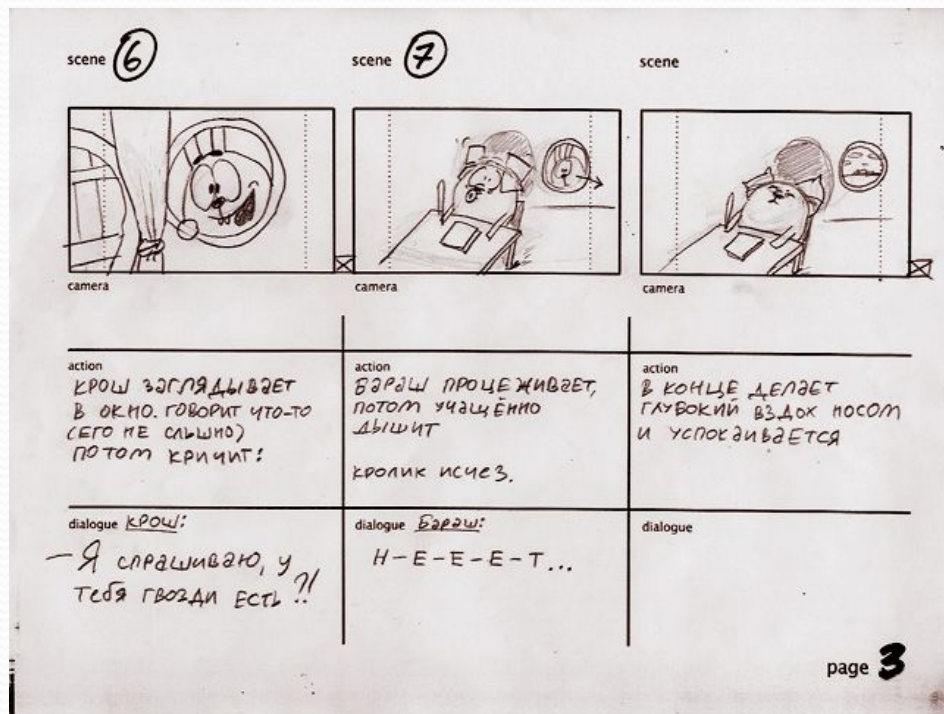


Сюжет в кино.

Сценарий и раскадровка



Этапы создания фильма:

- ✓ Выбор названия (о чём фильм?)
- ✓ Литературный сценарий
- ✓ Режиссерский сценарий
- ✓ Раскадровка
- ✓ Кинопробы. Выбор и работа с актером
- ✓ Киноизображение
- ✓ Съёмочный период
- ✓ Монтаж
- ✓ Сдача фильма

Литературный сценарий -
литературная запись
кинодраматургом, рассчитанное на
будущее экранное воплощение.


Литературный сценарий - это
литературно-кинематографическое
произведение, литературная модель
фильма, его словесная модель, его
словесный прообраз.

Режиссерский сценарий - сценарий, написанный режиссером на основе литературного сценария.

В нем действие разбито на сцены, эпизоды, определены места действия, мизансценирование, способы съемок оператором, технические приспособления и оптика, использование света, музыки, речи, шумов и т. п.

Раскадровка — это последовательность рисунков, служащая вспомогательным средством при создании фильмов.

Она помогает визуально представить, каково видение режиссера, каким образом снимать фильм. Изображение скажет больше, чем тысяча слов, и это является очень полезным в качестве основы для коммуникации и возможности донести режиссерские идеи до съемочной группы и продюсеров.



