

КОРОТКОМЕТРАЖНЫЙ ФИЛЬМ «СИНИЙ ЗОНТИК»

The Blue Umbrella

О фильме

Год производства: 2013

Страна: США

Жанр: мультфильм, короткометражка

Режиссер: Сашка Унзельд

Сценарий: Сашка Унзельд

Продюсер: Марк С. Гринберг, Джон Лассетер

Оператор: Патрик Лин

Композитор: Джон Брайон

Художник: Джей Шустер

Монтаж: Джейсон Худак

Премьера в мире: фильм был представлен 12

Февраля 2013 года на 63-ем Берлинском

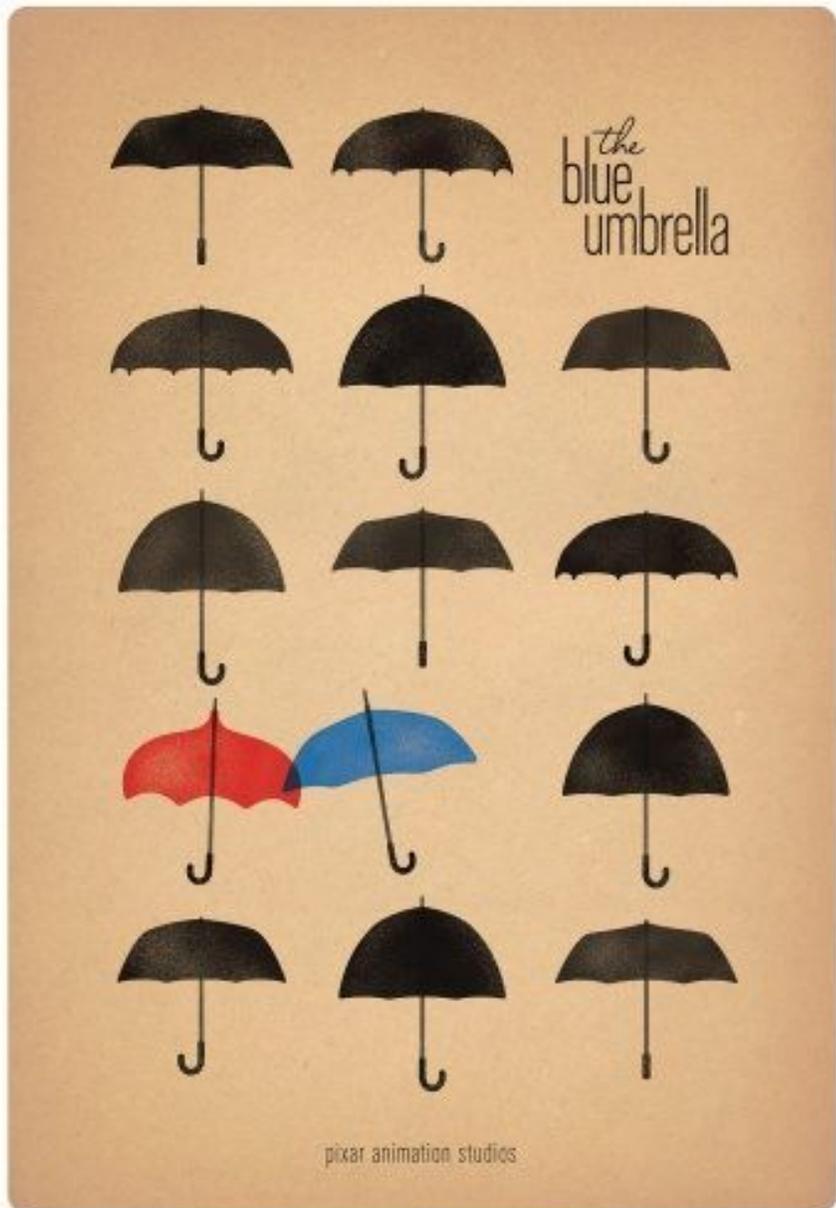
международном кинофестивале. Премьера для

широкой публики состоялась вместе с

«Университетом монстров».

