



## Март, 2024 Медиатоша, тур 2 (весенний) Путешествие во времени

Известные классики русской литературы в современном мире

### 1. Задание тура



[Звуки можно брать с сайта ЗвукиПро](#)

### 2. Спецзадание

### 3. Хронометраж

### 4. Знания, умения и навыки

### 5. Структура ролика

### 6. Референсы

1. Выберите писателя из любимых и представьте, что он попал из своего времени в наш XXI век.
2. Придумайте, в какую ситуацию он попадет и положите эту идею в основу анимационного ролика (в каком времени жил выбранный вами писатель, что может его удивить в современном мире).
3. Постарайтесь найти «говорящую» деталь (пример: Антон Павлович идет по бульвару с собачкой и сразу понятно, что на поводке Каштанка из его одноименного произведения).
4. Создайте анимационный или мультимедийный ролик в любой технологии stop-motion (покадровая, кукольная, компьютерная, песочная анимация, перекладка, пластилин, оригами или соединение разных технологий). По желанию можете использовать хромакей.
5. Проработайте аудиооформление. Используйте музыку и шумы, запишите и подложите закадровый голос диктора. Персонаж в кадре может говорить или не говорить — по желанию авторов.
6. Используйте в работе разные крупности, соблюдайте правила монтажа. Крупности могут меняться с общего плана на крупный, с дальнего на средний; соседние крупности совмещать не стоит (например, общий и средний или деталь и крупный).  
Про крупности — см. [Задание зимнего тура](#), с. 3.
7. Оформите титры в начале и конце работы. На начальном титре напишите название ролика, на финальном укажите участников производства.

Сделайте небольшой фрагмент (до 10 сек.) как ваш писатель-персонаж машет рукой зрителю. Продолжаем учиться делать **цикл** (если воспроизвести фрагмент несколько раз подряд, получится непрерывное движение, для этого первый и последний кадр должны быть одинаковыми).

20–40 сек. без учета титров и заставки.

В этом туре мы учимся исходя из выбранного материала создавать забавную ситуацию (гэг), обучаемся мастерству комедии. А также по-новому раскрываем для себя и зрителя выбранного писателя.

1. Начальная заставка Медиатоши — до 5 сек.
2. Титр с названием ролика — 3 сек.
3. Ролик (включая спецзадание) — 20–30 сек.
4. Титры со сведениями об авторах ролика: имена, фамилии, названия образовательной организации; номер тура, инструктор, сведения об использованных файлах (аудио, видео, литература) — до 10 сек.
5. Финальная заставка Медиатоша (обязательно).  
В общий хронометраж не входит!



[Цикл анимации 1](#)



[Цикл анимации 2](#)



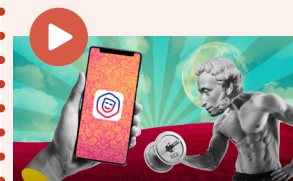
[Цикл анимации 3](#)



[Руководство участника соревнований \(пункт 10. Финальные титры\)](#)



[Ай да Пушкин. Wikipedia TV](#)



[Реклама «Пушкинской карты»](#)



[Мороз и солнце. Последняя дуэль Пушкина. Яндекс составил модель погоды того дня](#)

**Внимание!** Референсы — это не образцовые ролики, они лишь призваны визуализировать какую-то мысль, идею или приемы, о которых идет речь в задании!

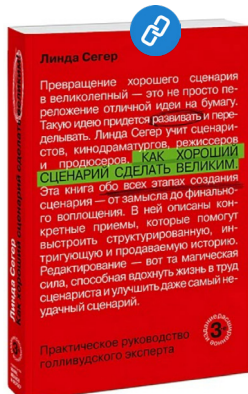


**Линда Сегер**

«Сценарный гуру», консультант по созданию сценариев и фильмов, получившая известность благодаря своему методу анализа фильмов, который она изначально разрабатывала как свой учебный проект.