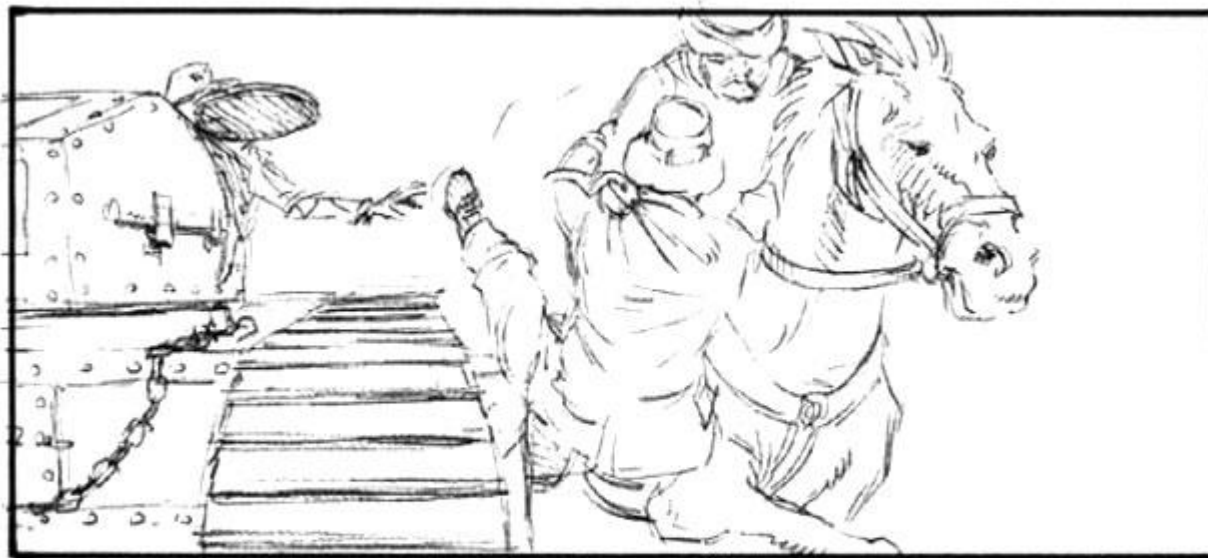
Режиссеры создают раскадровку каждой сцены и ракурсов, чтобы сэкономить время и деньги во время самой съемки.

Чтобы получить представление о том, как рисовать раскадровки, можно приобрести любую книгу комиксов.

Каждый раз, когда вы рисуете раскадровку, вы погружаетесь в процесс и представляете каждый кадр, заснятый на камеру.

Для уточнения некоторых концепций стоит проконсультироваться с оператором.

Основными областями, где раскадровка считается неотъемлемой и важной частью планирования, являются сцены со сложными трюками, спецэффектами, а также дизайн костюмов и гримирование.



ANGLE ON HENRY FROM FRONT OF THE TANK... SARAH RIDES IN CLOSE... GRABS HIS ARM...

Раскадровка к фильму «Индиана Джонс и последний крестовый поход»

Раскадровка для фильма - это процесс, включающий множество шагов.

Раскадровку можно создавать :

-вручную

-с использованием компьютера.

The image shows three identical empty storyboard templates arranged horizontally. Each template consists of a small box at the top left labeled 'SHOT #', a large rectangular frame in the center, and two horizontal lines at the bottom. The first line is labeled 'ACTION' and the second line is labeled 'DIALOGUE'. The templates are currently empty, representing a blank slate for creating a storyboard.

Шаблон раскадровки выглядит подобно пустому комиксу, в нем отведено место для комментариев или диалогов.

Студенческая аудитория во время лекции. Мы видим лектора, который монотонным голосом зачитывает с кафедры:



— *Повторяю. Товарный знак — это обозначение, способное отличать соответственно товары и услуги одних юридических или физических лиц от однородных товаров и услуг других ...*

За передней партой сидят двое студентов. Они пишут в тетрадках, зевают и со скукой поглядывают на лектора.



Один демонстративно достаёт мобильный телефон, кладет его на стол и шепчет второму:



— *Давай, набирай, надоело уже!*

Раскадровка в основном служит для получения первого представления о том, как будет выглядеть фильм.


Здесь можно определить:

- длительность эпизода,
- ракурс
- и цепочку снимаемых эпизодов.

Раскадровка редко получается в точности как оригинал, но она полезна как базис во время самих съемок. Часто можно увидеть, что когда съемочная группа разбирает осветительные приборы и готовится к следующему эпизоду, режиссер вместе с кинооператором обсуждают раскадровку и пытаются найти самый подходящий вариант прежде, чем сцена будет подготовлена.

Если это необходимо, создаются **3D раскадровки** (так называемая "техническая предвизуализация"). Преимущество 3D раскадровок заключается в том, что в них отображается в точности то, что будет видеть камера во время съемки, с использованием линз, которые будут использоваться в камере. Недостатком 3D моделирования раскадровок является количество времени, которое уходит на построение и конструирование сцен. 3D раскадровки можно смоделировать, используя программы 3D анимации, либо с помощью цифровых моделей (кукол) внутри 3D программ. В некоторых приложениях имеются коллекции 3D.

