

## **Технологические этапы создания мультфильма с детьми**

### **Выбор темы.**

Темы будущих фильмов продумываются психологом и аниматором в зависимости от характера психологических проблем детей, их интересов и индивидуальных особенностей. Но гораздо лучше, если тема родится самими детьми в процессе обсуждения или просмотра мультфильмов. Важно сначала обговорить с детьми, как они понимают выбранную тему, есть ли у них ассоциации с их жизненным опытом. Можно посмотреть иллюстрации, обсудить, какие ассоциации вызывает эта тема.

Аниматор Е. Жиркова предлагает в начале занятия четко обозначить тему, а потом забыть про нее, следуя за идеями детей.

### **Сценарий.**

---

Начать работу над сценарием можно с выбора героев. Часто первые идеи детей стереотипны, называются герои популярных мультфильмов «человек-паук», «винкс» и т.д. Не отвергая эту идею, после небольшой паузы можно спросить «А что еще можно придумать?». Идеи можно записывать на доске или ватмане. Задача – придумать как можно больше вариантов, чтобы выбрать из них потом наиболее подходящие. После того, как каждый (или по группам) определится с героем, можно предложить описать своего героя – какой у него характер, что он любит делать, что с ним происходило раньше. Можно предложить одним детям поиграть роли действующих лиц, а другие дети пусть задают им вопросы. После того, как действующие лица определены, нужно решить, что они будут делать. В полноценной истории должна быть завязка (с чего все началось? в чем проблема, интрига), действия (что произошло?), кульминация (переломный момент, нахождение решения),

развязка (чем сердце успокоилось). Однако выстроить такую логическую цепочку детям достаточно сложно, поэтому взрослому важно организовать процесс выдвижения идей, а потом эти идеи уложить в нужную форму. Можно предложить сочинять рассказ по кругу. Ведущий записывает идеи и периодически зачитывает, что получилось. Полезно также повторять, уточнять то, что сказал ребенок.

Настоящий мультфильм должен быть каким-то сообщением зрителю, для того, чтобы это получилось, можно придумать какой-нибудь контекст, например, что создаваемый мультфильм – это письмо родителям или друзьям, детям из другой страны, другой планеты, людям из прошлого или будущего. Выслушав предложения детей, ведущий может предложить придумать название фильма. Это придаст процессу цельность и целенаправленность. Однако нужно быть готовым к тому, что по ходу все может измениться и в результате название окажется совсем другим.

В процессе сочинения истории нужно акцентировать внимание ребенка на том, что он хочет сказать, когда он предлагает определенные действия героя или элементы сюжета. Это поможет осознать и выразить авторскую позицию. Периодически нужно ставить детей на позицию зрителя – чтобы ему было понятно и интересно.

Если в процессе возникает стопор, идеи иссякают, а сценарий никак не складывается, можно предложить детям переключиться на другой вид деятельности, например, нарисовать героев. Поставленная задача будет в это время продолжать работать на бессознательном уровне.

## **Раскадровка.**

После того, как сюжет обрисован, необходимо сделать раскадровку. Раскадровка — это отображение сюжета в картинках - комикс. В раскадровке действие разбивается на отдельные сцены, из которых складывается мультфильм.

Делая раскадровку, важно постоянно ставить себя на место будущего зрителя. Оценивать то, насколько понятен сюжет. Некоторые моменты, которые кажутся очевидными авторам, для зрителя часто совсем не являются таковыми, в раскадровке должна присутствовать логика.

Иногда во время занятий лучше делать раскадровку вместе с придумыванием сценария. Процесс становится более динамичным. Также возможно, когда дети вместе придумывают сюжет, а преподаватель зарисовывает кадры на доске или на бумаге. Это особенно хорошо при работе с младшими группами, так как при таком совместном процессе детям легче сосредотачивать внимание, помнить, с чего история началась, и просто интересно смотреть, как взрослый рисует.

Второй вариант заключается в том, что каждый рисует свою собственную раскадровку, потом все вместе их обсуждают, и выбирается наиболее удачная или создается одна целая из всех работ. Этот вариант больше подходит для более продвинутых групп.

Любая сцена, которую нужно снимать, обычно включает в себя фон - изображение места происходящего действия, героев и объекты, с которыми они взаимодействуют. Анимация не получится, если нарисовать на одном изображении и героев, и место действия, и предметы. Герои двигаются, а фон статичен, так что, необходимо объяснить детям, что героев и фоны нужно рисовать отдельно.

Перед созданием мультипликационного фильма обычно составляется так называемый производственный план – таблица, состоящая из трех столбцов – в первом записываются фоны, во втором герои, в третьем – объекты. План стоит составлять с детьми не младше школьного возраста и сохранным интеллектом. В противном случае план выстраивает для себя сам аниматор, направляя спонтанные идеи детей. Детям часто бывает сложно выразить свои идеи вербально,

поэтому если возникают трудности на этом этапе не стоит зацикливаться.

Для составления производственного плана раскадровка сцены разбивается на фоны, героев и предметы. Необходимо уточнить ракурс нарисованного персонажа, размер и цвета. Все это требует осмысления и указания в плане. Фон и персонажей лучше делать контрастными, например, рисовать фон красками, а героев карандашами. В производственном плане также можно отметить время, которое будет затрачено на изготовление тех или иных рисунков, и имена детей, которым поручить те или иные задания.

