**МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Иркутский филиал федерального государственного бюджетного**

**образовательного учреждения высшего образования «Всероссийский**

**государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова»**

**Методическая разработка внеаудиторного мероприятия**

**Квиз «Истинный аниматор»**

Авторы: Ануфриева Анастасия Владимировна, преподаватель высшей квалификационной категории Иркутского филиала ВГИК, г. Иркутск, 2023 год.

**Содержание**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. Введение
 |  |
| 1. Сценарий проведения внеаудиторного мероприятия Квиз «Истинный аниматор»
 |  |
| 1. Заключение
 |  |
| 1. Использованные источники
 |  |
| 1. Приложение
 |  |

**Ведение**

Тенденции развития образовательных технологий в современных реалиях требуют от преподавателя неустанного совершенствования педагогического мастерства, поиска новых форм подачи материала, работать в режиме многозадачности.

Важной составляющей образовательного процесса является внеаудиторная деятельность, которая позволяет расширить рамки личностного развития студента.

Одной из эффективных форм внеаудиторной деятельности является проведение викторин, так как обучающиеся в большинстве своем проявляют интерес к соревновательным видам деятельности. Викторины обладают большими возможностями по созданию благоприятных условий для раскрытия личностного потенциала обучающихся, повышению учебной мотивации, развитию умений сотрудничать, проявлять смекалку, эрудицию. В ходе игры они могут проявить инициативность, творчество, любознательность, стремление знать и уметь больше других.

Квизы являются одной из разновидностей викторин и в последнее время получают все большую и большую популярность. Сейчас их применяют не только для развлечения, но и в образовательной деятельности, на тренингах, мастер-классах.

Почему же эта форма проведения досуга стала так популярна? Прежде всего, это возможность проявить свои интеллектуальные способности, окунувшись в соревновательную атмосферу. И конечно, такое развлекательное соревнование решает несколько задач одновременно:

 в процессе игры происходит сближение коллектива;

 укрепляется командный дух;

 у отдельных участников проявляются лидерские качества;

 время проводится ярко и весело.

В методической разработке представлен квиз, как одна из современных форм игровой деятельности соревновательного характера для обучающихся по специальности 55.02.02 Анимация и анимационное кино (по видам).

**Целью** данной методической разработки является развитие интереса, коммуникативных навыков и углубления профессиональных знаний студентов; формирование новых межличностных отношений среди студентов разных групп и курсов.

**Задачи:**

 повысить степень вовлеченности студентов в познавательно-творческую деятельность;

 помочь обучающимся проявить способности и активность при самостоятельной подготовке заданий и вопросов;

 расширить кругозор, закрепить знания, развить находчивость, смекалку, пробудить интерес к изучаемым темам междисциплинарных курсов профессиональных модулей;

 повысить у студентов уверенность в себе, умение отстаивать свою точку зрения.

**Материалы и оборудование:**

1. Стикеры/карточки с изображением мультгероев (2 варианта – по количеству команд).

2. Ноутбук, телевизор, доска.

3. Электронная презентация.

4. Тематические призы.

В методической разработке описан подробный сценария проведения квиза «Истинный аниматор». В приложении размещена электронная презентация.

**Сценарий проведения внеаудиторного мероприятия**

**Квиз «Истинный аниматор»**

Для проведения квиза группа делится на 2 команды.

Ведущий (преподаватель) говорит вступительное слово, знакомит участников и зрителей с целями и задачами мероприятия. В ходе самой игры зачитывает вопросы квиза (также они дублируются на экране телевизора), команды отвечают. После каждого вопроса на экране появляется правильный ответ, ведущий зачитывает комментарий-пояснение.

По окончании квиза подводятся итоги: команда, набравшая большее количество правильных ответов, считается победителем игры и получает тематические призы.

*Вопрос 1:* «Кто из аниматоров сорок лет не может завершить свой анимационный фильм?».

Правильный ответ: Юрий Норштейн.

Комментарий: Бог создал землю за 7 дней. Гоголь написал «Шинель» за 3 года. Норштейн творит уже сорок с лишним лет. Его экранизация Гоголевской повести стала самым долгосрочным проектом в истории мультипликации. Начал он его снимать в 1981 году. К 2004 году было закончено всего 24 (двадцать четыре) минуты мультфильма. 13 марта 2007 года Норштейн заявлял, что первые 30 (тридцать) минут мультфильма вместе с саундтреком и озвучкой будут показаны в кинотеатрах к концу года.

Двадцати трехминутный мультфильм получил первую премию на пятнадцатом Международном конкурсе технических фильмов в Монреале.

По состоянию на 2023 год мультфильм всё ещё не завершён, что сделало его самым долгосрочным проектом в истории мультипликации.