В фильмах "Гражданин Кейн" Орсона Уэллса и "На север через северо-запад" Альфреда Хичкока, режиссер создавал раскадровку, которая первоначально операторами воспринималась как нереальная для съемок, пока не были найдены творческие решения для осуществления новаторской съемки, задуманной режиссером. Это очень важно, чтобы режиссер не был ограничен теми рамками, которые являются "нормальными" и "возможными" для оператора. Технические 3D программы иногда могут помочь оператору спланировать то, какие задачи поставил режиссер для получения более сложных кадров.



Примеры раскадровок

Терминатор 1. Раскадровка



**Собственно работа раскадровщиков.
Представлена сцена саморемонта Терминатора.**

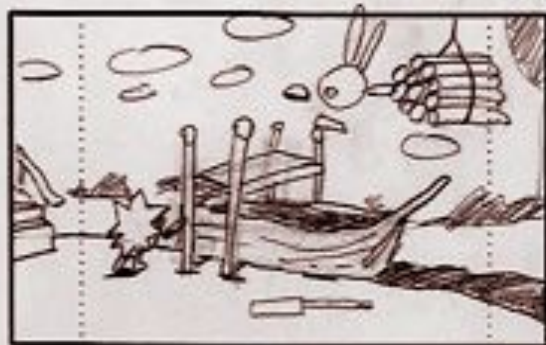
***Раскадровка «Смешарики»
«Право
на одиночество» №110***

Реж.: Алексей Минченко,

автор сценария: Алексей Лебедев.

scene

1



camera

← PNR

scene



camera

PNR STOP
SMALL ZOOM IN

scene

2

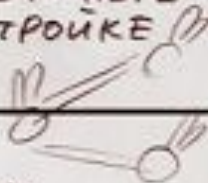


camera

PNR ПРОДОЛЖАЕТСЯ... STOP

action

Около дома бараша,
в маленьком ручейке
К. и Ё. строят лодку,
крош молниеносно пере-
мещается по стройке



dialogue

АКТИВНЫЕ ШУМЫ
СТРОЙКИ

action

— || —

dialogue

action

ВНУТРИ ДОМИКА БАРАША.
ЕГО ТРЯСЁТ МЕЛКОЙ ДРОЖЬЮ,
ОТ ШУМА ОН НЕ МОЖЕТ
РАБОТАТЬ.
ПАУЗА.

dialogue

ШУМЫ УИЩАЮТСЯ
ДО НЕВЫНОСИМОСТИ

Это горажко брыз
реально день
заставит!!

page

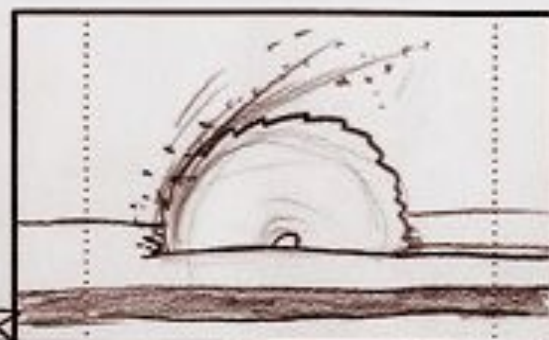
1

scene ③



camera

scene ④



camera

scene ⑤



camera

action

РУКА БАРША
ТЯСЕТСЯ... ИЗ ПОД
ПЕРА ИДУТ
КАРАКУЛИ.

