**ДЕПАРТАМЕНТ СОЦИАЛЬНОЙ ЗАЩИТЫ КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ**

ГОСУДАРСТВЕННОЕ КАЗЕННОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ КЕМЕРОВСКОЙ ОБЛАСТИ   
«СОЦИАЛЬНО РЕАБИЛИТАЦИОННЫЙ ЦЕНТР «МАЛЕНЬКИЙ ПРИНЦ»»

|  |  |
| --- | --- |
| Рекомендована НМС ГКУ КО  СРЦ «Маленький принц» ,  протокол № \_\_, от\_\_ \_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_г. | Утверждаю: Директор ГКУ КО «СРЦ «Маленький принц»»  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Е.Н. .Агеев  «\_\_\_\_»\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_20\_\_\_\_ г. |

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА СТУДИИ**

**ДЕТСКОЙ МУЛЬТИПЛИКАЦИИ «МЕЛЬНИЦА»**

возраст обучающихся – от 7 до 10 лет

***Составитель программы***

*Михалева Э.В. - воспитатель отделения социальной реабилитации*

*Кемерово 2017*

***"Мультипликация – это тайны сознания и чувства,   
помещённые на плёнку."***

***Юрий Борисович Норштейн***

**Пояснительная записка**

**Анимация** — от французского animation оживление, одушевление. Формула Ф.С. Хитрука – «Анимация есть кинематографическое действие, созданное методом покадровой съемки». И еще одна замечательная фраза Ф.С.Хитрука: «Дети – прирожденные аниматоры. Им близок и понятен язык условности, это «как будто» на котором и строятся все наши фильмы».

Детская авторская мультипликация - это особый вид искусства, самостоятельный и самоценный. Это универсальный и интернациональный язык общения детей и взрослых всего мира. Это особый взгляд на мир. Это возможность для ребенка высказаться и быть услышанным. И, несмотря на малый жизненный опыт, а может быть и благодаря этому информация, которую несут в себе детские мультики, просто бесценна. Создавая собственные мультфильмы дети могут выразить свои мысли об отношении к миру, о нас взрослых, о чем мечтают, чего боятся, кому доверяют, каким представляют свое будущее.

По мнению исследователей искусства мультипликации, это искусство которое впитывает и перерабатывает все то новое, что несут смежные области искусства, прежде всего книжная иллюстрация, живопись, музыка, кукольный театр, цирковая клоунада и другие. Для детей идея взаимодействия искусств, представляет особый интерес: они с первых шагов приобщения к миру прекрасного получают синтез искусств, незаметно для себя познают природу художественного творчества и учатся понимать его. Даже в самом коротком мультфильме используется и художественное слово, и визуальный образ, и музыка. Мультипликация очень близка миру детства, в ней всегда есть полет фантазии, игра и нет ничего невозможного. Можно совершать всевозможные превращения, любые путешествия, можно стать каким захочешь - большим, сильным, красивым…. И это помогает ребенку быть в гармонии со своим внутренним миром. Каждому ребенку нужна сказка и персонажи с которыми можно себя ассоциировать, а чтобы поверить в героя ему нужна душа. Одушевить картинку сложно, но возможно.

В «Социально-реабилитационный центр для несовершеннолетних «Маленький принц» поступают дети, в силу разных обстоятельств, оставшиеся без попечения родителей; с проблемами в развитии, с проявлениями социальной и психолого-педагогической дезадаптации. В основном, это дети, которые выросли в условиях разносторонней депривации - сенсорной, когнитивной, эмоциональной, социальной (отсутствие, внимания, заботы, любви со стороны самых близких людей – родителей). Тяжелые условия жизни, жестокое обращение взрослых, отвратительное питание, постоянные психотравмы дома и на улице приводят к нарушению психического и физического здоровья, влияют на развитие ребенка – сдерживая его и деформируя. Для них характерны поведенческие нарушения, расстройство эмоционально-волевой сферы, интеллектуальное недоразвитие, ослабленное здоровье, задержка психического развития, а также большие пробелы в знаниях. Работа с этой категорией детей требует особого подхода.