*Вопрос 2:* «Какой русский режиссёр повлиял на молодого Миядзаки?».

Правильный ответ: Лев Атаманов.

Комментарий: Снежная королева – девятый полнометражный мультфильм студии «Союзмультфильм». В 2022 году ему исполнилось 65 лет!

Он оказал решающее влияние на Хаяо Миядзаки, когда тот выбирал, чем будет заниматься в жизни. «Когда я посмотрел «Снежную королеву», я уже занимался анимацией. Я тогда подумал: как хорошо, что я выбрал эту профессию! Как хорошо, что у меня есть шанс создать нечто подобное. Дело было не в том, что я мог бы сделать такой фильм, а в том, что я оказался в нужное время в нужном месте. Наши работы в то время оставляли желать лучшего и вызывали чувство жалости, но я понял, к чему следует стремиться. Я осознал тогда, что выразительные возможности анимации гораздо шире и глубже тех, что представляются обычно. Это было похоже на знак свыше. Посыл, заключенный в этом фильме, был настоящим и важным. Я серьезно решил для себя заняться анимацией, отдаваясь этому делу до конца. Вот какой опыт я получил»...

Он стал одержим этим мультфильмом. Когда один из его друзей записал на плёнку звук из фильма, Миядзаки одолжил её и прослушивал снова и снова на работе. А в музее мультстудии Ghibli (Гибли) в 2007 году повесили плакат со «Снежной королевой» и подписью от Хаяо: «Моя судьба и мой любимый фильм».

Наверняка вы заметили, что внешность у Снежной Королевы сильно отличается от остальных героев мультфильма? Дело в том, что ее создавали в технике ротоскопирования.

*Вопрос 3:* «Анимационный фильм-пародия на кинопроизводство?».

Правильный ответ: «Фильм! Фильм! Фильм!».

Комментарий: В доброй юмористической манере режиссер Федор Хитрук, автор замечательных мультфильмов про льва Бонифация и Винни Пуха, показал весь сложный путь, который проходит фильм с момента рождения сценария и до его премьеры.

*Вопрос 4:* «В какой компании до перехода в компьютерную анимацию работал Джон Лассетер?».

Правильный ответ: The Walt Disney Company (Дисней).

Комментарий: Стать художником-аниматором Лассетер решил ещё в юности, во многом благодаря книге «Искусство анимации» – истории Disney Studios, написанной Фрэнком Томасом. Джон Лассетер начал учёбу в Пеппердинском университете, где учились его родители, братья и сестры. Однако позже перешёл в Калифорнийский институт искусств, основанный Уолтом Диснеем; являлся одним из обучающихся в знаменитом классе A113.

Преподавателями Лассетера были три сотрудника Диснея: Эрик Ларсон, Фрэнк Томас и Олли Джонстон, а его одноклассниками стали Брэд Бёрд, Джон Маскер, Генри Селик и Тим Бёртон. Во время его пребывания там, он спродюсировал две короткометражки «Леди и Лампа» (1979) и Nitemare (1980). «Леди и Лампа» победила в конкурсе студенческих работ, а белая лампа – главный персонаж фильма – впоследствии стала логотипом студии Pixar.

*Вопрос 5:* «Кто утопил праксиноскоп в Сене?».

Правильный ответ: Эмиль Рейно.

Комментарий: Эмиль Рейно – французский изобретатель, художник и популяризатор науки, прародитель мультипликации. С 1877 года Рейно обосновался в Париже и стал читать собственные популярные лекции. В это же время он сконструировал праксиноскоп – оптический прибор, позволяющий видеть последовательность из нескольких рисунков как плавное движение. На протяжении последующих полутора десятилетий Рейно совершенствовал свой аппарат.

В 1892 состоялся первый показ мультипликационного фильма, когда Рейно представил изумлённой публике, собравшейся в парижском Музее Гревен, свои «светящиеся пантомимы».

Он показывал им программы из нескольких сюжетов, сеанс продолжался пятнадцать-двадцать минут. Все свои «фильмы» Рейно рисовал, раскрашивал и монтировал сам, нанося изображение на длинные ленты, каждый сюжет состоял из нескольких сотен картинок.

Рейно впервые применил некоторые приёмы, ставшие основой технологии мультипликации. В их числе – раздельное рисование персонажей и декораций.

В 1893-1894 он создал свой шедевр «Вокруг кабинки», но уже в 1895 рождение кинематографа нанесло ему сокрушительный удар: рукотворные ленты Рейно не могли соперничать с более быстрыми в производстве и более дешёвыми кинофильмами. Отчаявшийся изобретатель разбил свой аппарат и утопил его в Сене вместе с лентами, частично уцелели всего две из них, «Бедный Пьеро» и «Вокруг кабинки».