action

action

ЭФФЕКТ С③
ЖИЛИВЕТСЯ

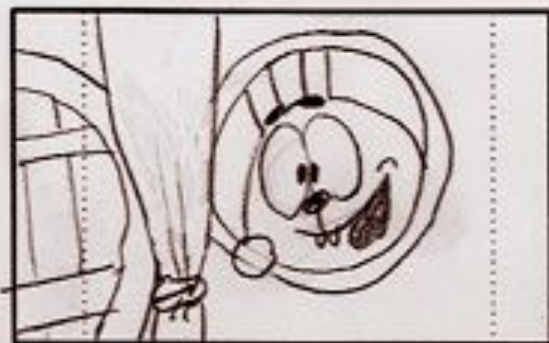
dialogue

dialogue

РЕЗКИЙ НОВЫЙ ЗВУК
В СИМФОНИИ ХАОСА

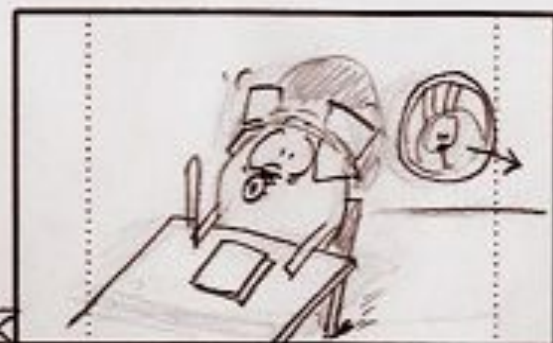
dialogue

scene ⑥



camera

scene ⑦



camera

scene



camera

action

КРОШ ЗАГЛЯДЫВАЕТ
В ОКНО. ГОВОРИТ ЧТО-ТО
(ЕГО НЕ СЛЫШНО)
ПОТОМ КРИЧИТ!

action

БАРАШ ПРОЦЕЖИВАЕТ,
ПОТОМ УЧАЩЕННО
ДЫШИТ

КРОЛИК ИСЧЕЗ.

action

В КОНЦЕ ДЕЛАЕТ
ГЛУБОКИЙ ВЗДОХ НОСОМ
И УСПОКАИВАЕТСЯ

dialogue КРОШ:

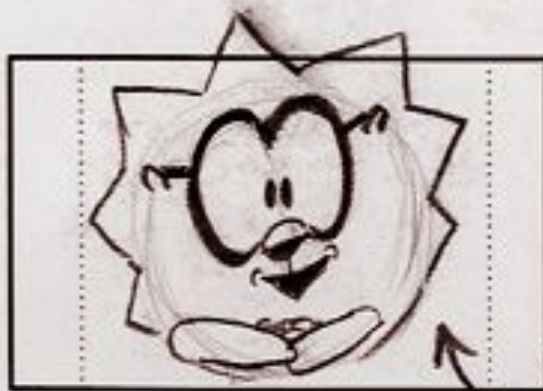
— Я спрашиваю, у
тебя гвозди есть ??

dialogue БАРАШ:

Н-Е-Е-Е-Т...

dialogue

scene 8



camera

scene 9



camera

scene



camera

action

ПЕРЕД ВРАЩЕМ
ЁЖИК, ОН ЧТО-ТО
ГОВОРИТ, НО ЕГО НЕ
СЛЫШНО

action

ВАРАШ СИЛЬНЕЕ
ЗАЖИМАЕТ УШИ

action

УКАЗЫВАЕТ ЕМУ НА
АВЕРЬ

dialogue

dialogue

dialogue

scene 10



camera

scene



camera

scene 11



camera ZOOM OUT

action

ЁЖИК ВЫСЫПАЕТ
ГВОЗДИ НА СТОЛ...

action

action

... И УБЕГАЕТ.
БАРС СНЯЛ ПОДУШКИ
И СМОТРИТ НА СТОЛ

dialogue

dialogue

dialogue

scene 12



camera

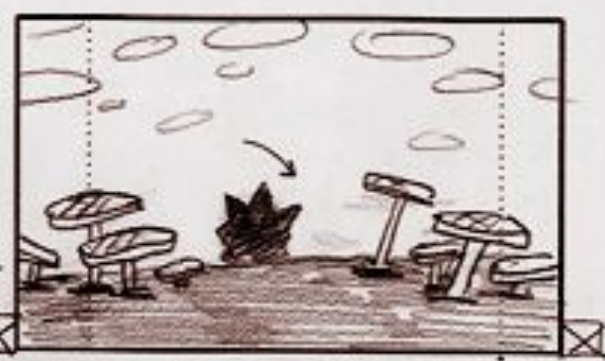
scene



camera

ZOOM OUT

scene 13



camera

turn camera 180°

action

action

БАРДЫ ВЗМАХИВАЕТ
ДУКАМИ И ГВОЗДИ
ВТЫКАЮТСЯ В ЗЕМЛЮ

action

ЕЖИК В ПРИПРЫЖКУ
ИСЧЕЗАЕТ ЗА ХОЛМОМ

dialogue

dialogue

БАРДЫ:
— ЭТО ЧТО
ТАКОЕ ??

