы построения киносюжетов. Литературный и режиссерский сценарий.

Понятие о сюжете.

Практика.

Сказка о своей любимой игрушке. Куклин сон. Мой сон. Были - небылицы, загадки, считалки, поговорки, скороговорки. Игра в «чепуху». Встречи с необычным (волшебным зверем, необыкновенной птицей). Двустипшия. Сочиняем стихи. Слушаем рассказы, стихи, истории детей. Жил-был...

Изодеятельность.

Теория.

Линия – след движения. Прямая, волнистая, зигзаг, циркулярная, замкнутая. Штрих, черта, соединение линий. Техника штриха, техника рисунка, техника живописи. Светотень – от линии к объему. Понятие перспективы, линии горизонта, объема, тени, фактуры.

Практика.

Пятнография. Точка, пятно, линия. Жар-птица. Праздник. Мне весело. Ледяное царство (Снежная королева, подводный мир). Раскадровка (5 кадров). Книга (обложка, вкладыши). Аппликация. Аппликация с дорисовыванием. Веселый и грустный (мячик, дерево, мальчик). Коллаж. Волшебный мусор. Добрый и злой (цветок, зверь, волшебник). Скульптура (лепка). Железная дорога. Подстольный мир. Подземелье - надземелье. Макеты. Рельеф. Проволочная скульптура. Бумажная пластика.

Цветоведение.

Теория.

Цветовой круг. Понятие колорита, системы соотношений цветов и тонов. Цветовые сочетания, характер цветовых сочетаний. Насыщенность и сила цвета. Понятие о палитре. Основные (главные) цвета. Составные (смешанные) цвета. Использование палитры при работе. Знакомство с симметрией. Три основных цвета. Контраст. Теплые и холодные цвета.

Практика.

Синий + желтый + красный. Светофор художника. Желтый + синий. Желтый + красный. Синий + красный. Желтый + синий + красный. Цветовушки. Кто больше цветов назовет (найдет)? Кто спрятался в цветovuшке? Перевертыши. Цветикшестицветик (три основных + три смешанных). Основные цвета + белила. Смешанные цвета + белила. Цветик-многоцветик (12 цветов). Основные цвета + черный. Смешанные цвета + черный. Делаем мозаику. Сравним все цветики (Сколько всего получилось цветов?). Очень светлый (день) - Очень темный (ночь). Слишком тихий - Слишком громкий. Чересчур тонкий - чересчур толстый. Рисуем цветик -12 цветик с белилами. Рисуем цветик -12 цветик с черной краской. Сравниваем. Тепло от солнышка, от костра, от свечки (желтый + оранжевый + красный). Холодно от воды, снега, льда (синий + зеленый + фиолетовый). Рисуем "теплое" солнечное небо и "холодную" воду на одном листе бумаги. (Для неба - желтый, оранжевый, красный. Для моря - синий, зеленый, фиолетовый).

Пластика + сценическая речь + дизайн звука.

Теория.

Настроение. Знакомство с пиктограммами. Тайна заколдованных человечков (оживление). Эмоциональная азбука. Перевоплощение. Кто как движется. Фазы движения.

Практика.

Путешествие в зоопарк. Оживление живописных картин (пантомима). Этюды на внимание и координацию движения. (Зеркальное отражение). Этюды на обоняние. Этюды на осязание. Этюды на вкусовые ощущения. Жесты: страх, удивление, восторг, гнев, радость. Образы человека: усталого, печального, радостного, злого. Живописно-музыкальные импровизации. Рисуем под музыку. Рисуем музыку. Работа с микрофоном. Кто прычется в звуке? Озвучивание.

Азбука анимации.

Теория.

Феномен анимации, особенности языка, связь с другими искусствами, исторический обзор. Виды современной анимации. Принципы и методы одушевления.

Что такое движение, виды движения – от перемещения в пространстве до смены эмоциональных состояний. Правила. Техника терпения и безопасности. Знакомство с мультстанком. Камера, счетчик, лампа (свет), объектив, пульт. Камера - фотоаппарат (фотографируем свои игрушки, краски и т.д.). Путешествия. Кавардак (под камерой каждый двигает свой предмет). Понятие о ритме. Шаг - остановка. Похождения спичек (пуговиц, гвоздей). Понятие о фоне.

Практика.

Этюд. Просмотр этюда. Оживить удивительное животное (птицу, человека). Голова + туловище + конечности, хвост (соединяем). Сочиняем все вместе. Кукла - марионетка. Изготовление марионетки. Подготовка авторского этюда по сюжету. Съемка этюда. Просмотр и обсуждение.

Занимательное киноведение.

Теория.

Погружение в процесс создания мультфильма. Порядок исследования литературного произведения, пьесы, киносценария.

Практика.

Песенка - знакомство (запоминаем имена друг друга). Книга - картина - слайд - диафильм – мультфильм. Просмотр мультфильма или фрагмента мультфильма. Стоп-кадр (ответы на вопросы по содержанию, эмоциональному настроению, характеристике героев мультфильма). Коллективный или индивидуальный пересказ сюжета.

