



## Первый этап «Загадка Шерлока Холмса».

№ задания	ОТВЕТ	Таланты
1.	Иван, младший сын. Конек-горбунок	
2.	Взять обувь в руки, взять человека в обуви на руки, перейти по мосту, перейти по льду	
3.	Он вырос. Его шаг стал шире	
4.	Они родились ночью с 28 февраля на 1 марта (в високосный год разница будет в 2 дня)	
5.	Ушла исполнительница главной роли	
6.	Спал в самолете (поезде)	
7.	Новогодняя ночь. Салют.	
8.	Ледяные	
9.	В титрах имя вымышленного режиссера (в Америке – это Алан Смитти)	
10.	Разделение во времени: камера то близко, то далеко от декораций. Именно тогда был изобретен прием движущейся камеры.	

Участникам предлагается решить задачу, найти ответ. Ответы записать на бланк.

**1 задание.** Этот мальчик прыгнул в кипящее молоко, потом в горячую воду, а потом и в ледяную, стал от этого только краше. А все потому, что у него был конь. О ком речь?

**2 задание.** Как перейти речку, не замочив обувь?

**3 задание.** Генри спрятал сокровище, но когда захотел его найти, то не смог, оставленные подсказки не помогли ему. Почему? 8-10

**4 задание.** Дженни отметила свой день рождения. А через два дня её сестра близнец отметит свой. Как это возможно?

**5 задание.** Вчера моя жена была в театре. Шла скучнейшая пьеса. Она не выдержала и ушла со второго акта. После ее ухода разразился ужасный скандал. Почему?

**6 задание.** Журналист по пути на работу надел маску (не в медицинских целях). Зачем?

**7 задание.** Даша смотрела кино. Внезапно она услышала серию взрывов и крики людей за окном. Потом наступила тишина. Она выключила телевизор и пошла спать. Почему она была так спокойна?

**8 задание.** На съемках фильма для подготовки к сценам охоты актеры тренировались, стреляя по тарелочкам, которые быстро заканчивались. Кроме



того, большие неудобства представляли осколки, которые нужно было тщательно убирать после каждой тренировки. Какие тарелочки нужно использовать, чтобы решить все эти проблемы?

**9 задание.** Во время съемок фильма «Гудок в тумане» одну часть фильма снимал один режиссер, другую часть – другой. По окончании съемок ни тот, ни другой не хотели, чтобы их имя стояло в титрах. Но не могла же кинокомпания выпустить фильм без имени главного «создателя»! Перед Гильдией кинематографистов Америки встала проблема, которую они решили тогда раз и навсегда. Каким образом?

**10 задание.** Фильм "Кабирия" в начале века заслуженно считался самым грандиозным по своей постановке. Для его съемок изготовили неслыханно большие по тем временам декорации. Но в процессе съемок режиссер Джованни Пастроне и оператор Хомон обнаружили, что декорации, изображающие огромный храм, не помещаются в кадр. Они попробовали установить камеру подальше. Декорации вошли в кадр, но теперь оказались не видны тщательно выписанные детали декораций. Как же показать на экране и декорации в целом, и все детали?

За каждый правильный ответ - 1 талант.



## ВТОРОЙ ЭТАП «Нужна штукавина».

**1 УРОВЕНЬ.** На экране: стакан для попкорна, упаковка попкорна, влажная салфетка, 3D очки, стакан для колы с крышкой и трубочкой, билеты в кино, бутылка с водой.



Эксперт задумывает один предмет. Подсказки даются в общем виде так, чтобы они подходили к максимальному количеству предметов на столе.

	Подсказки	Таланты
1	Размер	0
2	Форма	0
3	Материал	0
4	Подвижное / неподвижное	
5	Источник энергии нужен / не нужен	
6	Вес	
7	Область использования	
8	Функция (назначение)	
9	Управление нужно / не нужно	
10	Цвет	
	За ответ	
	Итог	

Участники получают подсказки за таланты или «в кредит».

За правильный ответ 3 таланта



## **2 УРОВЕНЬ.** Представьте себе зрительный зал кинотеатра.



Эксперт задумывает один предмет, являющийся составной частью кинозала. Подсказки даются в общем виде так, чтобы они подходили к максимальному количеству элементов на столе.

