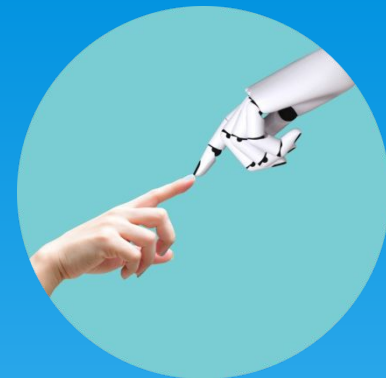




Открытая осенняя учеба  
юных журналистов  
1-3 ноября 2021



# Сторителлинг и стоп-моушен: что это такое и как сделать это самому?

Руководитель районного детского  
медиацентра «Контакт» Е.Н.Волченко

# Сторителлинг

- \* Сторителлинг (storytelling) — это умение рассказывать истории.
- \* Но это не просто рассказ о каком-то событии. Это создание цепляющих историй, которые захватывают внимание, воздействуют на чувства и эмоции людей. Для хорошей истории важны сразу несколько составляющих —
- \* конфликт, герои и мир вокруг них.

# Как рассказать интересную историю

- \* 1. Придумать идею
- \* 2. Определить аудиторию
- \* 3. Придумать героя
- \* 4. Понять, что нужно герою
- \* 5. Придумать мир
- \* 6. Придумать логичную структуру
- \* 7. Создать завязку
- \* 8. Найти конфликт
- \* 9. Продумать препятствия
- \* 10. Придумать кульминацию
- \* 12. Не забыть о концовке

# Начнем с идеи

- \* **Сильная идея помогает связать в одно целое все части истории и донести до аудитории главную мысль. Такая идея учит, показывает и объясняет. Это короткая, но емкая мысль, которая останется в умах людей.**
- \* **Вот несколько знаменитых идей из кино, мультфильмов и книг:**
- \* **настоящая любовь побеждает все препятствия (сказка «Аленький цветочек»)**
- \* **если браться за трудное дело всем вместе, то можно свернуть горы (сказка «Репка»)**
- \* **без грусти невозможно понять настоящую радость (мультфильм «Головоломка»)**
- \* **мы в ответе за тех, кого приручили (книга «Маленький принц»)**
- \* **мы никогда не знаем, на что способны, пока не попробуем (серия книг о Гарри Поттере)**
- \* **Сильные идеи не обязательно должны быть позитивными и жизнеутверждающими.**



# Для кого история?

- \* Следующий важный шаг — определить, для кого будет история. Лучшие в мире истории универсальны и цепляют людей любого пола и возраста.
- \* Чтобы создать интересную аудитории историю, стоит поближе познакомиться со своими слушателями. Для этого помогут самые разные вопросы о жизни, интересах, мечтах и планах, которые можно задать людям напрямую или попытаться представить на них ответ.



# Придумываем героя

- \* Для сторителлинга герой так же важен, как хорошая идея. Это персонаж, с помощью которого аудитория узнает историю. Героя для истории можно найти в реальности или придумать самостоятельно, главное, чтобы он был интересен аудитории и вызывал сопереживание.
- \* Главный герой должен вызвать сопереживание, но не обязательно симпатию. Разница между сопереживанием и симпатией состоит в следующем: „симпатичный“ означает „тот, кто нравится“ — это дружелюбный, располагающий к себе человек, которого большинство людей из целевой аудитории хотели бы видеть своим другом, членом семьи или соседом. Сопереживание возникает тогда, когда аудитория ощущает некое сходство между собой и главным героем и под его влиянием начинает отождествлять себя с ним
- \* Хороший персонаж похож на настоящего человека:
- \* у него есть свои достоинства и недостатки, его легко
- \* узнать по внешнему виду



# Чего хочет герой?



- \* Простой вопрос «Чего хочет герой?» помогает сразу
- \* начать практиковаться. Этот вопрос можно задать
- \* любым известным героям литературы и кино:
- \* Чего хочет Джек Воробей? — Вернуть Черную Жемчужину.
- \* Чего хочет Питер Пэн? — Никогда не вырасти.
- \* Чего хочет Джеймс Бонд? — Победить злодеев.
- \* В хороших историях желания героев часто противоречат их потребностям. Благодаря этому истории становятся интереснее, а персонажи — более живыми. Часто на таком конфликте строится вся история.
- \* Подумайте над вопросами:
- \* Насколько герой доволен сложившейся ситуацией?
- \* Желает ли он добиться чего-то большего?
- \* Подумайте, как развитие сюжета влияет на героя
- \* Насколько ваш герой несет ответственность за происходящие с ним изменения? Как он к ним относится?
- \* Что он делает, чтобы противостоять им или ускорить их?

