

## МОДУЛЬ 1

### ЯК ЗРОБИТИ МУЛЬТФІЛЬМ Ч.1

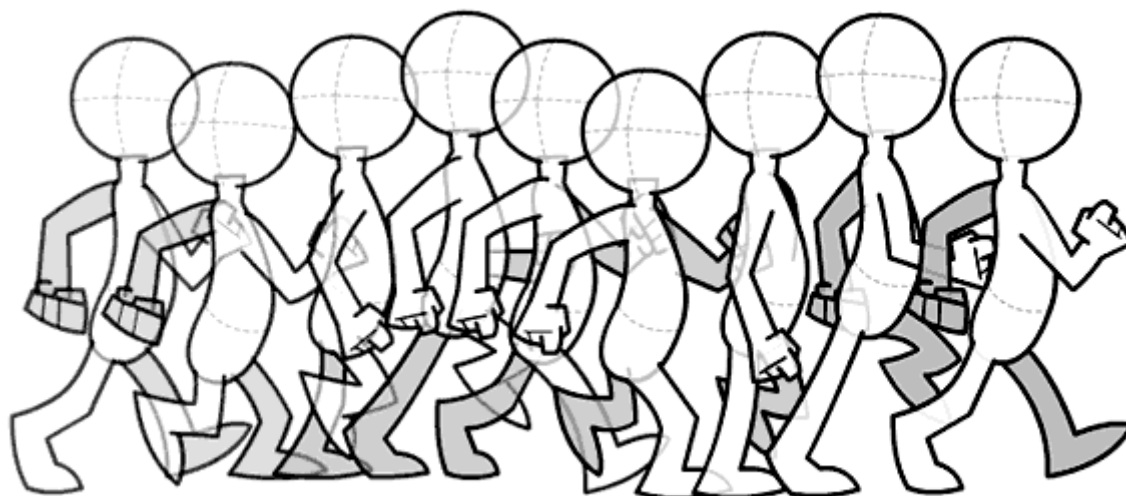
Найважливіше досягнення реформування змісту початкової освіти – введення в шкільну практику інтегрованого навчання, що базується на компетентнісному підході. А Академія української преси починає публікацію навчальних модулів, які дозволять опанувати підходи до інтеграції медіаграмотності до курсу "Мистецтво" в сфері екранних мистецтв та візуальної грамотності. Модулі розрахована на вчительок та вчителів, які прагнуть урізноманітнити свої заняття, зробити їх більш цікавими для учнів, розвиваючи медіаграмотність і візуальну культуру учнів 3- 4 класу

Ірина Сахалтуєва – акторка тексту

Оксана Волошенюк – авторка вправ

#### Заняття 1

Люблять малювати не тільки діти, а й дорослі. Та є дорослі, що найбільше у житті люблять різні чудернацькі картинки та вигаданих героїв і часто-густо обирають професію аніматора або мультиплікатора. Аніматор = мультиплікатор. Чому? Тому що з лат. Anima — душа, похідне фр. Animation — оживлення, лат. Multiplicatio — **розмноження**, збільшення, зростання. Аніматори оживляють і розмножують якусь одну картинку, і вона починає рухатися.



Але для того, щоб зробити мультфільм, однієї картинки замало.

Уявіть собі, що нам треба самим зробити мультик.

З чого почати? Про що його робити? Хто герої? Як вони виглядають?

Коли ми дивимося мультфільм, ми стежимо за сюжетом, розглядаємо героїв, переживаємо, сміємося і не усвідомлюємо, праця скількох людей стоїть навіть за простим мультиком.

На прикладі мультфільму «Цар Плаксій та Лоскотон», який зробила наша студія «Кей анімейшен», ми крок за кроком розберемо створення від початку і до кінця.

Але спочатку ми переглянемо трейлер. Трейлер набагато коротший за фільм, він складається з коротких і дуже видовищних сцен.