	Подсказки	Таланты
1	Размер	0
2	Форма	0
3	Материал	0
4	Подвижное / неподвижное	
5	Источник энергии нужен / не нужен	
6	Вес	
7	Область использования	
8	Функция (назначение)	
9	Управление нужно / не нужно	
10	Цвет	
	За ответ	
	Итог	

Участники получают подсказки за таланты или «в кредит».

За правильный ответ 3 таланта



**3 УРОВЕНЬ.** Представьте себе киностудию.



	Подсказки	Таланты
1	Размер	0
2	Форма	0
3	Материал	0
4	Подвижное / неподвижное	
5	Источник энергии нужен / не нужен	
6	Вес	
7	Область использования	
8	Функция (назначение)	
9	Управление нужно / не нужно	
10	Цвет	
	За ответ	
	Итог	

Эксперт задумывает один элемент предмета, находящегося в киностудии. Подсказки даются в общем виде так, чтобы они подходили к максимальному количеству предметов.

Участники получают подсказки за таланты или «в кредит».

За правильный ответ 3 таланта



**4 УРОВЕНЬ.** Попробуйте догадаться, для чего использовались эти устаревшие приспособления из области кино и фото искусства.



Эксперт может отвечать на вопросы участников только «Да» или «Нет». Вопрос задается за «таланты» или «в кредит». Количество вопросов фиксируется. За контрольный ответ начисляется 3 таланта.

№ предмета	Количество вопросов	Таланты
1		
2		
3		
	За ответ	
	Итог	

За правильный ответ 3 таланта

**5 УРОВЕНЬ**

Эксперт задумывает предмет специфический для кино и фото искусства; предлагает три подсказки (любые, из перечисленных в 1-м уровне).

Участники могут получить дополнительные подсказки за таланты или «в кредит».

За правильный ответ – 5 талантов.

### ТРЕТИЙ ЭТАП «Правило Филеаса Фогга».

#### 1 уровень.

Подберите героям известных мультфильмов героев-наоборот (антигероев).  
Запишите результат в таблицу. По какому признаку вы выбрали антигероя?





Герой	Антигерой	Признак	Баллы
1	3	Добрый – злой	2
2	9	Защитник – разрушитель	2
4	6	Маленький – большой; веселый – сердитый	3
5	7	Здоровый - больной	2
8	10	Толстый – стройный; ленивый - спортивный	3

Правильный выбор пар герой-антигерой – 1 талант; правильно определенный признак – 1 талант (если признаки повторяются, дополнительные таланты не начисляются), несколько признаков – дополнительные таланты.

## 2 уровень.

Перед вами несколько эпизодов из известных мультфильмов и иллюстрации к ним. Рассмотрите внимательно иллюстрации, прочитайте описание эпизодов. Какие приемы фантазирования использованы в этих примерах? За правильный ответ – 2 таланта.

1. «Алиса в стране чудес». Эпизод с волшебной дверью. Алиса должна быть маленькая, чтобы пройти в дверь, и должна быть большая, чтобы взять со стола ключ.



Прием фантазирования: увеличить-уменьшить





2. «Лошарик». Главный герой – лошадка из шариков. Жонглер очень хотел быть дрессировщиком, и его шарик превратился в лошадку. Представления очень понравились публике, а вот дрессировщик-жонглер вдруг засомневался, что Лошарик настоящий, и тогда... шарик рассыпался.



Прием фантазирования – объединить-разъединить

3. «Чертенок № 13». Школа для чертей. Хорошие оценки ученики получают за пакости. У главного героя ничего не получается, потому что он добрый чертенок. Мама Чертенка плачет от досады, а не от пакости.