Занимаясь в мультстудии «МЕЛЬНИЦА», дети постигают азы анимации, знакомятся с ведущими профессиями (режиссера, художника, сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.), учатся договариваться, согласовывать действия, добиваться общего результата реализуясь и самовыражаясь на каждом занятии. В процессе создания мультфильма стираются границы между разными видами деятельности, что дает возможность попробовать все и выбрать занятия по душе, что и определяет целостность и ценность этого удивительного современного искусства. В нашем случае, учитывая психологические особенности детей, – это еще и мягкий и эффективный метод социальной адаптации и реабилитации.

Мультипликация – искусство синтетическое, оно воздействует на детей целым комплексом художественных средств, **формирующих гармонично развитую личность.**

Учитывая вышеизложенное **актуальность данной программы**, в том, что она позволяет формировать у воспитанников мировоззрение, нравственную позицию и создаёт основу для развития эстетического восприятия.

Программа создана на основе:

* анализа работы детских студий мультипликации России;
* результатов обобщения опыта работы педагогического коллектива ГКУ СРЦ «Маленький принц»;
* анализа специальной литературы.

***Цель: Содействие в развитии личностных качеств и творческих способностей средствами анимации для успешной адаптации и социализации младших школьников в современных условиях;***

Данная цель реализуется через решение следующих задач:

***Образовательные:***

* познакомить с основами анимации.
* изучить шедевры мировой мультипликации и кино (совместный разбор и анализ);
* познакомить с основными технологиями создания мультфильмов – планированию общей работы, разработке и изготовлению марионеток, фонов и декораций, установке освещения, съёмке кадров, озвучиванию и сведению видео- и звукорядов.
* обучить компьютерным технологиям как основе научно-технического прогресса в мультипликации;

***Развивающие:***

* развивать интерес к лучшим образцам мультипликации и желание к самостоятельному творчеству;
* развивать художественно-эстетический вкус, фантазию, изобретательность, логическое мышление и пространственное воображение посредством создания визуальных образов мультипликации;
* развивать художественное и ассоциативное мышление;

***Воспитательные****:*

* создавать условия для воспитания трудолюбия, самостоятельности, умения контролировать свои действия;
* воспитывать эстетический вкус младших школьников;
* воспитывать культуру зрительского восприятия;
* способствовать созданию коллектива, который становится развивающей обогащающей средой, где каждый – личность, а все вместе – участники детских творческих проектов: технических, социально-педагогических, художественных.

Данная программа относится к области технологии конструирования и является адаптированной и вариативной и может изменяться в зависимости от индивидуальных особенностей воспитанников.

Программа построена:

* с учетом возрастных особенностей по принципу постепенного усложнения учебного материала – от выполнения отдельных тренировочных упражнений по «оживлению» на экране самых простых предметов до изобретения новых анимационных техник.
* с учётом способности овладевать определёнными теоретическими знаниями в области мультипликации, практическими навыками в области изобразительного и декоративно-прикладного искусства и работы на компьютере в программах «Adobe Photoshop», «Movie Maker», «Sony Vegas Pro».

Таким образом, ребёнок постепенно поднимается по ступенькам знаний, отталкиваясь от того, чему он уже научился.

Учитывая специфику учреждения, часто меняющийся состав учащихся, длительность пребывания несовершеннолетних в ГКУ СРЦ, срок реализации программы – три месяца (21 час)

Программа рассчитана на работу с детьми от 7 до 10 лет.

Занятия строятся таким образом, чтобы в активной работе могли участвовать все дети. Это достигается несколькими путями: работой группы как единого организма, делением всех детей на малые творческие группы, выполнение индивидуальных заданий.