# Создаем мир

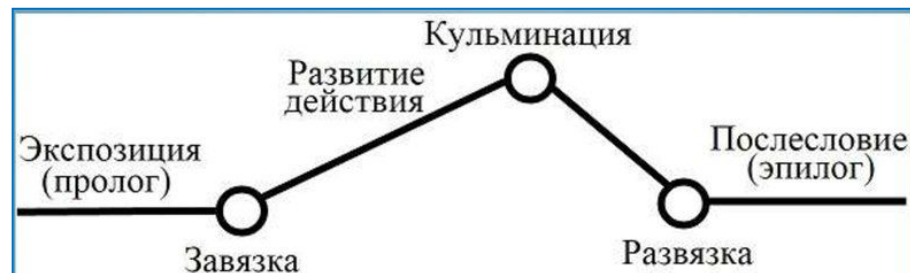
- \* Мир — это всё окружение героя, набор правил и ограничений, которыми мы руководствуемся в этой истории. Иногда мир — это временной отрезок, в момент которого происходит история.
- \* Миру не обязательно быть очень сложным. Для начала подойдет
- \* описание обстановки, в которой
- \* происходит действие и живет герой.
- \* Опишите свой собственный мир:
- \* дом, улицу, город и людей, которые его наполняют — друзей, знакомых и просто прохожих.





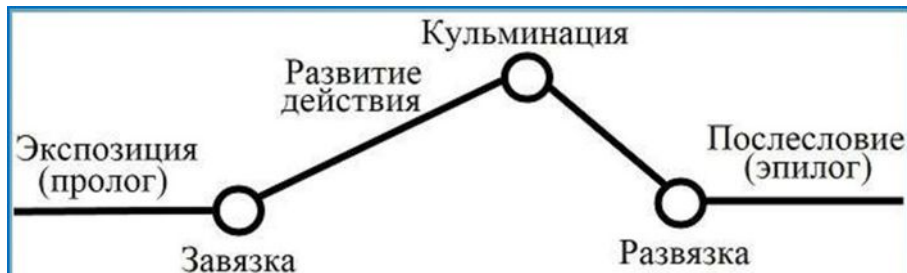
# Логичная структура истории

- \* Структура — это краткое содержание того, как развивается история. Структура помогает навести порядок в истории и превратить ее в законченное произведение. Это такой каркас, на который можно добавлять нужные события и героев, и избавляться от лишнего.
- \* Чаще всего история имеет трехчастную структуру. Проще говоря, это начало истории, середина и конец. На первую часть обычно приходится введение и начало истории, во второй рассказываются все главные события, а третья показывает аудитории результат этих событий и дает **выводы о них.**



# Завязка истории

- \* **Завязка — это тот момент в истории, который нарушает равновесие в жизни героя и заставляет его действовать. Чаще всего это какое-то неожиданное и неприятное событие, например, поломка автомобиля в канун поездки или потеря ключей по дороге домой.**
- \* **Завязка в любой истории выполняет роль постановки проблемы. В момент завязки у аудитории должен появиться вопрос «Чем в итоге все закончится?» и любопытство узнать конец истории**



# Конфликт



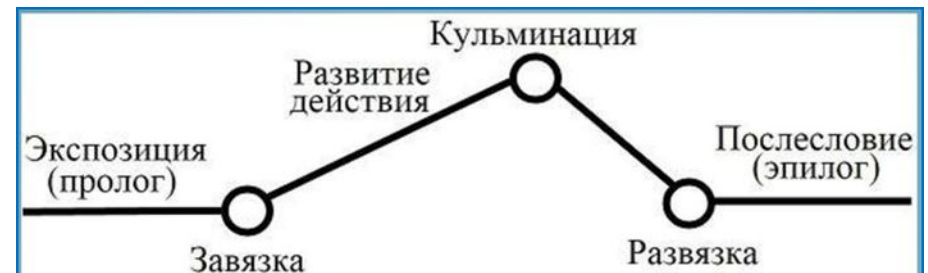
- \* Конфликт — это главное противоречие, с которым сталкивается герой, и которое мешает ему добиться желаемой цели. Без конфликта не получится создать историю.
- \* Драматурги выделяют три основных вида конфликта:
- \* человек против общества
- \* человек против себя
- \* человек против стихии.
- \* Придумывать конфликты нелегко, но вот несколько простых трюков, которые помогут создать интересный конфликт:
- \* Добавить абсолютного злодея, с которым будет бороться главный герой. Например, такой подход используется в сказке «Снежная королева»
- \* Не дать герою смириться с ситуацией, как в истории Красавицы и Чудовища
- \* Столкнуть нос к носу два разных характера, как в мультфильме «Том и Джерри»

# Препятствия

Препятствия помогают раскрывать характер персонажей, добиваться от них важных для хода истории поступков и держат аудиторию в напряжении до самого конца.