*Вопрос 6:* «Самый кокетливый персонаж ранней звуковой анимации?».

Правильный ответ: Бетти Буп.

Комментарий: Это персонаж рисованных мультфильмов, обязанный своим появлением Максу Флейшеру. Поначалу длинноногая прелестница была... собакой (пуделем), только очеловеченной, однако со временем ее стали изображать девушкой. Внешность героини отражала моду на женскую красоту 30-х годов, а вот стиль пения был позаимствован у популярной в богемных кругах певицы Хелен Кейн. Одна из песен (That's My Weakness Now) в ее исполнении содержала фразу: «Boop, boop, a doop», которая стала коронной для Бетти, а также послужила ей в качестве фамилии. В 1931 г. героиня окончательно превратилась в человека, а ее собачьи ушки трансформировались в кольца-серьги, ставшие неотъемлемым атрибутом персонажа. В серии Silly Scandals подруга Бимбо наконец-то обрела имя – Бетти Буп.

*Вопрос 7:* «Первый ротоскопический персонаж?».

Правильный ответ: Клоун Коко.

Комментарий: Персонаж возник, когда Макс Флейшер в 1914 году изобрел ротоскоп, устройство, которое сделало анимацию более реалистичной за счет отслеживания движений человека. Использование персонажа клоуна произошло после двух предыдущих тестов и поиска оригинального персонажа. Флейшер снял своего брата Дэйва в костюме клоуна. После отслеживания отснятого материала, насчитывающего около 2500 рисунков и годичной работы, родился персонаж, который в конечном итоге стал Коко Клоун, хотя у него не было имени до 1924 года.

*Вопрос 8:* «Первый в истории рисованный фильм с синхронным звуком?».

Правильный ответ: Пароходик Вилли.

Комментарий: Во время четырёхдневной поездки на поезде Уолт Дисней придумал нового героя – мышонка по имени Мортимер Маус. Жена Диснея, Лилиан, убедила супруга, что имя звучит слишком высокомерно, и к концу долгого путешествия мышонок сменил имя на «Микки». Вместе с Абом Айверксом Дисней приступил к работе, и скоро была готова первая короткометражная картина с участием нового персонажа – анимационный фильм «Безумный самолет».

Но Дисней не сумел найти прокатчиков ни под «Самолет», ни под второй фильм, «Галопом на страусе». Ресурсы компании начали истощаться, и Дисней вложил всё, что у него осталось, в создание третьего проекта, получившего название «Пароходик Вилли». Многие называют «Вилли» первым звуковым анимационным фильмом, но это утверждение неверно – братья Флейшеры озвучивали свои творения ещё до Диснея. Однако Уолт был первым, кто добился синхронного звучания – все действия и движения персонажей в кадре были полностью синхронизированы с музыкой и другими звуками. «Вилли» нашёл своего прокатчика, и 18 ноября 1928 года состоялась долгожданная премьера.

*Вопрос 9:* «Какой экран стоит опасаться?».

Правильный ответ: Игольчатый экран.

Комментарий: Игольчатый экран – техника анимации, изобретённая в 1931 году Александром Алексеевым. Запатентовал он ее в 1935 году. Игольчатый экран представляет собой вертикальную плоскость, через которую проходят равномерно распределённые длинные тонкие иглы. Иглы могут перемещаться перпендикулярно плоскости экрана. Число игл может быть от нескольких десятков тысяч до миллиона. Иглы, обращенные остриём к объективу, не видны, но неравномерно выдвинутые иглы отбрасывают тени разной длины. Если выдвинуть их – картинка темнеет, если втянуть – светлеет. Полностью втянутые иглы дают белый лист без теней. Изображение получается перемещением источника света и движением игл.

Сегодня в технике игольчатого экрана работает ученик А. Алексеева канадский мультипликатор Жак Друэн (Jacques Drouin) – «Пейзаж мысли», «Отпечатки», «Урок охоты».

*Вопрос 10:* «Прародитель компьютерной графики и музыкальных клипов?».

Правильный ответ: Оскар Фишингер

Комментарий: Немецко-американский аниматор, режиссёр и художник, ставший известным благодаря созданию абстрактной музыкальной анимации за многие десятилетия до появления компьютерной графики и музыкальных клипов.

Если помните, в Winamp'е (и в других аудиоплеерах) есть такая штука - Vizualization, плагин, который формирует причудливое изображение геометрических форм, меняющихся в зависимости от ритма музыки. Так вот, эту "фишку" фактически придумал немец Оскар Фишингер в 20-х годах прошлого века. И это только один пример того, как его эксперименты с анимацией повлияли на развитие визуальных эффектов в кино, рекламе и т.д.

*Вопрос 11:* «Кто подарил свой голос Микки Маусу?».