Учитывая психологические особенности детей, процесс познания должен вызывать устойчивый эмоциональный интерес ребёнка к приобретению знаний. Для этого используется целый спектр методических приёмов:

* Наглядность;
* Художественное слово;
* Технические средства;
* Использование игровых методов;
* Смена видов деятельности;
* Положительная оценка личных достижений каждого ребенка;

**Ожидаемые результаты:**

**Знает:**

* знает правила поведения на занятиях;
* правила безопасности труда и личной гигиены при обработке различных материалов;

**Имеет первоначальные знания:**

* из истории создания мультфильмов;
* о видах анимационных техник;
* о законах развития сюжета и правилах драматургии;
* этапы создания мультфильма;
* о способах «оживления», т.е. движения мультипликационных героев на экране.

**Умеет:**

* грамотно организовать свое рабочее место;
* применять теоретические знания на практических занятиях;
* создавать простых персонажей мультфильмов;
* владеть азами сценической речи при звуковом сопровождении мультфильмов;
* работать в коллективе, уважительно относиться к труду других.
* определять общую цель и пути ее достижения, уметь договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;

**Формы подведения итогов занятий по программе мультстудии «МЕЛЬНИЦА»:**

* творческие задания;
* выступления с показами мультфильмов собственного изготовления перед зрителями.
* участие в конкурсах и анимационных фестивалях.

**Техническое оснащение занятий**

1. компьютер (ноутбук или стационарный ПС, по возможности с видеопроектором для просмотра анимации на экране или классной доске);
2. доступ в интернет
3. фотоаппарат
4. два штатива для фотоаппарата

* один обычный, бытовой треножник
* один профессиональный (по принципу фотоувеличителя), который крепится на любой поверхности и может зафиксировать над нею фотоаппарат вертикально

1. мульт-стол. Это специальное приспособление, позволяющее горизонтально закрепить на обычном столе несколько (3-5) прозрачных слоев (стекол) друг над другом
2. набор осветительных приборов
3. набор канцелярских расходных материалов (пластилин, цветная бумага и т.п.)

*Всё необходимое оснащение можно приобрести или изготовить самостоятельно*.

**Программа мультстудии «МЕЛЬНИЦА»**

**Учебно-тематический план программы *(таблица 2.2)***

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Наименование блоков (разделов)** | **всего часов** | **в том числе** | | | **форма контроля** |
| **теория** | **практика** | **\*\*\*СР** |
| **1** | **Историей возникновения мультипликации** | **2** | **1** | **1** |  | **Опрос**  **Практическая работа** |
| 1.1 | *История одного изобретения.*  *Что такое мультипликация.* | ***1*** | *0.75* | *025* |  | *Опрос Практическая работа* |
| 1.2 | *Просмотр теневого спектакля.* | ***1*** | *0.25* | *075* |  | *Опрос Практическая работа* |
| **2** | **Профессии в мультипликации.  Кто и как создает мультики.** | **1** | **1** |  |  | **Опрос**  **Практическая работа** |
| **3** | **Организация рабочего места** | **1** | **0.75** | **0.25** |  | **Опрос**  **Практическая работа** |
| **4** | **Базовые принципы анимации**  **Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра.** | **2** | **0.75** | **1.25** |  | **Опрос**  **Практическая работа** |
| 4.1 | *Особенности движения в анимации.* | *1* | *0.5* | *0.5* |  | *Опрос. Практическая работа* |
| 4.2 | *Особенности движения в анимации*  *«Оживление» и движение предметов, в обычной жизни совершенно неподвижных.* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Практическая работа* |
| **5** | **«Техники в мультипликации».** | **4** | **1** | **3** |  | **Опрос**  **Практическая работа** |
| 5.1 | *Рисованная анимация* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Опрос. Практическая работа* |
| 5.2 | *Техника коллажа* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Опрос. Практическая работа* |
| 5.3 | *Техника перекладки* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Опрос. Практическая работа* |
| 5.4 | *Пиксиляция* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Опрос. Практическая работа* |
| **6** | **Сценическая речь** | **2** | **0.5** | **1.5** |  | **Опрос**  **Практическая работа** |
| **7** | **Коллективный мультфильм** | **7** | **1.75** | **5.25** |  | **Наблюдение.**  **Практическая работа** |
| 7.1 | *Написание сценария мультфильма* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Практическая работа* |
| 7.2 | *Раскадровка* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Практическая работа* |
| 7.3 | *Разработка персонажей* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Практическая работа* |
| 7.4 | *Изготовление декораций* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Практическая работа* |
| 7.5 | *Съемка* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Практическая работа* |
| 7.6 | *Монтаж* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Практическая работа* |
| 7.7 | *Озвучивание* | *1* | *0.25* | *0.75* |  | *Практическая работа* |
| **9** | **Демонстрация мультфильма** | **1** |  | **1** |  | **Практическая работа** |
| **10** | **ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ** | **1** |  |  | **1** | **Игра «Диалог».**  **Викторина.**  **Тест.** |
| **И Т О Г О** | | **21** | **6.75** | **13.25** | **1** |  |