<https://www.youtube.com/watch?v=FgmaGJQe4Wc> – трейлер анімафільму «Цар Плаксій та Лоскотон».

Завдання: Як ти думаєш, хто головні герої анімафільму?

Взагалі анімаційна студія схожа трохи на завод або фабрику. Всі працюють дуже злагоджено, процес за процесом, щоб просто намалювати мультик.



Що ми бачимо на малюнку? Сходи, якими ми повинні піднятися, щоб зробити мультфільм. Ми подолаємо весь процес, сходинку за сходинкою, і піднінемося на вершину готового фільму.

А хто піднімається разом з нами анімаційними сходами? Хто бачить готовий фільм он там на горі? Хто порахував усі сходинки? Правильно – **режисер**. Це він придумав мультик у своїй голові, і він єдиний знає всі його таємниці.

### **Сходинка 1: сценарій**

Отож, перша сходинка нашої анімаційної драбинки – це сценарій.

Перша сходинка будь-якої драбини повинна бути найміцнішою, бо від неї залежить, чи піднінемося ми вгору, чи впадемо.

Уявімо собі шкільний пенал, де ми тримаємо обов'язкові речі для заняття з математики.

Пенал – це і є наш сценарій. А які ж речі повинні там бути? Для математики ми маємо в пеналі ручки, синю і зелену, олівці прості та різнокольорові, гумку та лінійку.

А для сценарію ми повинні мати кілька героїв, місце, де вони живуть, і пригоду, яку переживають. У нашому фільмі що ми маємо в пеналі-сценарії?

Зі сценарієм нам пощастило. Казка видатного українського поета Василя Симоненка «Цар Плаксій та Лоскотон» і є нашим сценарієм. Чому так? Тому що Василь Симоненко вже вигадав пригодницький сюжет, доброго героя – дядька Лоскотона та поганого героя – царя Плаксія, які живуть у країні Сльозолий.

### **Вправа**

А ось перед тобою картинки, де зібрано найдраматичніші моменти анімафільму.

- ✓ Як ти думаєш, про що сюжет фільму?
- ✓ Хто головний герой?
- ✓ Хто антигерой?

Розташуй картинки в такій послідовності, у якій розгортається дія. Постав номери біля картинок по чергово. Якщо є можливість виріж і

склади як сторіборд - це серія ілюстрацій, розміщених одна за одною, відповідно сюжету, які дозволяють зрозуміти, яким буде мультфільм.



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



---

Переглянь тизер – це короткий ролик, де викладені такі моменти анімафільму, які мають заохотити до перегляду

<https://www.youtube.com/watch?v=FgmaGJQe4Wc>

✓ Чи вдалося тобі спрогнозувати розвиток сюжету?

Оціни свою роботу від 2 до 12 балів. Лише ти.

## **Сходинка 2: звук**

Друга сходинка – це *музика і озвучування*.

Композитор пише музику, але насправді спочатку її вигадує, а потім записує нотами. Кожну пісню і пісеньку, яку ми знаємо і співаємо, хтось придумав. Поет написав вірша, а композитор створив музику. От вам і пісня! Сценарист придумав сценарій, а композитор написав музику. От вам і кіно! Але ні! Бо головний – *режисер*. Він розповідає композиторові про майбутній фільм, про героїв та їхні пригоди. І композитор пише свій сценарій цього ж фільму, але вже музичний. Він разом з героями радіє веселою піснею і плаче сумною, танцює і співає. І ще не забуває записати все на ноти, щоб музиканти правильно зіграли музику, а співаки виконали.

Озвучування – це коли артист розмовляє за якогось героя. А на екрані персонажі мультика розмовляють голосами акторів. Голос актора – це половина характеру персонажа.

Емоції героя артист виражає інтонацією, він кричить, німіє, плаче, радіє, сумує разом з персонажем. Усе це відбувається в студії звукозапису. На звукозаписі, крім артиста, присутні обов'язково режисер, звукорежисер та звукооператор. В анімації озвучування і музику записують ще на самому початку виробництва мультика.