Производство: Pixar Animation Studios

Длительность: 7 мин



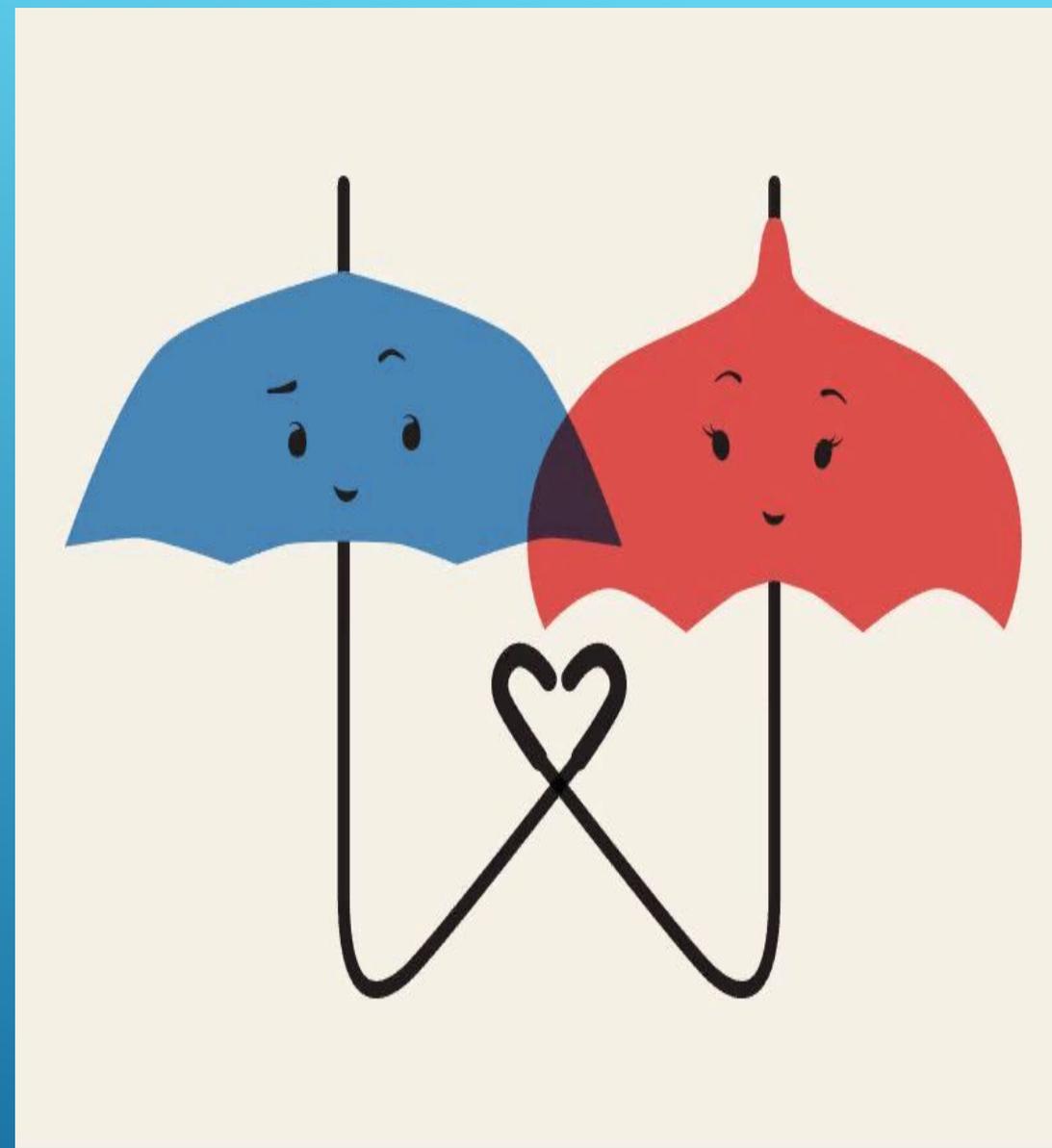


РЕЖИССЁР – САШКА УНЗЕЛЬД,
ХУДОЖНИК ПО ФОНАМ, РЕЖИССЕР
АНИМАЦИИ СТУДИИ PIXAR.