Важно, чтобы все препятствия в истории были сложными, но выполнимыми, иначе интерес к истории пропадет. К примеру, нет смысла заставлять детей строить космический корабль, но можно представить, что им нужно построить песчаную крепость, чтобы победить соперников.

Препятствия — это вторая из трех частей структуры в сторителлинге. Препятствий может быть несколько или одно, главное, чтобы они подталкивали героя к решению проблемы, учили и развивали его.



# Кульминация



Все препятствия приводят героя к кульминации истории — главному решению или событию, которое меняет все. Это может быть победа в финальной битве над злодеем, осознание истинных чувств, спасение от проклятья или возвращение героя домой.

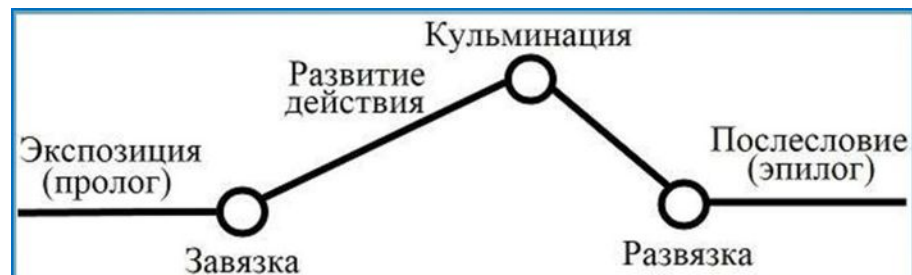
Кульминация — это высшая точка напряжения в истории, самый яркий и запоминающийся момент. Она отвечает на вопрос «Чем же все закончилось» из первой части структуры сюжета.

Сторителлинг в кульминации должен быть эмоциональным и захватывающим, ведь это то, чего аудитория ждала с самого начала. Чаще всего это какое-то конкретное действие героя, его поступок, который показывает аудитории его трансформацию.

# Концовка

**Конец истории — это не только разрешение всех конфликтов и логическое завершение повествования, это еще и способ рассказать об уроках и опыте, которые извлекли герои в процессе.**

**Главное правило хорошего конца в сторителлинге — постараться сделать развязку логичной и основанной на поступках героев.**



# Итак

- \* В любой истории должна быть главная идея.
- \* Рассказывайте о том, что близко вам самим.
- \* Не бойтесь разных форматов и ошибок — мастерство приходит с практикой.
- \* Не забывайте про структуру и главных героев — они помогут привлечь и удержать внимание аудитории.

# Пример

- \* 1. Дружба – это здорово
- \* 2. Дети 5-10 лет
- \* 3. Герой
- \* 4. Скучно. Нужны друзья
- \* 5. Детская комната, магазин игрушек
- \* 6. Завязка – упал с полки/мыши отгрызли ухо/выпал глаз...
- \* 7. Испытания по подъему на полку/война с мышами/ поиски глаза и его пришивание
- \* 8. Кульминация - вернулся на полку/ ухо/глаз на месте/ друзья помогли
- \* 9. Праздник с друзьями в детской комнате/ магазине игрушек





# Что такое stop motion

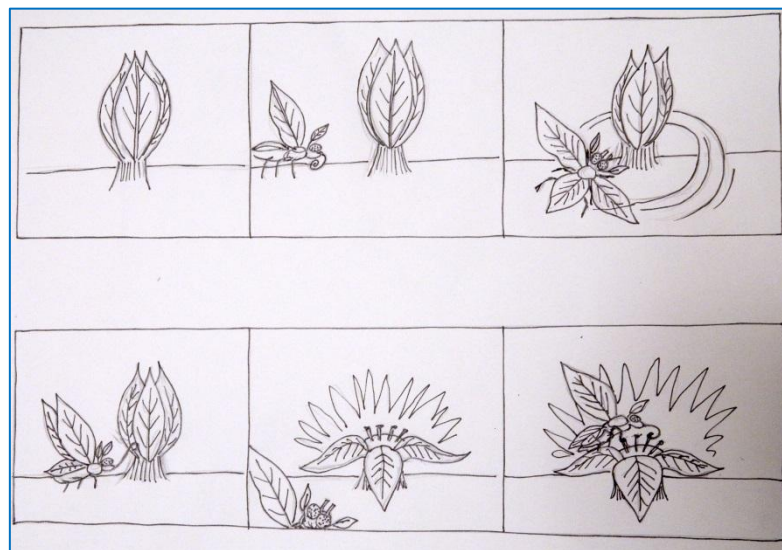
- \* **Stop motion – это техника покадровой съемки, когда объекты перемещают в определенной последовательности и фотографируют на каждом этапе. Затем серия снимков склеивается, и на нее накладывается звуковая дорожка.**