*Звукорежисер* – поєднує звук та зображення, а *звукооператор* стежить за тим, щоб звук був правильно записаний.

### **Сходи́нка 3: аніма́тик**

Піднімаємося на третю сходинку. Чернетка фільму, а по-нашому, анімаційному, називається **аніма́тик**.

Ця сходинка широка і товста, трохи шершава, але вона вже третя на нашій драбинці. І ми рухаємось уперед. Чернетка фільму, як малюнок простим олівцем, коли намальовані дерева, однак ще не пофарбовані в зелений, коли ще нема блакитного неба, а сонце – тільки сірий кружечок. В *аніматику* режисер з помічниками-художниками малює під музику, яку написав композитор, увесь фільм від початку і до кінця. Для чого треба робити якусь *чернетку*? Можна ж одразу мультик малювати!

Для чого потрібен аніма́тик:

- Художники-аніматори бачать те, що вони повинні намалювати.
- Художник-постановник бачить, скільки персонажів у фільмі, бо він їх повинен усіх намалювати.

### **Вправа**

Ось як Василь Симоненко пише про доньок царя Плаксія.

Старша звалася Нудота,  
Середульшенька – Вай-Вай,  
Третя донечка – Плакота,  
Всі сльозливі через край.



Завдання: Прочитай текст, розглянь доньок на аніматику і як вони виглядають у фільмі. Розкажи, що тобі додало, коли ти побачив малюнок.

Малюнок: доньки царя Плаксія – Нудота, Плакота, Вай-Вай у аніматику.

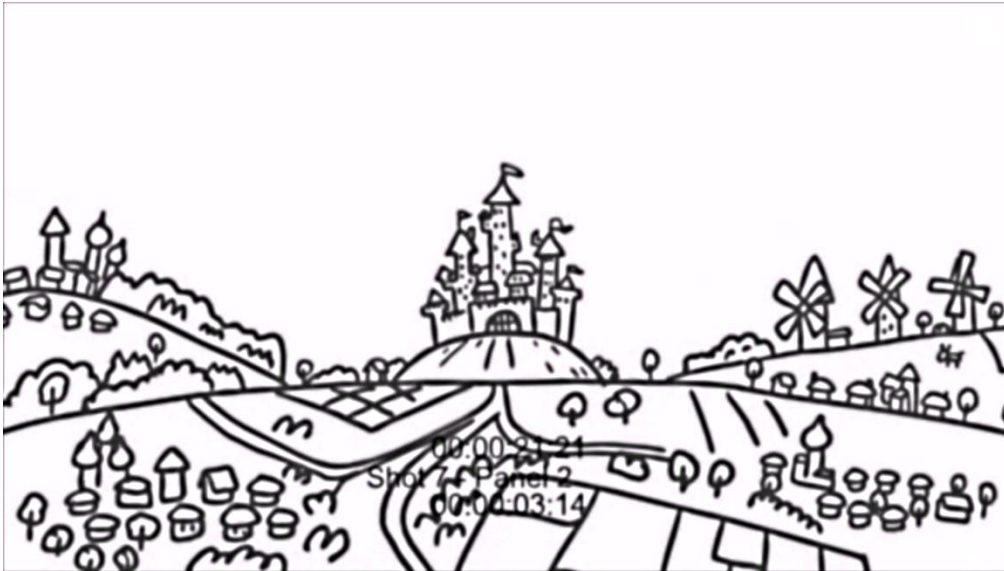


Малюнок: доньки царя Плаксія – Нудота, Плакота, Вай-Вай у фільмі.



- Художник, який малює фон (**фон** – це другий план картини, малюнка і т. ін., який підкреслює, вирізняє основні елементи зображення), бачить, скільки картинок місцевості він повинен намалювати. Наприклад: палац царя Плаксія, село, ліс тощо.

