

Как найти идеи для детского сценария к мультфильму

*Аксененкова А.Н., педагог дополнительного образования
МОУ ДО Центр анимационного творчества «Перспектива»
stura.yr@yandex.ru*

Анимация – это волшебный мир, который становится не только развлечением, но и важным инструментом в обучении и воспитании детей. Занимаясь в анимационном центре «Перспектива», дети проходят все этапы создания мультфильма, параллельно осваивают различные профессии в киноиндустрии, получают различные навыки: написание сценария, создание персонажей из различных материалов, съемка мультфильма, озвучивание и монтаж.

В создании мультфильма, работа начинается с идеи и сценария. Идея служит фундаментом для всей дальнейшей работы, а сценарий – это детальное описание истории, персонажей, мест действия и диалогов, которое служит планом для всей команды.

Сценарии строятся, как правило, на основе литературного произведения, либо взяты ситуации из жизни авторов и их личного опыта, или на основе авторской истории или фантазии. Детские стихи, песни, детская проза, короткие сказки, притчи, анекдоты, пословицы и поговорки подходят для сценария на основе литературного произведения.

За основу авторского сценария могут быть взяты: события, происходившие в жизни автора или его знакомых и друзей. На основе событий и ситуаций, которые дети наблюдали или были участниками: семейные традиции, праздники, взаимоотношения в семье, с родителями, с друзьями, школьные истории и ситуации, общение с домашними животными, увлечения, спорт и т.д. Назовем такие сценарии бытовыми (по аналогии деления сказок на бытовые и волшебные).

Также, за основу авторского сценария может быть взяты вольные фантазии автора на свободные темы (сказочные, фантастические история или небылицы). Для удобства назовем эти сценарии фантазийные.

На занятиях по детской анимации существует проблема поиска идей и создания сценария. Дети часто пересказывают истории из фильмов или игр.

Сегодня я хочу поделиться опытом работы создания детьми авторских фантазийных сценариев на примере работы анимационной студии «Весёлые картинки».

Сценарий – это главная часть анимационного фильма. Насколько он будет грамотно выстроен, проработан, интересен, понятен и принят детьми, настолько сильным будет эффект от фильма, или успех фильма. Под успехом я понимаю не столько победы в конкурсах и фестивалях, сколько успех личностный, то есть он может выражаться в том, что ребенок с удовольствием работал над фильмом, или фильм ребенок, несмотря на трудности, доделал, стал терпеливей, не пропускал съемку. И еще много других факторов можно перечислить.

Итак, сценарий – это важная составляющая фильма. На его проработку мы отводим достаточно времени, тратим много усилий. Структуру сценария аллегорично можно сравнить с большим кораблем, его путь, пассажиры и все, что окружает – его составляющие части. Давайте вспомним, из чего состоит сценарий:

- есть начало пути (вступление, начало);
- у корабля есть конечный пункт, куда он должен приплыть, чего достичь (финал, конец);
- у корабля есть план, как он туда доплывет (завязка, развитие действие);
- событие, непредвиденная ситуация, форс-мажор (напряжение, кульминация);
- решение проблемы или проблем (спад действия, развязка);
- есть команда, которая обеспечивает его работу (герои, антигерои).

На этапе создания сценариев одни дети придумывают мгновенно истории, и уже здесь появляется проблема зафиксировать идею и сконцентрировать внимание ребенка на ее реализации в анимации. У таких детей проблема заключается в том, что история постоянно

трансформируется, и для того чтобы она вылилась в фильм требуется много сил терпения и внимания педагога. Унять фантазию. Договориться остановиться на одном из вариантов.

Есть ребята, которые не могут придумать историю, замыкаются, не знают с чего начать или начинают использовать уже выдвинутые идеи другими детьми, или сюжеты игр, других мультфильмов или рассказов, и делают это, ничего не меняя, как под копирку.

Такая ситуация и такие сценарии в анимации не допустимы. Мы верим, что каждый человек талантлив и может придумывать, надо ему только помочь.

Для решения данной проблемы мы много экспериментировали с материалами и анимационными техниками, которые могут помочь ребятам раскрепостить сознание и начать создавать свои авторские истории. За многолетний период работы в анимационной студии «Весёлые картинки» центра «Перспектива» мы нашли спасение для таких ситуаций. Спасением стало конструирование образа героя из любых вспомогательных средств, то есть использование нетрадиционных конструкторов. На основе таких конструкторов появляются уникальные, самобытные герои, которые помогают появиться истории, которая уже может стать основой для сценария.

Можно, конечно, использовать детали покупных конструкторов, но наибольший эффект дают необычные формы и материалы, которые мы в обычной жизни используем иначе. Например:

- *сладости*: конфеты, баранки, разнообразные по форме печенье;
- *фрукты и овощи*: яблоки, бананы, орехи, морковь, томаты, огурцы, кабачки, луковицы;
- *еда*: «Роллтон», чипсы, котлеты, сосиски, сыр, колбаса и другое;
- *природный материал*: осенние листья, цветы, листья, трава, лепестки, семена;
- *хозяйственные предметы*: спички, прищепки, веревки, пластиковые пробки;
- *канцелярия*: ножницы, скрепки, карандаши, мелки и другое.