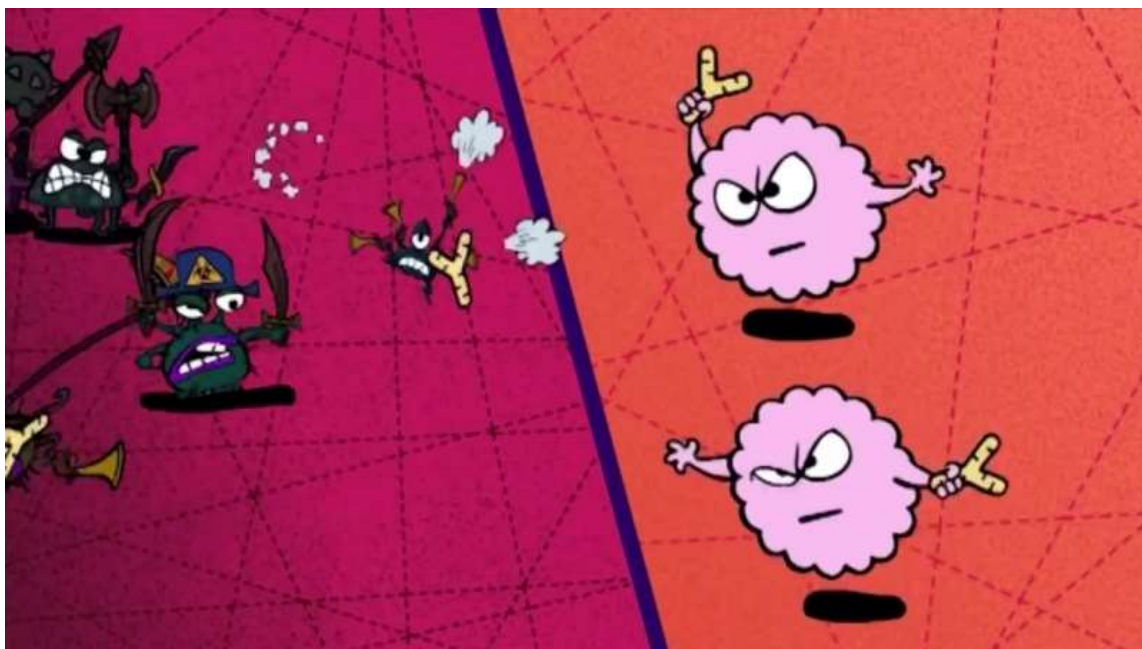
Прием фантазирования – наоборот.

4. «В стране невыученных уроков». Виктор Перестукин поместил белого медведя в южные страны.



Прием фантазирования: перемещение в пространстве.

5. «Смешарики». Вирусы изображены как пираты, нападающие на фагоциты – клетки иммунитета организма человека.



Прием фантазирования: оживление.

6. «Смешарики». Крош и Ежик путешествуют внутри Пина, чтобы помочь ему справиться с вирусами.



Прием фантазирования: уменьшить.

7. «Тайна третьей планеты». Тигрокрыс с планеты Пенелопа.



Прием фантазирования: объединить – разъединить.

За каждый правильный ответ – 2 таланта



### 3 уровень

Мультфильмы создают в самых разных техниках: рисованные, перекладные, пластилиновые, кукольные, песочные, даже из чая, кофе, риса и иголок. Каждый мультфильм – это кропотливая работа многих специалистов. Создайте три команды мультипликаторов: для рисованного, кукольного и песочного мультфильмов (одного и того же специалиста можно использовать несколько раз). В каждой команде не хватает одного специалиста, догадайтесь какого?

Профессии в мультипликации:

КУКОЛЬНИК, ХУДОЖНИК-МУЛЬТИПЛИКАТОР, КОМПОЗИТОР, ХУДОЖНИК ФОНОВ, БУТАФОР, МАСТЕР ПО ДЕКОРАЦИЯМ, ОСВЕТИТЕЛЬ, ХУДОЖНИК ПО ДЕКОРАЦИЯМ, ОПЕРАТОР, ХУДОЖНИК ПО КОСТЮМУ, РЕЖИССЕР-ПОСТАНОВЩИК, ХУДОЖНИК-РАСКАДРОВЩИК

Команда рисованного М/Ф.	Команда кукольного М/Ф	Команда песочного М/Ф
<ul style="list-style-type: none"> <li>• художник-мультипликатор</li> <li>• композитор</li> <li>• художник фонов</li> <li>• оператор</li> <li>• режиссер-постановщик</li> <li>• художник-раскадровщик</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• кукольник</li> <li>• композитор</li> <li>• бутафор</li> <li>• мастер по декорациям</li> <li>• осветитель</li> <li>• художник по декорациям</li> <li>• оператор</li> <li>• художник по костюму</li> <li>• режиссер-постановщик</li> <li>• художник-раскадровщик</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• художник-мультипликатор</li> <li>• композитор</li> <li>• осветитель</li> <li>• оператор</li> <li>• режиссер-постановщик</li> <li>• художник-раскадровщик</li> </ul>