*Приклад фону: замок царя Плаксія в аніматику.*



*Приклад фону: замок царя Плаксія у фільмі.*

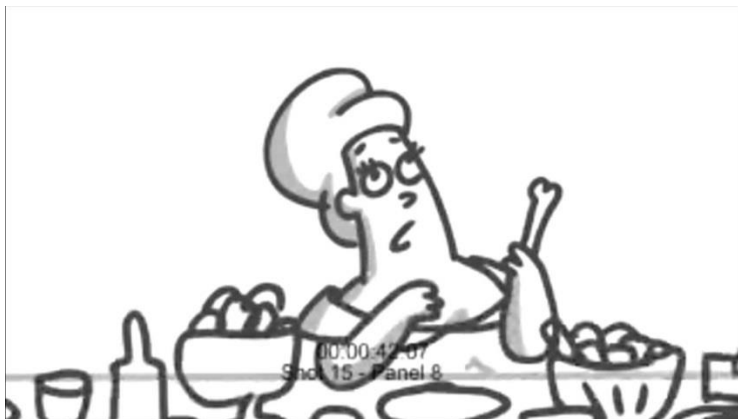


**Завдання:** порівняй фон у аніматику і у фільмі.

Як зміни ти помітив?

- Художник, що малює всі ті предмети, якими користуються геть усі персонажі, повинен їх, по-перше, перерахувати, а по-друге, зрозуміти, що він повинен намалювати.

*Приклад: донька Плаксія в аніматику.*



*Приклад: донька Плаксія розфарбована з намальованою їжею на столі, але ще без фону.*



*Приклад: донька Плаксія в готовому фільмі.*



І ще дуже важлива річ! Аніматик-чернетка робиться для того, щоб виправити всі помилки заздалегідь. А помиляються всі! У фільмі, вже намальованому та розфарбованому, виправити, на жаль, уже нічого не можна.

#### **Сходінка 4: персонажі**

На наступній четвертій сходінці головна людина – це **художник-постановник**.

Від художника-постановника залежить, чи сподобається фільм глядачеві, чи ні.

Тому він повинен гарно намалювати всі думки режисера у фільмі.

Наприклад: головний герой дядько Лоскотон. Як описує Лоскотона Василь Симоненко у своїй казці:

Мав він вдачу теплу й щиру,  
Ще й лукавинку в очах  
І була накидка сіра  
В Лоскотона на плечах  
Лоскотливі мав він вуса  
І м'якенькі наче пух.  
І м'яке волосся русе  
Розсипалося до вух.

От як Лоскотона побачив художник-постановник.

*Приклад: ескіз дядька Лоскотона в аніматику.*



*Приклад: дядько Лоскотон у фільмі.*



Отже, *художник-постановник* спочатку вигадує свою історію про кожного персонажа. Лоскотон молодий чи старий? Худий чи товстенький? Білявий чи чорний? Який у нього одяг? А взуття яке?

А потім художник-постановник малює кожного з персонажів у різних ракурсах. **Ракурс** – це точка зору з якої зображений герой. Залежно від того, звідки дивитися, ракурси бувають різні. Вони то наближають героя до нас, то віддаляють.

*Ракурси* потрібні художникам-аніматорам, які повинні знати, як виглядає персонаж, коли рухається.

*Приклад: дядько Лоскотон в аніматіку.*



Приклад: дядько Лоскотон у фільмі, але ще без фонів. Зліва підписане прізвище аніматора, який малював цю сцену.



Завдання: Подивись на обидва малюнки.

Чим вони відрізняються?

Де дядько Лоскотон ближче, де далі від глядача?

Якщо герой далі, то кого ще можна побачити в кадрі?

## Заняття 2

### **Сходінка 5: фони**

П'ята сходинка – це **фон**, на якому відбувається дія нашого мультику.

*Фонів* може бути дуже багато. Наприклад, і село, і ліс, і місто, і палац, і хатинка, і будиночок, і ще багато чого.