dialogue

ЕЖИК:
— ГВОЗДИ! КРОШ СКАЗАЛ,
ЧТОБ Я И ТЕБЕ ПРИНЕС!
Мало ли что, а ты без
ГВОЗДЕЙ!...
(ГОЛОС УДАЛЯЕТСЯ)

scene **14**



camera

scene



camera

scene **15**



camera

action

ПОЯВЛЯЕТСЯ КОПАТЫЧ
С "БУТЫЛКОЙ" МЁДА.

action

БАРАШ В БЕШЕНСТВЕ,
ИСТИРИЧНО ПЕРТАТЫ-
ВДЕТСЯ И ОКОНЧАТЕЛЬНО
ЗАКИПАЕТ...

action

ЕЖИК:
- КОКОЙ-ТО ОК
ПЕРВЫМИ

КРОШ
- ТВОИ ЖЕ
ИЛИ РАБОТАЕТ! (ЕЖИК СМОТРИТ ИЗ КРОШ)
НЕВЗЯМ! (СТУК ПО ГОЛОВЕ)



dialogue

КОПАТЫЧ:
- ПРИВЕТ, БАРАШ! Я ТУТ ШЕЛ ТИМО...
АДЙ, ДУМАЮ, ЗАЙДУ... ПОСУЖУ У ТЕБЯ, ПОГОВОРИМО...

dialogue

dialogue

БАРАШ:
- КОНЕЧНО, КОНЕЧНО....

scene

scene

16

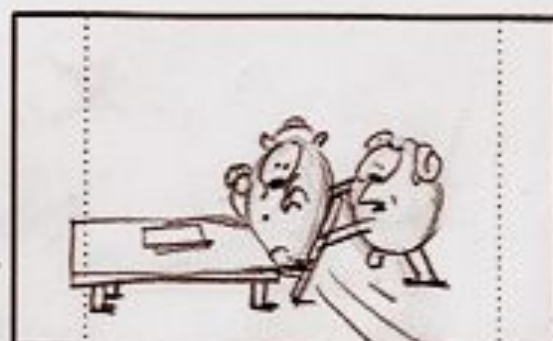
scene



camera



camera



camera

action

БАРДШ ЗАПЫХИВАЕТ
КОПАТЫЧА В ДОМ

action

action

dialogue

dialogue

БАРДШ:
... ПРОХОДИ...

dialogue

БАРДШ:
... СЯДИСЬ...

Киноизображение - это серия
экранных картин, созданных для
передачи зрителю содержания,
настроения. В отличие от книжных
иллюстраций, изображение в кино
не дополняет содержание, оно само
является его органичной частью.

Съемочный период

**Дэвид Маммет (сценарист, режиссёр)
сказал:**

Режиссер должен делать три вещи:

- Надо указать актеру, какие у него действия.**
- Надо показать оператору, куда поставить камеру.**
- После этого надо улыбаться.**

Монтаж — творческий и технический процесс в кинематографе, на телевидении или звукозаписывающих студиях, позволяющий в результате соединения отдельных фрагментов исходных записей получить единое, композиционно целое произведение.

В процессе съемки **отснятый материал** поступает к **монтажеру** фильма, который просматривает его, размечает и систематизирует.

Режиссёр-постановщик вместе с монтажной группой осуществляет отбор наиболее удачных дублей и дает указания по монтажу. После окончания съёмок эпизода или сцены проводится черновой монтаж.

К началу монтажно-тонировочных работ режиссёр-постановщик, используя черновой монтаж, выполненный во время съёмок, уточняет монтажный ритм фильма, последовательность сцен и монтажные переходы между ними, проверяет метраж фильма и дает указания о проведении **окончательного монтажа**.

В результате проведения монтажных работ кинофильм должен быть подготовлен к **озвучению** и **перезаписи**.

Последний этап в производстве фонограммы кинофильма — **перезапись**, то есть сведение различных элементов звукового оформления с нескольких плёнок на одну.

После окончательного монтажа происходит **изготовление титров и надписей** со смонтированного негатива и печатается **монтажная фильмокопия**. Специалистом цеха обработки плёнок производится окончательная согласованная цветоустановка и полученный паспорт монтажной фильмокопии впоследствии используется при печати выровненного по плотности и цветопередаче дубльпозитива. С дубльпозитива печатается несколько дубльнегативов с совмещенной фонограммой, которые передаются на кинокопировальную фабрику. Происходит **тиражирование фильма**.

Задание:

Сделать раскадровку какого-либо художественного произведения (сказки, рассказа) или эпизода фильма .