В команде не хватает: СЦЕНАРИСТА

Правильно составленная команда – 3 балла (3 команды – 9 баллов)

Ответ на вопрос – 1 балл

**4 уровень**

Перечислите мультфильмы, в которых речь идет об изобретениях и изобретателях. За каждый ответ – 1 талант



**5 уровень**

Внимательно рассмотрите рисунки. Распределите рисунки по системному оператору. Каким был зонтик в экране 4 (**новый**) и каким стал в экране 7 (**сломанный, заслуженный, любимый**).



Каждый правильно заполненный экран – 1 талант (все 9-ть экранов – 9 талантов)

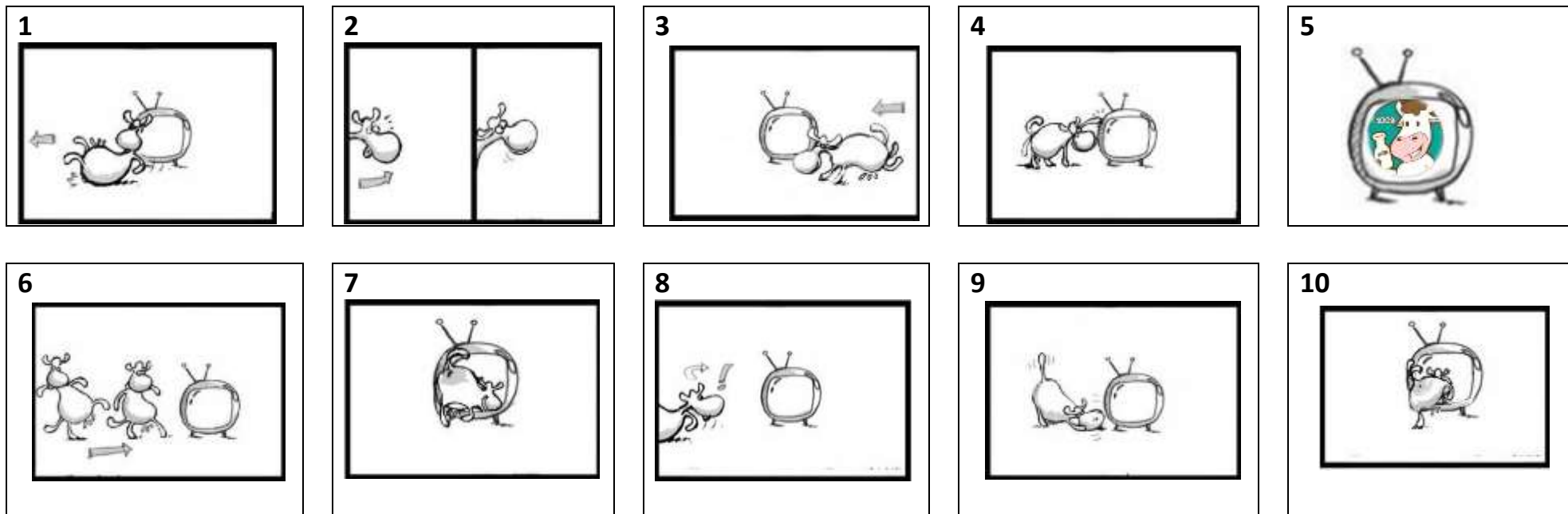
Ответ на вопрос – 1 талант



### ЧЕТВЕРТЫЙ ЭТАП «Раскадровка для Микки Мауса»

#### 1 Уровень

Восстановите последовательность.