### **Изготовление.**

Приступая к рисованию или лепке фигур, взрослому важно создать творческую атмосферу, подбадривать ребят, начать самому что-то изготавливать. На этом этапе можно разбить детей на группы или пары. Главная задача ведущего - воодушевить ребёнка, помочь ему найти ключ к самому себе, к своим талантам и к уверенности в своих силах. Лучше побольше общаться, а не молчать, например, подробно обсуждать содержание каждого рисунка.

Если на занятии присутствуют родители, их тоже можно вовлекать в процесс. Однако важно следить за тем, чтобы они не давали негативных установок детям, например, таких: «клоун у тебя не получается» и чтобы они не делали за детей, не давали им конкретных заданий: «делай так или так». Лучше дать им самостоятельное задание, на время отвлекая от воспитания своего чада.

### **Озвучка.**

Обычно в анимационном производстве озвучание мультфильма производится перед анимацией. Но так как в наших детских мультфильмах точная синхронизация звука и

изображения иногда и не нужна, голоса записываются после анимации или вместе.

Записывающим устройством может быть компьютер с микрофоном, диктофон или камера с встроенным микрофоном. Качество звука напрямую зависит от уровня используемого оборудования. Если мультфильм будет показан на большом экране, естественно, лучше позаботится о разборчивости голоса и отсутствии лишних шумов. Иногда бывает полезно включить микрофон во время обсуждений и в процессе создания мультфильма, а потом вырезать из всей записи нужные куски.

### **Виды технологий создания мультфильма.**

#### **Перекладка.**

Перекладка является самой простой технологией для работы с детьми. Герои изображаются на плотной бумаге и вырезаются. Все подвижные части тела вырезаются отдельно и потом скрепляются пластилином. Перемещая персонажей по фону, изменения их позы, все покадрово снимается на закрепленный на штативе фотоаппарат.

#### **Пластилиновый мультфильм.**

Из пластилина делаются объемные персонажи (в идеале нужно делать для них проволочный скелет). В этом случае снимается на фотоаппарат каждое изменение фигуры. При этом нужно следить, чтобы в кадре не было посторонних предметов, а также не входили руки детей. Для этого можно с ними предварительно поиграть в игру «положили ручки – убрали ручки».

При съемке нужно обратить внимание на освещение сцены.

#### **Stopmotion**

В этой технике для создания мультфильма используются предметы, игрушки или сами дети. Эту технику можно попробовать в самом начале, чтобы объяснить детям суть анимации, а также с проблемными детьми, когда они не хотят или не могут что-то нарисовать или слепить. Можно

сочетать эту технику с песочной или игровой терапией, снимая покадрово все этапы игры. Потом просмотрев то, что получилось (а это можно сделать прямо без монтажа, быстро листая фотографии), можно попросить ребенка рассказать, что он увидел, на что это похоже и сочинить историю или сказку.

### **Песочная анимация (круп)**

Этой техника хороша для маленьких детей и детей с проблемами развития, так как не требует навыков. Они с удовольствием могут играть с сыпучими материалами. Можно использовать крупу, песок, вареный кофе (сырой кофе нельзя, так как он обладает запахом). Очень хороша гречка, так как она массирует руки. На поверхности с сыпучкой можно рисовать руками, кисточками или палочками, снимая по кадрам каждое изменение. Эту технику хорошо использовать с детьми, которые боятся ошибиться нарисовать некрасиво, так здесь все можно быстро исправить.

Технология мультипликации выбирается в зависимости от возраста детей и их способностей. Можно совмещать одновременно несколько техник, например, сыпучку использовать в качестве фона. Лучше за одну сессию, которая длится около 2-х часов создавать уже готовый мультфильм, чтобы дети в конце посмотрели, что получилось, особенно это важно для детей дошкольного возраста и детей с проблемами в развитии, так как они не могут долго удерживать в памяти связь процесса и результата. Чаще бывает, когда взрослые аниматоры доделывает мультфильм после сессии – монтирует, озвучивает и показывает в начале следующей сессии. Если готовый мультик выкладывается на сайт, куда может зайти ребенок, то мотивации возрастает, так как ребенок может показать результат своего труда друзьям, братьям, сестрам, бабушке. Или можно подарить готовый мультик всем участникам на диске, это поможет закрепить в памяти ситуацию успеха, самореализации, ребенок может возвращаться к просмотру не раз.

Для развития субъектной позиции детей, ощущения себя автором, важно указать имя ребенка в титрах к мультику. Еще лучше, если к титрам прилагается фотография ребенка.

### **ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ:**

**Кадр** — одна картинка раскадровки.

**Сцена** — часть действия, происходящая на одном фоне. Может состоять из нескольких кадров, а может из одного.

**План** — то, в каком приближении показан объект или персонаж. Планы бывают: дальний, общий, средний, крупный, очень крупный. Для чего это нужно? Это помогает более точно передать смысл происходящего. Например: когда необходимо заострить внимание на эмоциях персонажа — используют крупный план, если нужно показать место действия — общий или дальний.

**Диалог** — то, что говорят персонажи, и звуки, которые они издают — помечается под соответствующим кадром.

**Спецэффекты** — сложные визуальные эффекты, которые будут делаться на компьютере. Вспышки молний, дождь, снег и т.п. по возможности задумываются заранее и помечаются в раскадровке.

**Фон** — изображение места действия.

**Действие** — то, что происходит в сцене. Очень важно, рисуя раскадровку, представлять себе сцену именно в действии, а не статично. Обозначать перемещения персонажей и предметов стрелочками.

**Панорама** — протягивание специально нарисованного длинного фона через кадр.