Придумывание нового финала или части мультфильма. Просмотр мультфильма без звука (акцент на изображении, цвете, пластике). «Просмотр» мультфильма без изображения (восстановление сюжета по звуку: что в это время происходит на экране).

Игры: Путешествие по стране Мультфильмии. Кто узнает имена героев и название мультфильмов? Кто больше назовет названий цветов и их оттенков на стоп-кадре? Кто правильно определит настроение (эмоциональное состояние), характер героя на стоп-кадре? Кинословарик (10-15 терминов на уровне запоминания и знания их содержания).

2 год 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).

3 год 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 мультфильма. 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. 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.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

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. Участие в просмотрах мульт- программ в кинотеатрах города.
6. Участие в фестивалях детской мультипликации.
7. Подготовка и проведение студийных кинопраздников.
8. Выставки работ студии и выставки искусствоведческих и киноведческих материалов.
9. Отчеты по фестивалям.
10. Компьютерная анимация для детей старшего возраста.
11. Методическая помощь другим студиям и преподавателям.
12. Участие в ТВ передачах.
13. 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);
- ✓ в создании общих творческих проблемных ситуаций, где каждый вносит свой вклад по мере своих сил, знаний, способностей;
- ✓ 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 младших школьников встречи – занятия со своими педагогами имеют в большей степени игровой импровизационный характер, наполнены разнообразной деятельностью. Но при съемках этюдов на учебном мультстанке малыши 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.

Занимательное киноведение для малышей обеспечивает плавное введение ребенка в мир экранной культуры.

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

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 изготавливается 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 съёмка объёмных или полуобъёмных предметов находящихся на горизонтальной плоскости.

К рельефной мультипликации можно отнести:

- лепку пластичных фигур под камерой (мультфильм «Пластилиновая ворона»);
- покадровую съёмку полуобъёмных марионеток (при этом мы двигаем части марионеток, но не деформируем их);
- съёмку 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 киноплёнке;
- 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.

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

Цифровая фотокамера – это самое высокое качество (конечно, имеются ввиду не дешевые бытовые «мыльницы»), самое высокое разрешение с возможностью перевода на киноплёнку или вывод в формате High Definition, но и самое трудо- и ресурсоемкое производство. Потребуется большие дисковые массивы для компьютера, поскольку изображение никак не сжимается (при условии, что изображение не хранится в Jpeg файлах, которые подразумевают сжатие), а каждый кадр хранится в отдельном файле и занимает много места. Обязательные переводы материала (тоже ресурсоемкие) из одного формата в другой для просмотра на обычных носителях. Очень высокие требования к компьютерному оборудованию, которое должно справляться с обработкой такого объема информации.

Контрольный монитор должен находиться перед глазами человека, снимающего мультфильм. Можно использовать обычный телевизор. Чем больше будет диагональ у

телевизора, тем удобнее. Но для качественных съемок лучше использовать профессиональный студийный телемонитор, который даст более точную картинку, с более высокой четкостью, внося при этом минимум цветовых и геометрических искажений.

Компьютер используется для фиксирования выложенных кадров и для хранения отснятого материала. Возможно совмещение всех этих функций в одном компьютере, но это крайне нежелательно.

Комплект оборудования для всех форматов у нас будет один и тот же:

1. Видеокамера
2. Мультистанок
3. Съёмочный компьютер
4. Видеомонитор
5. Монтажный компьютер
7. Видеомагнитофон
8. Монтажный видеомонитор
10. Микрофон
11. Микшерский пульт

Понятно, что при отсутствии средств некоторые пункты можно совмещать, например: съёмочный, монтажный и звукозаписывающий компьютеры можно сделать на платформе одного компьютера (хоть мы и помним, что это делать не рекомендуется) – в таком случае мы выбираем за основу комплектацию компьютера его самую трудоемкую задачу – монтаж. Собрав мощную графическую станцию, мы сможем на ней успешно снимать и записывать звук. Опять же если монтажный компьютер является и съёмочным, то не нужны два видеомонитора. Нет денег на микшерский пульт – можно купить микрофон получше. Только следует учесть, что микрофонный вход на звуковой карте не подходит для нормальной записи звука. Нужно перевести аудиосигнал в линейный при помощи внешнего устройства и подключаться к звуковой карте через линейный вход. Если нет денег на плату нелинейного монтажа – можно воспользоваться обычной картой FireWire (с потерей возможности накладывать на видеоматериал некоторые эффекты в реальном времени). В общем, можно попытаться найти золотую середину между вложениями денег и производительностью всего аппаратного комплекса.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ ПЕДАГОГА

Мультипликация

1. Анофриков П.И. Принципы работы детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2008, 13 с.