РОДНОЙ ГОРОД: ГАМБУРГ.
РОДИЛСЯ В 1976 ГОДУ.

ОБУЧЕНИЕ: КИНОАКАДЕМИЯ
РЕГИОНА БАДЕН-ВЮРТЕМБЕРГ,
ГЕРМАНИЯ.

НА СТРАНИЦЕ САШКИ УНЗЕЛЬДА В ТВИТТЕРЕ МОЖНО УВИДЕТЬ ФОТО РАСКРЫТОГО СИНЕГО ЗОНТА, ЛЕЖАЩЕГО НА ПРОМОКШЕЙ ОТ ДОЖДЯ УЛИЦЕ. ОН СДЕЛАЛ ЭТО ФОТО ЕЩЕ БУДУЧИ ХУДОЖНИКОМ ПО ФОНАМ В СТУДИИ PIXAR. СЕГОДНЯ УНЗЕЛЬД РЕЖИССЕР ШЕСТИМИНУТНОГО МУЛЬТФИЛЬМА «СИНИЙ ЗОНТИК» ОТ СТУДИЙ PIXAR И DISNEY. БЛАГОДАРЯ ОСОБЕННОМУ СТИЛЮ ЭТА КОРОМЕТРАЖКА ПРИВЛЕКЛА К СЕБЕ НЕМАЛО ВНИМАНИЯ. ФИЛЬМ БЫЛ ВЫПУЩЕН В 2013 ГОДУ.





ГЛАВНЫЕ ГЕРОИ АНИМАЦИИ – ПЕРСОНАЖИ, СОЗДАННЫЕ В 2D. ПРИ ЭТОМ ДЕЙСТВИЕ РАЗВОРАЧИВАЕТСЯ НА ФОНЕ ФОТОРЕАЛИСТИЧНОГО ГОРОДА, СОЗДАННОГО ПРИ ПОМОЩИ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ. МНОГИМ МОЖЕТ ПОКАЗАТЬСЯ, БУДТО ДЛЯ СОЗДАНИЯ МУЛЬТФИЛЬМА БЫЛ ОТСНЯТ НАСТОЯЩИЙ ГОРОД И НА НЕГО НАЛОЖЕНЫ ДВУХМЕРНЫЕ ПЕРСОНАЖИ.

«СИНИЙ ЗОНТИК» — ПОИСТИНЕ ДОСТИЖЕНИЕ В ОБЛАСТИ ТРЕХМЕРНОГО МОДЕЛИРОВАНИЯ, АНИМИРОВАНИЯ, КИНЕМАТОГРАФА, ТЕХНОЛОГИЙ ОСВЕЩЕНИЯ И ВИЗУАЛИЗАЦИИ. И, КОНЕЧНО, ЭТО ЕЩЕ И ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ.

ФАКТЫ О «СИНЕМ ЗОНТИКЕ»

1. У Сашки было три идеи для мультфильма, так вот история потерянного зонтика, лежащего на обочине дороги и ждущего своего хозяина, была последней. На этот сюжет его натолкнул брошенный на улице зонт, увиденный Унзельдом примерно год назад. Потеряшка вдохновила его на создание анимированного зонтика, но до создания полноценного мультфильма тогда было еще далеко.
2. Городу и дождю изначально отводились важные роли. Как признался Унзельд, он страстно любит дождь и называет его очень красивым явлением природы. В ранней версии мультфильма синий зонт под дождем пытался найти хозяина, каким-то образом передвигаясь по городу. Когда начали анализировать способы передвижения зонта, решили, что история любви двух зонтов будет гораздо выигрышнее поисков хозяина. И с того момента дождь утратил драматическую роль и стал романтическим спутником главных героев.