Назовем такие конструкторы «Перевертыши», то есть вещи, и предметы из обычной жизни в анимации превращаются в детали героев (ножки, ручки, глазки, клювы, крылья, хвосты) или целиком в героя. Такие конструкторы помогают ребенку перейти от стандартного понимания использования вещей к нестандартному. Ребенок вовлекается в игру «перевертыши», а игра, как основная деятельность дошкольников и младших школьников, увлекает ребенка в бессознательное, где и рождаются образы героев, появляется характер у героя, характер толкает на действие, действие требует вовлечение новых героев в сюжет игры. Так постепенно начинает вырисовываться рисунок сюжета будущего фильма.

Еще один положительный момент. Герои из «конструктора перевертыша» не похожи на знакомых героев игр и тех героев, кого дети видели раньше, поэтому шаблонные истории уступают место новым – так диктует образ нового героя.

Таким образом, сценарий начинает выстраиваться, когда у нас появляется новый, нестандартный герой. Героя наделяем именем, характером, социальными связями. Необходимо сложить еще, как минимум одного героя, чтобы появились взаимоотношения между героями или назрел конфликт. Далее все по цепочке начинает складываться само собой. Еще один нюанс: у нестандартных героев возникает и нестандартная походка, манера поведения и различные суперспособности, которые только украшают историю, делая ее совершенно фантазийной.

Здесь стоит отметить, что чем не стандартней детали «конструктора перевертыша», тем не стандартней получаются герои и истории. Пример нестандартного конструктора – обрезки от фетра. Они остаются у нас от фильмов с использованием фетра, мы не выбрасываем обрезки. Также мы дружим с творческими мастерскими по рукоделию, которые нам отдают остатки различных текстильных материалов. Плюс такого конструктора в том, что, во-первых, это плотный материал, имеющий определенную толщину, которую удобно двигать под камерой, а если ее двигать по листам фетра, то они еще и хорошо держатся на фоне, назовем это эффектом «прилипания». Во-вторых, эти обрезки нестандартных произвольных форм, да еще и разных цветов. Такое разнообразие деталей,

выложенное, на столе перед ребенком сначала вводит его в ступор, а потом захлестывает обилием идей.

Придуманных героев мы сначала выкладываем на фон и начинаем играть с ними. Смотрим, как они могут двигаться, разговаривать, как взаимодействуют друг с другом. Так постепенно рождается история. Затем мы этих героев снимаем в коротких анимационных упражнениях. Как раз на таких занятиях рождаются самобытные, сильные истории, их мы фиксируем в сценарии, оформляем в раскадровке и продолжаем работу над полноценным анимационным проектом (например, анимационный фильм «Суперспособности», автор Олег Боровиков).

Итак, нестандартные детали конструктора развивают фантазию, отдаляют авторов от плагиата, это уход от стандарта, стимулируют игровую деятельность, помогают сочинять, предлагают неожиданные ходы, волшебные действия.

Давайте посмотрим на ненужные вещи творческим взглядом. Они в ответ расскажут нам много удивительных историй.

Ссылка на фильм Олега Боровикова «Суперспособности» и скрин из мультфильма



https://vkvideo.ru/video-122449262_456239565

Кадры из фильмов с использованием нестандартных материалов

Педагоги: Аксененкова Анастасия Николаевна, Дылинова Любовь Викторовна.

Крышки

«Добрый-добрый фильм», группа авторов.



Фетр

«Мультколлаж», группа авторов.



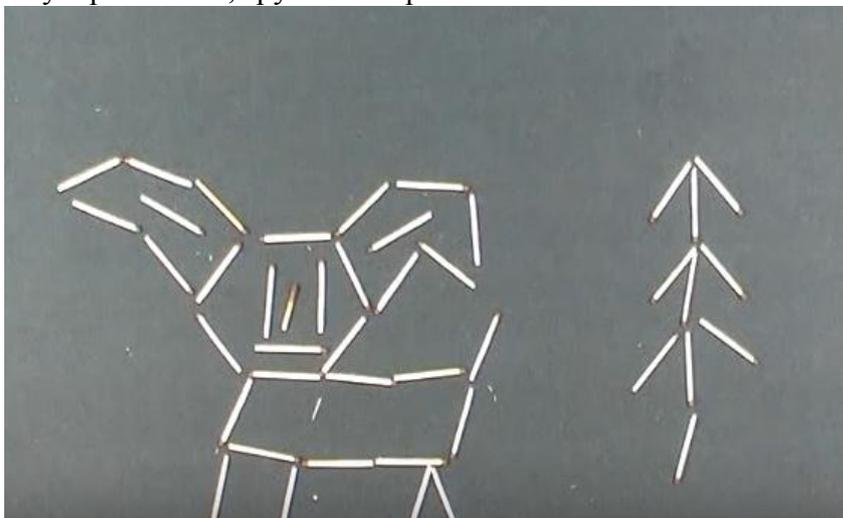
Баранки и семечки

«Бабушке», группа авторов.



Спички

«Супер спички», группа авторов.



Листья и цветы
«Сказки осени», группа авторов.



Природные материалы
«Овощная семейка», группа авторов.



Библиографический список

1. Асенин С.В. Волшебники экрана. Эстетические проблемы современной мультипликации. М., «Искусство», 2004
2. Бесова М.А. Познавательные игры от А до Я / М.А. Бесова. – Ярославль: Академия развития, 2014. – 272 с
3. Бондаренко Е.А. Путешествие в мир кино. М. ОЛМА-Пресс Гранд, 2003
4. Власов. М.П. Виды и жанры киноискусства. М., «Знание», 1989