2. Велинский Д.В. Технология процесса производства мультфильмов в техниках перекладки. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2004, 29 с.
3. Некоторые проблемы эстетики анимационного фильма. Автореф. дис. на соиск. учен. ст. канд. искусствоведения. Всесоюзный Гос. Институт кинематографии им. С. А. Герасимова. – М.: 2002, 23 с.
4. Орлов А.М. Аниматограф и его Анима. Психогенные аспекты экранных технологий. – М.: ИМПЭТО, 2005, 384 с.
5. Проблемы синтеза в художественной культуре. АН СССР, Науч. Совет по истории мировой культуры. Редкол.: Б. В. Раушенбах и др. – М.: Наука, 2005, 285 с.
6. Птушко А. Мультипликационный фильм. М.,-Л.: Гослитиздат, 2001, 63 с.
7. Рисованный фильм - особый вид киноискусства. – М.: 2006, 23 с.
8. Романовский И.И. Масс медиа. Словарь терминов и понятий. – М.: Изд. Союза журналистов России. – 2004. – 480 с.
9. Сазонов А.П. Персонаж рисованного фильма. Всесоюзный Гос. Институт кинематографии. Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М.: 2004, 29 с.
10. Сазонов А.П. Изобразительная композиция и режиссерская раскладка рисованного фильма. Всесоюзный гос. институт кинематографии. Научн. исслед. каб. из.-декорационного оформления фильма. – М.: 2000.
11. Сивоконь Е.Я. Если вы любите мультипликацию. Из творческого опыта режиссера. – Киев, Мистецтво, 2005, 148 с.
12. Тихонова Е. Р. Рекомендации по созданию программы занятий детской студии мультипликации. Методическое пособие детской киностудии «Поиск». – Новосибирск, 2009, 15 с.

Творческие компоненты и выразительные средства киноискусства

1. Выразительные средства кино. Народный университет культуры, факультет литературы и искусства. – М.: “Знамя”, 2001, 160 с.
2. Динамика фильма. Пер. с англ. М.: “Искусство”, 2004, 21 с.
3. Квасова Е.В. Проблемы эмоционального воздействия экранных искусств на примере кинематографической и телевизионной рекламы. Автореф...– М.: ВГИК, 2003, 25 с.
4. Коноплев Б.Н. Производство кинофильмов. – М.: “Искусство”, 2002, 399с.
5. Крючечников Н.В. Композиция фильма. Б-ка молод. кинематографиста. – М.: “Искусство”, 2000, 205 с.
6. Медынский С.Е. Компонуем кинокадр. – М.: “Искусство”, 2002, 238 с.

7. Соколов А.Г. Кинематографическая природа множественной композиции на экране.
8. Что такое язык кино. Сб. ВНИИ киноискусства. – М.: “Искусство”, 2005, 238 с.

Музыкально-звуковое оформление фильма.

1. Альтшулер Б. А. Работа диктора над текстом в учебном фильме. Учебн. пособие. – М.: ВГИК, 2005, 47 с.
2. Воскресенская И. Н. Звуковое решение фильма. Б-ка кинолюбителя. – М.: “Искусство”, 2005, 126 с.
3. Воскресенский И. Н. Звуковое решение фильма. 2-е изд. – М.: “Искусство”, 2004, 118 с.
4. Гуревич С.Д. Динамика звука в кино. – Спб.: РИНИ, 2002, 131 с.
5. Закревский Ю.А. Звуковой образ в фильме. Изд. 2-е, доп. и перераб. Б-ка кинолюбителя. – М.: “Искусство”, 2000, 128 с.
6. Качерович А.Н. Звук в фильме. Очерки о звуковом оформлении любительских картин. – М.: Бюро пропаганды сов. киноискусства, 2006, 87 с.
7. Нисбетт А. Звуковая студия. Техника и методы использования. Пер. с англ. под ред. Г. Коллендера. – М.: “Связь”, 2004, 464 с.
8. Нисбетт А. Применение микрофона. Пер. с англ. Б.И. Болоснякова. – М.: “Искусство”, 2001, 173 с.
9. Панфилов Н.Д. Звук в фильме. Б-ка кинолюбителя. – М.: “Искусство”, 2003, 120 с.
10. Рождение звукового образа. Художественные проблемы звукозаписи... Сборник. Составит. Е.М.Авербах. – М.: “Искусство”, 2005, 239 с.
11. Светомузыка на кино- и телеэкране. Научно - практический семинар. Тез. доклад, 28-30 октября 1989 г. – Казань: 1989, 88 с.

Список литературы для обучающихся

1. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. – М.: Искусство, 2004, 287 с.
2. В мире искусства. Словарь основных терминов по искусствоведению, эстетике, педагогике и психологии искусства/ Сост. Т.К. Каракаш, А.А. Мелик-Пашаев, науч. ред. А.А. Мелик-Пашаев. – М., 2001. – 384 с.
3. Вано И.П. Рисованный фильм. – М.: Госкиноиздат, 2000, 87 с.
4. Каранович А.Г. Мои друзья - куклы. – М.: Искусство, 2001, 175 с.
5. Крыжановский Б.Н. Искусство мультипликации. – К.: 2001, 118 с.