**Содержание:**

**«История возникновения мультипликации»**

Знакомство детей с историей возникновения анимации. Устройство «волшебного фонаря» XIX века.

Просмотр первого русского мультфильма «Война рогачей и усачей» (1912 год).

***Практическая работа:*** изобретение своего «волшебного фонаря» и оживление картинки с его помощью.

**«Профессии в мультипликации. Кто и как создает мультики».**

Знакомство с ведущими профессиями (режиссера, звукорежиссер сценариста, оператора, художника-мультипликатора и др.).

Показ видеофильма «Профессия мультипликатор»

Это режиссёр. Какую роль он выполняет? Ему принадлежит общий замысел, идея, главная мысль будущего мультфильма, и он самый главный человек на всех этапах создания мультфильма, который контролирует все процессы работы.

Сценарист (пишет сценарий мультфильма).

Художник (продумывает и прорисовывает всех персонажей, их позы и мимику; фоны, необходимые для мультфильма; выполняет раскадровку мультфильма а так же изготавливает героев м\ф и декорации в материале, в зависимости от технологии).

Аниматор (выполняет анимационное действие, т.е. осуществляет процесс съёмки)

Актёр (выполняет озвучивание героев и персонажей м\ф)

Монтажёр (осуществляет монтаж всех элементов в единый продукт, используя компьютер)

Детям предлагается возможность проживать эти роли, реализуясь и самовыражаясь на занятии.

**«Организация рабочего места»**

Немного истории. Подготовка рабочего места. Что нужно для съемочного места. Как называются и для чего служат. предметы для съемки мультфильма.

**«Базовые принципы анимации. Расширение знаний о способах движения предметов внутри кадра»**

*Что такое движение Основные принципы движения в анимации. Типология движения.**Равномерное движение и движение с замедлением. Траектория движения.*

Чтобы наше зрение воспринимало картинку непрерывно нужно помнить о частоте смены кадров за секунду экранного времени, т.е. сколько картинок должно «промелькнуть» на экране за 1 секунду. 24 кадра. Если смена кадров будет реже, то человеческий глаз будет воспринимать картинку не как непрерывное движение, а как слайд-шоу, отдельные картинки, которые будут сменять друг друга через определенное время.

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.

Просмотр мультипликационных фильмов Гарри Бардина, (объемный фильм из бумаги «Адажио», очень выразительный фильм из спичек «Конфликт», из проволоки – «Выкрутасы», из пластилина – «Брэк», фильм с невидимыми, но слышимыми героями – «Банкет») Р.А́. Кача́нов «Варежка», 1967 г. Союзмультфильм и др.

***Практическая работа:*** Практическая работа: Этюдный тренаж. Обучение приёмам движения в кадре.

**«Техники в мультипликации»**

***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.

***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.

***Пиксиляция. Э***то техника анимации, при которой живые актеры или предметы снимаются покадрово, и кадры монтируются потом с целью достичь какой-либо необычной ситуации, которая в жизни невозможна. Так, например, мы сможем летать в кадре, проходить сквозь стены, ездить на стульях и так далее. Придумал эту технику шотландец Норман МакЛарен, всемирно известный мультиплакатор, основоположник авторской мультипликации.