1 – 3

5 – 6

9 – 7

2 – 1

6 – 9

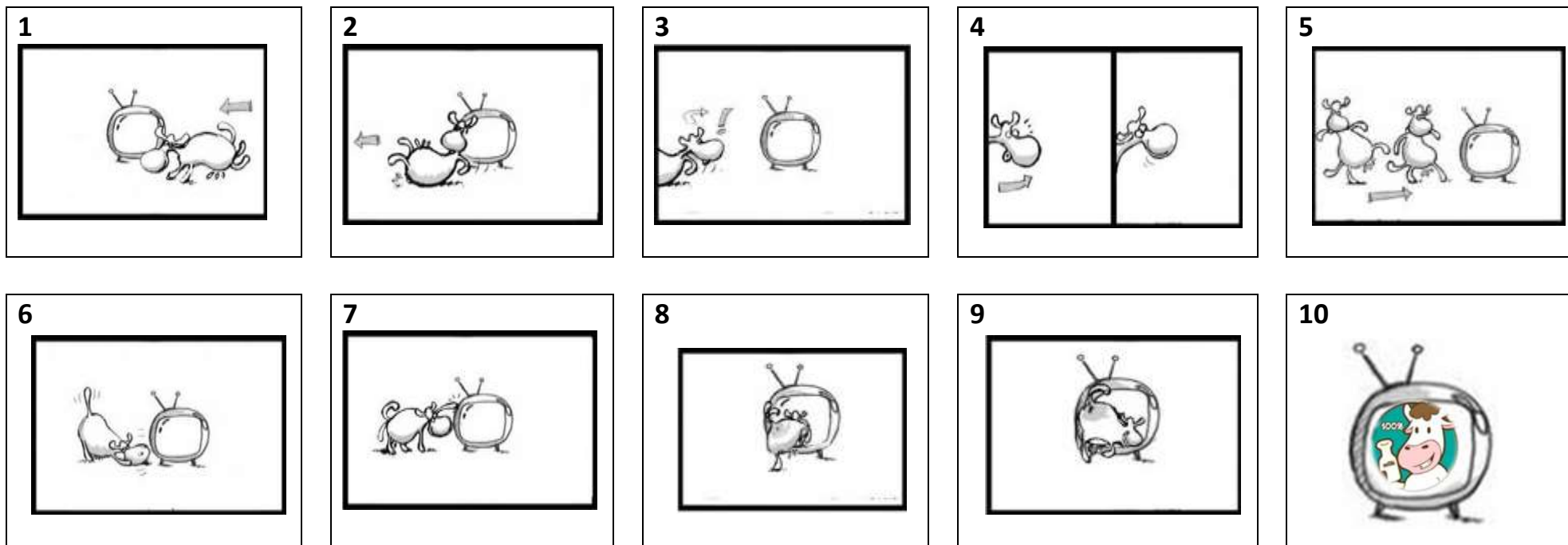
10 – 5

3 – 8

7 – 4

4 – 2

8 – 10



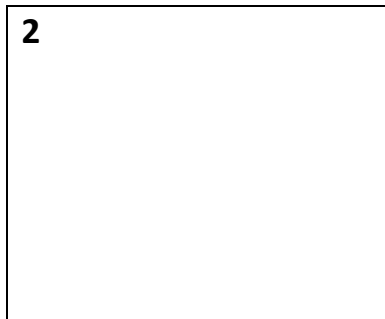
За контрольный ответ – **10 талантов**



**2 уровень** Рассмотрите внимательно картинки. Эту историю рассказал Редьярд Киплинг в своей сказке «Почему у слонов такой длинный хобот?», а потом по этой сказке был снят веселый мультфильм. Мы попробовали рассказать эту историю в 10-ти кадрах. Некоторые кадры мы пропустили, сможете ли вы их восстановить? А также восстановить надписи к рисункам.



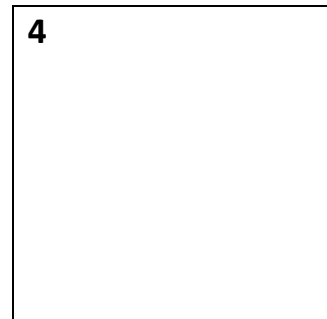
Жил-был слоненок с маленьким носом



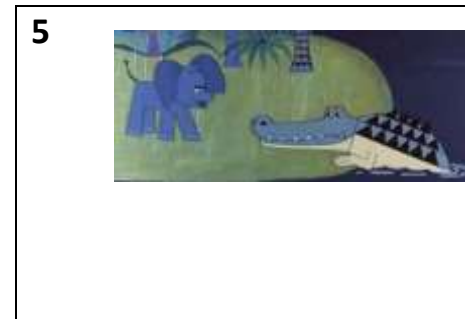
Все его дразнили, а он только задавал вопросы