Всі ці *фони* малює спеціальний художник з *фону*. Його завдання не таке просте, як здається. Ну що такого складного – хатинку намалювати! Але хатинка повинна бути не велика і не маленька, не занадто яскрава, щоб ми не шукали наших героїв на строкатому екрані, але і не бліда, а така, щоб подобалася глядачеві.



Приклад: капітан Макака без фону.



Приклад: капітан Макака з фоном.



### Сходинка 6: анімація

І от, нарешті, ми на шостій, вирішальній, сходинці – тут починається наша **магічна анімація!** Ми пам'ятаємо, що латиною «*аніма*» – це душа. Отже, ми наділяємо душею наших героїв. Вони починають рухатися і розмовляти. Ми ж пам'ятаємо, що *озвучування* ми вже зробили, тобто голос у персонажа вже є.

Отже, збираються аніматори, дивляться нашу *чернетку-аніматик* і вирішують разом з режисером, хто що буде малювати.

Наприклад, є три аніматори: Люда, Сергій та Іван.

Люда класно вміє малювати міміку, очі та ротик. І вона каже: «Я намалюю всі сцени, де герої розмовляють, співають, кричать, і всі сцени з мімікою».

А Сергій любить малювати персонажів, коли вони активні. Тобто бігають, плигають, танцюють, навіть, може, і б'ються. Такі активні сцени вважаються складними. І не кожен аніматор може їх намалювати. Але нам пощастило, у нас є Сергій!

А от Іван взагалі універсальний аніматор. Він може малювати як міміку, так і танці.

У нашому фільми він анімує всіх тварин, ходу всіх героїв та сцени, де багато персонажів.

Гайда, до роботи!

Приклад: музики в аніматіку.



Приклад: музики у фільмі.



### Сходинка 7: збірка

Хух! Нарешті! Ми пройшли найважчу та найдовшу сходинку – **анімацію**.

І тепер готовий фільм уже близько.

Сходинка сьома – «страшне» слово **КОМПОЗИТИНГ**, або просто **збірка**, коли з деталей ми складаємо ціле.

Як ми складаємо конструктор, так складаємо наш фільм, деталь за деталлю.

А як працює **відеоінженер**? І що він, власне, робить?

*Відеоінженер* складає музику, голоси артистів, фони та анімацію в єдине зображення. Він дуже-дуже уважний, бо якщо десь схибить, то на екрані ми побачимо от таку картинку: село догори ногами, у нашого героя Лоскотона йдуть спочатку ноги, потім тулуб і врешті голова – і все це під якусь сумну мелодію, яку перекрикують жіночі голоси. Це навіть не смішно! Але наш *відеоінженер* – суперпрофесіонал, і ми маємо наш ідеальний конструктор – наш мультик.

Приклад: танці в аніматику.



Приклад: танці у фільмі.



### Сходинка 8: монтаж

І от восьма, передостання, сходинка – монтаж.

Фільм майже готовий і виглядає він, як торт. І високий, і на вигляд смачний, але ще не красивий. На ньому нема ні крему, ні прикрас, ні напису «З Днем народження!».

Тому сідають за комп'ютер *режисер фільму* і *режисер монтажу* і починають прикрашати фільм. Десь шматочки відрізають, десь додають, прикрашають кадри спецефектами та додають шуми і звуки.

### **Сходинка 9: фільм!**



І все – нарешті!

Остання сходинка - ми на вершині! Ми дійшли!

Наша знімальна група – майже як 4-А – близько тридцяти людей. І працювали над фільмом ми з вересня до травня, мало не цілий навчальний рік. Ми дуже хотіли зробити свою роботу якнайкраще.

Поздоровімо одне одного і подякуймо одне одному за працю.

Фільм – це наша дитина, ми його любимо і відпускаємо в дорослий світ, де вже глядачі будуть вирішувати, який він.

Завдання:

Перед тобою шматочки постеру анімафільму. Склади з них постер.

- ✓ Як ти думаєш, чому художник так розташував героїв?