Правильный ответ: Уолт Дисней.

Комментарий: Голос Микки подарил сам Уолт Дисней, создатель студии лично озвучивал своего самого успешного персонажа до самого конца Второй мировой войны.

*Вопрос 12:* «Какому пластилиновому мультфильму позавидовал бы сам Тим Бёртон?».

Правильный ответ: «Уоллес и Громит: проклятие кролика оборотня».

Комментарий: Над мультфильмом трудилось в общей сложности 250 человек, производство заняло пять лет. В среднем в день мультипликаторам удавалось снять около 3 секунд годного материала.

Для производства фильма потребовалось 2,8 тонны пластилина 42 цветов. За каждый месяц съёмки тратилось около 20 кг клея.

Для того, чтобы покрыть весь диапазон эмоций и положений тела, существовало несколько версий каждого персонажа: так, для съёмок потребовалось 15 Леди Тоттингтон, 16 Викторов Квотермейнов, 35 Уоллесов и 43 Громита.

При создании мультфильма было решено отказаться от использования компьютерной графики. Тем не менее, около 700 кадров всё же содержат элементы цифровой обработки.

Весь задний фон в мультфильме нарисован вручную.

*Вопрос 13:* «Какому режиссёру одного яруса перекладки оказалось мало?».

Правильный ответ: Юрий Норштейн.

Комментарий: «Ёжик в тумане» – советский мультипликационный фильм, снятый Юрием Норштейном в 1975 году на студии «Союзмультфильм». В основе произведения – одноимённая сказочная повесть Сергея Козлова, существенно переработанная во время написания сценария. Фильм рассказывает о Ёжике, который по дороге в гости к Медвежонку, заблудившись в тумане, попадает в загадочный мир, где обитают Филин, Улитка, Летучая мышь и белая Лошадь. Исследователи отмечают, что на стилистику фильма оказали влияние культурные традиции разных стран и народов (в том числе театр и живопись Востока, произведения Пауля Клее, Андрея Рублёва, Юрия Васнецова). В числе технических средств, использовавшихся Норштейном и оператором ленты Александром Жуковским, – применение ярусных декораций, благодаря которым был реализован «эффект тумана». В мультфильме использовалось до 8 ярусов. Фигурку Ёжика клали на белый фон, сверху накрывали листом кальки, а во время съемки кальку медленно поднимали, и Ёжик исчезал в белой дымке. По сути, это был первый спецэффект в отечественной мультипликации.

*Вопрос 14:* «Какой зарубежный анимационный персонаж побудил взрослых и детей кушать овощи, в особенности шпинат?».

Правильный ответ: Моряк Попай.

Комментарий: Этот герой – борец за справедливость и защитник простых людей. Один из самых характерных элементов образа Моряка – это его любовь к шпинату. После того, как он ест шпинат, он получает сверхъестественную силу и энергию, которые помогают ему преодолевать самые сложные препятствия. Популярность мультгероя среди детской и подростковой аудитории позволила популяризировать потребление в пищу овощей, особенно шпината.

*Вопрос 15:* «Саааамый длинный персонаж в истории анимации?».

Правильный ответ: Рапунцель.

Комментарий: Визуальный стиль фильма основан на картине «Качели» французского художника Рококо Жана Оноре Фрагонара, поскольку (бывший) директор Глен Кини хотел, чтобы этот мультфильм выглядел подобно традиционной рисованной Классике Диснея в трёхмерном изображении.

Рапунцель по праву может считаться самым длинным персонажем анимации. Длина ее волшебных волос более двадцати одного (21) метра! В них больше 100 000 отдельных локонов! Для создания ощущения живых волос съёмочная группа анимировала 147 моделей разной структуры, из которых в итоге получилось 140 000 отдельных прядей.

**Заключение**

Наряду со множеством современных образовательных технологий квиз тоже нашел свое место в образовательном процессе как активная форма организации учебной деятельности. В целом квиз-игра позволяет увлечь даже самых пассивных поначалу участников и провести обычную викторину в современном формате: динамично, чётко и весело. При этом студент занимает активную позицию в образовательной деятельности и в сотрудничестве с преподавателем и другими обучающимися приобретает необходимые знания. Таким образом квиз – это прекрасный инструмент, так как может служить и формой опроса, и способом проверки знаний, и развлекательным элементом.

**ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ ИСТОЧНИКИ**

1. Кривуля Н.Г. История анимации. Учебно-методическое пособие. – ВГИК, 2018.

2. Норштейн Ю. Б. Снег на траве. – РОФ «Фонд Юрия Норштейна». – М.: Издательство «Красный пароход», 2016.

3. Википедия. Свободная энциклопедия. URL: https://ru.wikipedia.org/wiki/