

Всероссийская олимпиада школьников по литературе

(Муниципальный этап)

8 "А" класс

Урманова Ульяна

45
25
85
58
35
225

1 Тема "История и литературы". Вещи на витрине принадлежат историческим произведениям. Подробнее опишем каждую вещь.

Вещь первая. - Заячий тулуп из повести А.С. Пушкина "Капитанская дочка". Это непосредственно важный предмет повести, который спас жизнь главному герою - Петру Гриневу. При первой встрече с разбойниками и бунтовщиками Емельяном Пугачевым, Петр, еще не зная его, отдаст ему по милости заячий тулуп. Спустя время, Емельян Пугачев вторгается в крепость, где жил Петр. Петр не принимает "господство" разбойника, за что Емельян решает его казнить. Но при упоминании о тулупе Петра помилован.

Переден к следующему предмету - капитанский мундир. Эта парадная военная форма солдат является яркой вещью литературы, истории и даже живописи - на портретах известных полководцев и даже правителей часто можно увидеть красный мундир. Он относится к литературе, ведь сколько раз в произведениях русских писателей встречается эта вещь. А сколько есть исторических стихотворений, произведений! Мундир в них может встречаться, или ассоциироваться с военными действиями при существовании Российской империи. Еще одна вещь, находящаяся рядом с мундиром, - кивер. Она является ^{частью} военной формой солдат. На полях присутствуют перья, она красивой и заостренной формой. Безусловно, её мы добавим в качестве дополнения к мундиру. Эта форма словно переносит нас во время великих императоров Российской империи - Петра I, Александра I, Екатерины Великой и следующая вещь - страница летописи о князе Олеге. Повесть "Вещи Олега", написанная Александром Пушкиным, рассказывает нам о временах Древней Руси и загадочной смерти Олега. Последняя вещь витрины - женское убранство времени 18-19 веков. Уздечное пышное платье, перчатки, парик белая пышной причёской с вставленными перьями - всё это может напомнить о героях каких-либо произведений того времени, конечно же, о женщинах, например, о княжне Марии, о Наташе Ростовой.

В заключении хочется сказать о том, что писатели не раз обращались к истории. Этой вставкой мы и хотим показать грани между литературой и историей.

витрины которых и показывают эту грань.

Короткометражный фильм.

2 Кадр №1. Провинциальный город. Ночь. Звук сверчков и шороха прилива.

Кадр №2. Пустой двор одиночного дома. Бездомные котата лакают муху. Блуждающий вид двора и крупный плач котят.

Кадр №3. Переход к рынку. Остатки нераспроданных продуктов, которые едят бездомные звери. Тихий Бичи плач. Бездомные звери - крупный плач. Звук хруста едн.

Кадр №4. Милая девушка с бродячей собакой. Девушка идет вдаль. Собака лежит рядом. Девушка не сидит. Пустынкой плач. Бьющиеся волны. Рядом с девушкой книга.

Кадр №5. Собор. ^{его} Золотистый увета. Ее виднеется. Собор со старинных времен, требующий реставрации, но по своему атмосферный.

Кадр №6. Бродячая собака, спокойно лежащая возле девушки. Собака идет задумчивым взглядом на шорох залив. Она будто тоже все понимает, испытывает те же чувства, что и человек. ^{! будто ищет в нем надежду на справедливость} Крупный плач.

Кадр №7. Девушка смотрит в небо. Собака тоже. Движение камеры передвигается в сторону неба. Черное небо, в котором светит полная луна.

Все кадры озвучивает девушка с прощальными, тихими голосом, читая стихотворение Юнны Мороз.

Задание 2 (30 баллов)

Чтобы литературное произведение нашло отражение в кино или анимации, сначала создаётся литературный сценарий. Режиссёр игрового или анимационного фильма, пользуясь литературным сценарием, пишет так называемый «режиссёрский» сценарий. В нём будущий фильм смоделирован покадрово, с указанием места действия, содержания кадра, типа кадра («плана»), прямой речи или голоса за кадром, звукового сопровождения, необходимого реквизита.

Прочитайте стихотворение.

Юнна Мориц

Бродячая собака

Ночной провинции узор.
Угрюмый запах рыбных бочек.
Бессонницы лохматый почерк
Мой расширяет кругозор.

В дыре пустынного двора
Котята лужицу лакают
И пузыри по ней пускают,
Как человечья детвора.

На голом рынке за углом
Лежит пустая таратайка,
Там копошится птичья стайка
В арбузе ярком и гнилом.

Под крышей пляжного грибка
Сижу с бродячею собакой,
И пахнет йодом и салакой
От бесподобного зевка.

Несется в небе сателлит,
Собор во мраке золотится,
Бродячий зверь не суетится,
А рваным ухом шевелит.

Он дышит ровно, сладко, вслух,
Невозмутимо. И похоже,
Его бездомный крепкий дух
Здоров – не лает на прохожих.

Как будто морде шерстяной,
Чье бормотанье бессловесно,

Уже заранее известно,
Что и над ней, и надо мной,

И над чистилищем залива
Зажжется что-то в вышине,
Отвалит жизни ей и мне
И всё разделит справедливо!

1965

Напишите литературный или режиссёрский сценарий для короткометражного игрового или анимационного фильма по стихотворению. Представьте в своём тексте декорации, музыку, звуковые и световые эффекты, смену планов (панорама, общий, крупный, деталь). Количество кадров не регламентируется. Заполните таблицу.

№ кадра	Содержание кадра	План, время	Звук/речь	Натура/ реквизит
1.	Провиссия. Угол.	Панорамный вид	Звук сверчков и морского прилива	
2.	Ступень дворца одиноко	Бездомные котятка ищет пищу. Крупный план котят.		
3.	Уголок. Остатки продуктов.	Звери едят остатки. Крупный план.	Звук хруста еды	
4.	Молодая девушка, бродячая собака.	Девушка смотрит вдаль. Собака лежит рядом.	Девушка сидит.	Пустынный пляж.
5.	Золотистый собор. Все выстроится	Собор со старшими вешки, ведущий реставрацию, но поворачив		атмосферный
6.	Собака, спокойно лежащая возле девушки.	Собака лежит на морском заливе.	Собака будто все понимает	Задумчивый взгляд собаки
7.	Девушка и собака смотрят на небо.	Они будто ищут надежду и пытаются	надежду и пытаются увидеть, что и человек.	Все же судьба, что и человек.
8.	Движения камер передвигаются в сторону неба.	справедливость. Черное небо, в котором светит		палкая луна.
9.				
10.				

Все кадры озвучивает девушка с проникательным, тихим голосом,
Критерии оценивания: читаю стихотворение.

1. Раскрытие смысла стихотворения в кинематографических или анимационных образах – **15 баллов**;
 2. Оригинальность и вкус в выборе декораций, светового и звукового оформления – **10 баллов**;
 3. Выбор плана кадра в соответствии с текстом – **5 баллов**.
- Максимальный балл: **30 баллов**.

$$15 + 7 + 5 = 27$$

Итого: 495.