3. ТЕПЕРЬ ПРО РОЛЬ ГОРОДА В МУЛЬТФИЛЬМЕ: И В РАННЕЙ ВЕРСИИ, И В ПОСЛЕДНЕЙ ГОРОД ДОЛЖЕН БЫЛ ПЕТЬ НА ПРОТЯЖЕНИИ 80% ХРОНОМЕТРАЖА. ПЕСНЯ ГОРОДА ДОЛЖНА БЫЛА РЕГУЛИРОВАТЬ НАСТРОЕНИЕ В СООТВЕТСТВИИ С ТОНОМ СЮЖЕТА. ПОСЛЕ СКРИНИНГОВОГО ТЕСТА ЛАССЕТЕР ЗАМЕТИЛ, ЧТО ЭТА ЗАТЯНУВШАЯСЯ ПЕСНЯ ОЧЕНЬ ОТВЛЕКАЕТ ОТ ИСТОРИИ ЛЮБВИ ЗОНТИКОВ: ЗРИТЕЛИ БУДУТ ОЧАРОВАНЫ ПОЮЩИМ ГОРОДОМ, А НЕ ГЛАВНЫМИ ГЕРОЯМИ.

4. ХОТЯ ПОЮЩЕГО ГОРОДА МЫ ТАК И НЕ УВИДИМ, МУЗЫКА БУДЕТ ИГРАТЬ ВАЖНУЮ РОЛЬ В МУЛЬТФИЛЬМЕ - ОНА БУДЕТ ОТРАЖАТЬ ЭМОЦИИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ПРОИСХОДЯЩЕГО НА ЭКРАНЕ. КОМПОЗИТОР ДЖОН БРИОН НАПИСАЛ УНИВЕРСАЛЬНУЮ МЕЛОДИЮ ИЗ ПЯТИ НОТ, КОТОРУЮ БУДУТ ИЗМЕНЯТЬ ДЛЯ ВЫРАЖЕНИЯ ПЕЧАЛИ, РАДОСТИ И ВОЛНЕНИЯ. ПЕВИЦА САРА ДЖАФФЕ НАПИСАЛА ТЕКСТ И ЗАПИСАЛА ПЕСНЮ ДЛЯ МУЛЬТФИЛЬМА.

5. КАЖДЫЙ ПРЕДМЕТ В МУЛЬТФИЛЬМЕ ИМЕЕТ СВОЮ "ИСТОРИЮ". РЕЖИССЕР ГОВОРИТ, ЧТО ВЕЩИ ТОЛЬКО ТОГДА КАЖУТСЯ РЕАЛЬНЫМИ, КОГДА НА НИХ ЕСТЬ ОТПЕЧАТОК ПРОЖИТЫХ ЛЕТ. ПОЭТОМУ ПЕРЕД СЪЕМКАМИ ОН ВЫШЕЛ В ГОРОД И ПОСТАРАЛСЯ ЗАПЕЧАТЛЕТЬ НА КАМЕРУ ВСЕ ВОЗМОЖНЫЕ ГОРОДСКИЕ ПРЕДМЕТЫ, А ПОТОМ ПРИДУМАЛ ИСТОРИЮ ПРОИСХОЖДЕНИЯ РАЗНЫХ ВМЯТИН И ПЯТЕН НА НИХ.

ТАКОЕ ВНИМАНИЕ К МЕЛОЧАМ, УБЕЖДЕН УНЗЕЛЬД, ПОМОЖЕТ ЗРИТЕЛЮ ПРЕДСТАВИТЬ, ЧТО ПЕРЕД НИМ НЕ АНИМАЦИОННЫЙ ФИЛЬМ, А ИГРОВОЙ, СНЯТЫЙ НЕ АНИМАТОРАМИ, А ОБЫЧНЫМИ ОПЕРАТОРАМИ. А НЕОБЫЧНАЯ ГРАФИКА, СОЗДАННАЯ С ПОМОЩЬЮ УНИКАЛЬНОЙ ТЕХНОЛОГИИ, ТОЛЬКО УСИЛИТ ЭФФЕКТ РЕАЛЬНОСТИ ПРОИСХОДЯЩЕГО.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ОБСУЖДЕНИЯ

1. Какие эмоции у вас вызвал этот мультик?
2. Какая сцена в мультике произвела на вас больше впечатление?
3. Сочувствовали ли вы главному герою мультика?