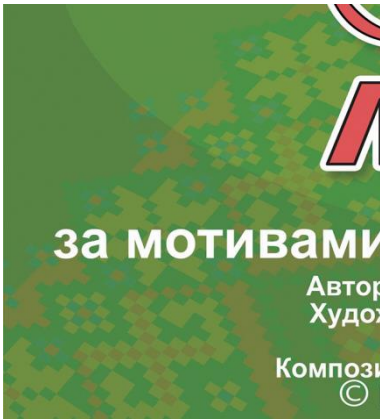
1



2



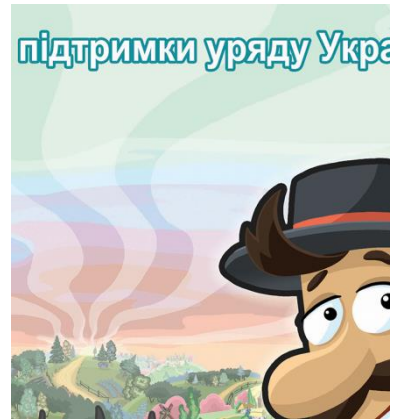
3



4



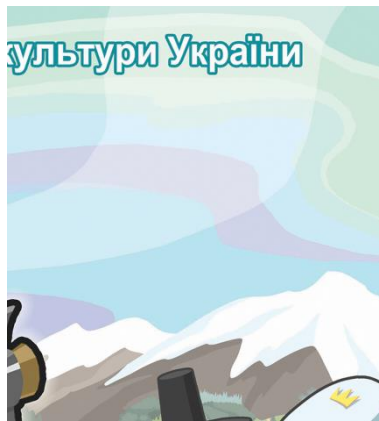
5



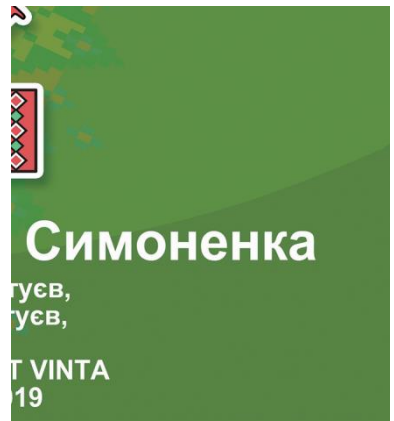
6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19

20

- ✓ Намалюй героя – дядька Лоскотона – на якомусь іншому фоні. Ми тобі допоможемо, і ти можеш скористатися його силуетом.
- ✓ Запиши нові терміни, про які дізнався впродовж заняття.
- ✓ Запиши нові професії, про які ти довідався впродовж заняття.
- ✓ Прочитай казку Василя Симоненка «Цар Плаксіє та Лоскотон». Намалюй на сторіборді власний трейлер. Він має бути створений так, щоб заохотити подивитися анімафільм.



--

--

--

--

--

--

--

--

--

--

Ну що ж заняття завершилися. Ти тепер знаєш, як створюються мультфільми.

Наша знімальна група на цьому фото виглядає може і стомленою, але щасливою, бо фільм позаду.



На фотографії: Оксана Волошенюк, Ілля Балакін, художник, дизайнер титрів; Євген Сивокінь, художній керівник фільму, Воломир Васянович, кінорежисер (він наш колега), Олег Федченко, композер і монтаж, Ірина Сахалтуєва, продюсер, Оксана Сікорська, юрист.

Про авторів:

*Ірина Сахалтуєва*, директорка «Кей анімейшен», здобула вищу економічну освіту в галузі кіновиробництва, працювала на студії «Київнаукфільм», має понад 20 років досвіду роботи продюсером анімаційних і художніх фільмів.

*Оксана Волошенюк*, кінознавець, менеджерка медіаосвітніх програм Академії української преси, авторка посібників та підручників із медіаосвіти і медіаграмотності

Дизайн: Валерія Рябик