Просмотр короткометражного фильма «Соседи», 1952 год, который считается первым образцом «пиксиляции».

***Живописная мультипликация.*** Например, «Старик и море» Александра Петрова. эта техника 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.

***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.

***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.

***Природные материалы.*** Если 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.

***Техника коллажа и предметная анимация.*** Коллаж – сочетание кусочков различных материалов и средств массовой информации, таких как газеты, журналы, упаковка продуктов, ткани, краски и фотографии, объединенных в одной композиции. Сам термин происходит от французского «сoller», что значит «клей». Он был придуман Жоржем Браком (Georges Braque) и Пабло Пикассо (Pablo Picasso) в начале 20 века, когда коллаж стал отдельной частью современного искусства. Предметная анимация - это кладезь вдохновения, ведь можно делать мультфильмы из всего, что вас окружает. Плюс совсем необязательно уметь ловко орудовать карандашом и кистью. Один из ярких представителей предметной анимации является PES. Посмотрите, как он играет с предметами, придавая им совершенно новый характер с помощью анимации.

**«Сценическая речь»**

Сценическая речь» не только развивают речевой аппарат, но и предусматривают воспитание и массы других качеств, без которых невозможна полноценная деятельность человека в социуме. Это: внимание, дисциплина, ответственность, партнёрство, да и вообще умение гармонично существовать в коллективе.

Дыхательная гимнастика.

«Сказка про Язычок», Игры «Делим скороговорку поровну»,«Лучший чистоговорщик», «Эмоция замри»…

**«Коллективный мультфильм»**

Изготовление коллективного мультфильма-экранизации, используя элементы трюковой съемки сюжет дети придумывают вместе по ходу занятия и тут же воплощают свои идеи. Наиболее удавшиеся идеи отбираются **для** последующего монтажа.

Выбор песенки, считалочки небольшой сказки или любого другого простого и всем известного произведения для экранизации. Обсуждение сценария. Распределение и пробы ролей (понятие о мультипликационных профессиях (аниматор, режиссёр, художник, оператор, монтажер и др.).

Просмотр: несколько разных мультфильмов на одну и ту же тему (пример того, как по-разному можно изобразить один и тот же текст)

***Практическая работа****:* изготовление коллективного мультфильма-экранизации.

**СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ**

# Иванов-Вано  И. Рисованный фильм – М.: Госкиноиздат, 1950 http://risfilm.narod.ru/page03.html

# Иткин В.В. н «Жизнь за кадром», (методическое пособие), Новосибирск, 2008 г.

# Норштейн Ю.Б., «Снег на траве», Москва, РОФ «Фонд Юрия Норштейна», издательство «Красная площадь», 2008 г.

# .Новоторцева Н. В Анимационная деятельность в коррекционно-развивающей работе с учащимися, имеющими нарушения интеллектуального развития Ярославский педагогический вестник № 2–2010

# Родари Джанни «Грамматика фантазии» (Введение в искусство придумывания историй) год издания: Издательство: Самокат, 2016 г.

# Саймон Марк «Как создать собственный мультфильм. Анимация двухмерных персонажей», NT Press, М. 2006 г

# Тихонова Е.Р. рекомендации по работе с детьми в студии мультипликации Детская киностудия «Поиск» г. Новосибирск 2011 г.

1. Хитрук Ф.С., «Профессия – аниматор», Москва, 2008 г.

**СЛОВАРИК**

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

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

**СЮЖЕТ**. Предмет изображения, внутреннее содержание действия. Сюжет как основа сценария берет начало в литературном творчестве. В системе отношений между героями, в процессе развития конфликта сюжет воплощает авторский замысел. В кино сюжет может строиться как на драматическом конфликте, так и на наблюдении жизненных событий, в своей внутренней логике образующих драматическое развитие «мысли-действия». Формы 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.