В книге «Как хороший сценарий сделать великим» Линда Сегер подробно рассказывает о процессе создания сценария — от первой задумки до финального редактирования, — подсказывая конкретные приемы, которые помогут создать наиболее структурированный, увлекательный и коммерчески успешный сценарий (Википедия)

## Наша хрестоматия



### Линда Сегер

Как хороший сценарий сделать великим.  
Манн. Иванов  
и Фербер; М, 2019

### 1. Линда Сегер. Как хороший сценарий сделать великим

- «Самое начало работы над сценарием — как, собственно, над любым произведением искусства — всегда сопровождается творческим хаосом. Дальнейшее сочинительство — продвижение от хаоса к порядку».
- «Сценарий можно разделить на пять основных компонентов: главные сюжетные линии, персонажи, ключевая тема и ее идея, изобразительный ряд, диалоги. Вы вольны начать с любого компонента сценария, но они должны сойтись в одной точке».
- «Все основные элементы взаимосвязаны, нельзя работать над персонажами и не учитывать идейную составляющую, невозможно продумывать сюжет и не представлять все нюансы изображения
- «Сюжет редко является сценаристу в готовом виде, поэтому важно найти удобный способ быстро фиксировать, систематизировать, группировать и перегруппировывать обрывки идеи».

*«Многие используют карточки. Большинство сценаристов работают с разноцветными карточками, за каждым элементом сценария закрепляется свой цвет. Многие прикрепляют карточки на пробковую доску, меняют местами, ежедневно выискивая новые возможности — свежие связи и расположение эпизодов».*

**Аутлайн** — краткое содержание каждой сцены на полстраницы.

**Логлайн**, или аннотация, — квинтэссенция сюжета, выраженная в одном или двух предложениях.

Обычно в логлайне содержится сжатая информация о главном герое: кто он есть, какова его цель, с какими конфликтами и ситуациями ему приходится иметь дело и кому он противопоставит.

**Синопсис** — краткое изложение сюжета сценария с добавлением образных элементов.

### 2. Михаил Сафронов. Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма



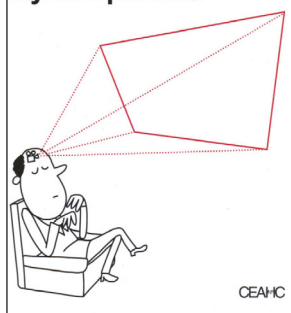
**Михаил Сафронов**

Российский мультипликатор, педагог, сценарист и режиссер анимационного кино.

В своей книге «Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма» автор рассказывает об разнице ориентации на детскую и взрослую аудиторию, о разработке образа героя, о сказочности и реализме. Он дает подробную схему действий сценариста анимационного кино с точки зрения режиссера и художника.

Не пропустите прекрасные иллюстрации, их можно рассматривать отдельно.

#### написать сценарий мультфильма



### М. Сафронов

Вообразительное искусство. Как написать сценарий мультфильма.  
СПб.: Сеанс, 2017

На своих занятиях по анимации с детьми я иногда показываю фокус «Появление героя». Я говорю, что героем может стать любой предмет, достаю из кармана зажигалку, и в моих руках она начинает бегать по столу с тонким писком: «Зачем вы меня оживили? Я не хочу быть живой! Я вас боюсь! Где бы мне спрятаться?» В этот момент зажигалка оживает и превращается в героя. <...>

<...> Отец с маленькой дочкой едут на велосипеде вдоль берега моря, отец слезает с велосипеда, целует дочь, прощается, садится в лодку и уплывает. Дальше весь фильм мы наблюдаем, как дочь ждет отца, снова и снова приезжает на велосипеде на берег моря и высматривает его. Она взрослеет, она уже девушка, а потом мама и рядом с ней ее дети, а потом дряхлая немощная старушка снова приезжает на берег высматривать лодку — жизнь прошла в ожидании отца. Минуло столько лет, что даже море отступило и на дне теперь вместо воды растет густая трава. Бабушка с трудом спускается по склону и идет через траву в ту сторону, куда когда-то уплыл ее отец. И среди густой травы она находит пустую разбитую лодку. Тогда она ложится в нее, сворачивается калачиком и замирает.

И вдруг слышит что-то, ей кажется, будто она видит отца, и она бежит

ему навстречу и пока бежит, как будто скидывает с себя все прожитые годы — вот она снова женщина, потом — снова маленькая девочка. И девочка бросается на руки к отцу, обнимает, крепко прижимается. В этом фильме работает не сто процентов. Но самое удивительное, что мы как зрители практически не обладаем никакой информацией. Мы не знаем, куда уплыл папа, зачем он уплыл, что с мамой, и есть ли она вообще. <...>

Сюжет построен на архетипе. Архетип — не требующий объяснений универсальный образ, считываемый зрителем мгновенно и целиком. <...>