# Как снимать видео в технике стоп-моушен

- \* Итак, у нас уже есть готовая история. Что дальше?
- \* 1. Нарисуйте раскадровку
- \* 2. Найдите помещение с плохим дневным освещением
- \* 3. Выберите фон
- \* 4. Сделайте персонажей
- \* 5. Вырежьте объекты из бумаги или других материалов
- \* 6. Попробуйте сделать фрукты своими главными героями
- \* 7. Выучите основные принципы анимации, если решили создать свой первый мультфильм
- \* 8. Настройте и стабилизируйте камеру
- \* 9. Создавайте как можно больше кадров для плавного перехода
- \* 10. Смонтируйте видеоролик
- \* 11. Наложите музыку и звуки

# Раскадровка

- \* Раскадровка — это что-то вроде нарисованной версии сценария. Раскадровка нужна для того, чтобы визуально видеть последовательность действий, а не каждый раз искать в текстовой версии сценария нужный момент.
- \* Благодаря раскадровке все участники проекта будут иметь хорошее представление о том, как должен выглядеть проект от начала до конца.

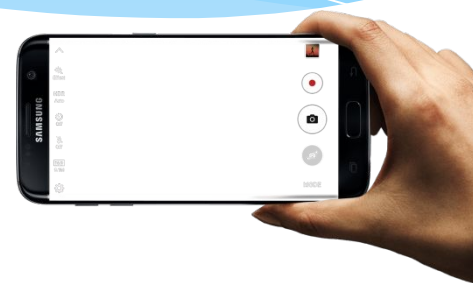


# Место съемки

- \* Постарайтесь найти помещение без естественного освещения. Солнечный свет в течение дня постоянно меняется, малейшее смещение (из-за облака или изменения положения солнца) будет заметно на вашем видео.
- \* Вам нужно создать равномерный поток света, который покроет всю площадь, где будет находиться композиция.
- \* Для покадрового видео можно использовать ватман или специальный фон. Возможны варианты съемки на зеленом или синем фоне с последующим его удалением (кеинг, хромакей).

# Настройте и стабилизируйте камеру

- \* Фотоснимки можно делать и на смартфон. При съемке объектов используйте ручной фокус. Так вы всегда сможете контролировать процесс и избежите мельканий света.
- \* Для покадровой съемки обязательно нужен штатив. Убедитесь, что ножки штатива и центральная колонна заблокированы, как и головка штатива.
- \* Совет: установите карту памяти объемом не меньше 16 ГБ. Одноминутный покадровый фильм состоит из 600-1000 фотографий, которые размером от 2 до 5 ГБ.



# Больше кадров для плавных переходов

- \* Начинаяте аккуратно передвигать своих персонажей и делать снимки каждого движения. Большинство покадровых видеороликов имеют интервал от 12 до 24 кадров в секунду. Чем больше кадров в секунду, тем более плавная анимация у вас получится. То есть чем больше снимков вы сделаете, тем плавнее и длиннее будет анимация.
- \* Пробуйте использовать в видеоролике от 12 до 24 кадров в секунду, пока у вас не получится нужный эффект. Вы всегда можете удалить лишние кадры, если анимация занимает слишком много времени. А если сделать меньше 12 кадров, движение объектов получится слишком резким.
- \* Совет: будьте внимательны! Если после съемки вы заметите один или несколько испорченных кадров с грубыми нарушениями, — вам придётся переснимать весь кадр, делая всю серию снимков заново. Вы просто не сможете идеально повторить 1–2 отдельных кадра для замены.

# Монтаж. Звук

- \* Одна из самых популярных программ для монтажа Adobe Premiere Pro, но в ней сложно разобраться новичку. Короткие видео для соцсетей легко можно монтировать в Canva и Stop Motion.
- \* Наложите музыку и звуки
- \* Без музыки и звуков видеоролик получится не совсем завершенным.

# Посмотрите

- \* <https://zen.yandex.ru/media/plastilinki/kak-sdelat-multik-na-t-elefone-stop-motion-studio-tutorial-60d9f284c1ed097da089063c>
- \* <https://youtu.be/nG7SGffsEhI>
- \* **Детские работы**
- \* <https://youtu.be/fgFci9rLmgo>
- \* <https://youtu.be/AeqouPOrmr8>
- \* <https://youtu.be/879uYH2Fv-k>