Птичка Тари подсказала ему путь



Мудрый Змей указал ему дорогу



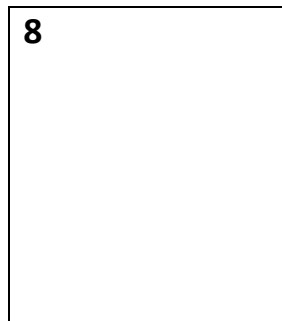
Слоненок хотел узнать «Что кушает на завтрак Крокодил?»



Злой крокодил схватил его за нос



Слоненок стал тянуть свой нос...



Таким длинным носом удобно доставать фрукты



А еще можно ответить тем, кто дразнится



И с тех пор слоны очень рады, что их хобот такой длинный!

За каждый экран – **1 талант (максимум – 4 талантов)**

Каждая надпись к рисункам – **1 талант (максимум – 8 талантов)**





Жил-был слоненок с маленьким носом



Все его дразнили, а он только задавал вопросы



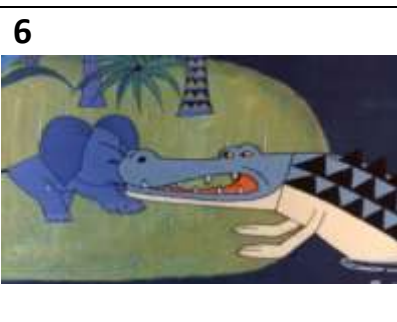
Птичка Тари подсказала ему путь



Мудрый Змей указал ему дорогу



Слоненок хотел узнать «Что кушает на завтрак Крокодил?»



Злой крокодил схватил его за нос



Слоненок стал тянуть свой нос...



Таким длинным носом удобно доставать фрукты



А еще можно ответить тем, кто дразнится



И с тех пор слоны очень рады, что их хобот такой длинный!



**4 уровень**

Придумайте и нарисуйте комикс на тему: «Друзья запускают воздушного змея». Рисунки могут быть схематичными – ваша задача использовать 10 экранов (ни больше и не меньше).

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

За каждый выделенный этап – **1 талант (максимум – 10 талантов)**



### **ПЯТЫЙ ЭТАП «Тринадцатый подвиг Геракла»**

Интересный мультфильм – это всегда необычный, симпатичный и смешной главный герой!

Вам предстоит изобрести нового героя для мультфильма и придумать его приключения. Удачи!

На этом этапе можно получить до 53 талантов

Задание 1. Придумайте и нарисуйте персонаж для мультфильма с необычными, противоречивыми свойствами. Ваш герой должен быть:

добрым и злым

большим и маленьким

умным и глупым

съедобным и несъедобным

твердым и мягким

цветным и черно-белым

природным и искусственным

Выберите любое количество пар противоположных свойств на свое усмотрение. Обязательно сделайте пояснения. Дайте имя вашему герою!

Каждая пара противоречий в рисунке – 2 таланта + с объяснением – 2 таланта



Задание 2. Теперь очень коротко опишите надсистему, в которой живет ваш герой (2-3 предложения):

Зима или лето

Лес или море

Город или деревня

Земля или космос...

На усмотрение эксперта от 1 до 5 талантов

Задание 3. Но и это еще не все... Ваш герой должен попасть в сложную ситуацию, а потом... храбро выбраться из нее!

Придумайте «что», «как» и «почему» происходит.

И, главное, о чем ваша история, какую главную идею вы хотите раскрыть.

На усмотрение эксперта от 1 до 10 талантов



Итак,

Задание 1 – придумайте и нарисуйте главного героя мультфильма, дайте имя

(до 28 талантов)

Задание 2 – опишите где живет ваш герой

(до 5 талантов)

Задание 3 – придумайте «что», «как» и «почему» происходит, какова главная идея

(до 10 талантов)

Выберите форму представления: комикс, сцена из мультфильма, короткий рассказ. Вся история должна поместиться на 1 странице А4. (эксперт оценивает от 1 до 10 талантов)