

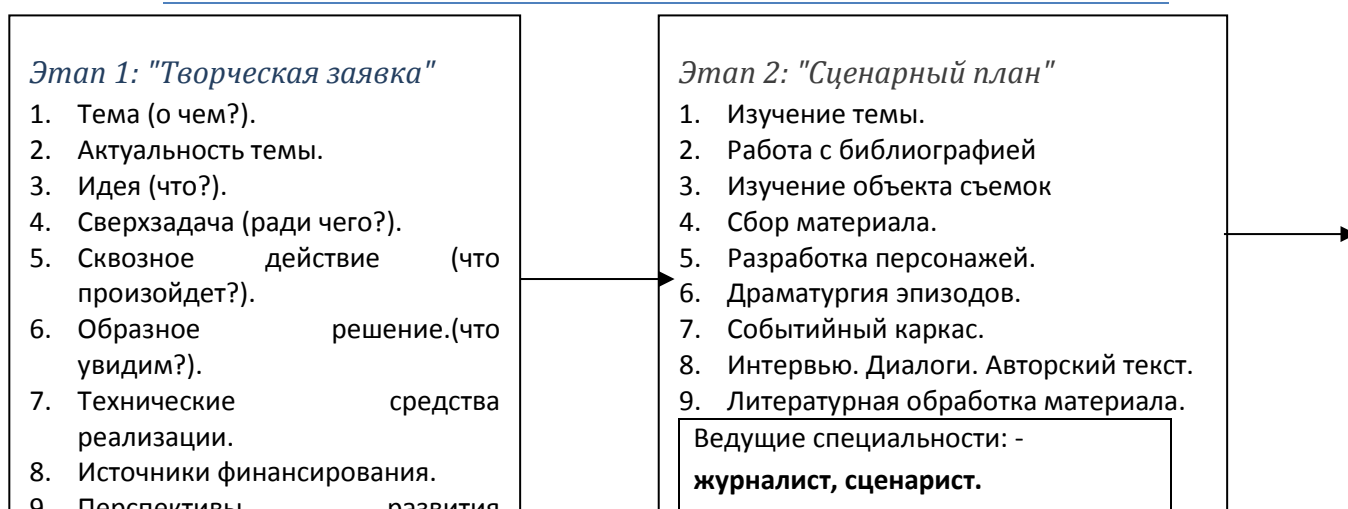
## Раздел II: Быстрый старт (Создание двух-трёх пилотных выпусков школьного ТВ на бытовом оборудовании):

- Технологическая цепочка телевизионного производства
- Формы творческих заявок на теле рубрики и фильмы
- Разработка художественной творческой заявки на телепередачу, фильм или сюжет
- Принципы формирования и создание из учеников школы двух-трех съёмочных групп по три – четыре человека и краткое знакомство учащихся съёмочных групп с функциональными обязанностями сценариста, режиссера, оператора и другими телевизионными специальностями
- Краткое знакомство съёмочных групп со съёмочной и монтажной техникой
- Краткое знакомство съёмочных групп с монтажными программами
- Создание «пилотного» выпуска школьного телевидения и организация презентации его в школе.

Подготовительный период к запуску проекта «Школьное телевидение», в чём Вы могли убедиться, познакомившись с первым разделом настоящего пособия, сложный процесс и может занять, в зависимости от тех или иных обстоятельств неопределённое время. Но мы не советуем ждать, когда Вам подпишут все бумажки и закупят всё оборудование! Используя бытовую съёмочную технику и простейшие монтажные программы смело начинайте действовать! Наберите группу из трёх – четырёх школьников и начинайте с ними готовить «пилотный» выпуск! Назовём эту операцию «Быстрым стартом». Во многих учебниках по монтажным программам так называется первая глава. Стартуйте и Вы, и используйте настоящее методическое пособие для того, чтобы узнать, какие действия и в какой последовательности необходимо совершить по мере работы над «пилотным» выпуском, параллельно с работами подготовительного периода.

При производстве телевизионной продукции обычно используют определённый порядок действий. Этот порядок действий мы условно назовём Технологической цепочкой телевизионного производства и обозначим его в ниже приведённой таблице.

### Технологическая цепочка телевизионного производства



В самом начале первого раздела мы просили Вас не путать Творческую заявку на организационный проект с Творческой заявкой на художественную продукцию. Чуть ниже Вам будет ясно почему....

Разработка творческой заявки на фильм или передачу есть один из самых важных этапов работы. Уже в творческой заявке можно увидеть, и что самое главное, почувствовать будущий фильм или телепередачу. Давайте называть творческую заявку – творческим замыслом. Что такое, замысел? Ниже приведем известные классические примеры. Возможно, многие из Вас дополнят «классиков» и поделятся своими знаниями и представлениями о существе понятия «замысел».

Но, сначала, необходимо определить, что форма изложения и написания «Творческой заявки», не имеет никакого принципиального значения. Форма заявки – абсолютно свободная. Творческая заявка, может быть изложена в виде описания какой-нибудь ключевой сцены. Например, у Герца Франка в фильме «Десять минут одиночества» – скрытое наблюдение за реакцией маленького мальчика на события в детском спектакле. Или творческая заявка может быть представлена в виде описания декорации спектакля! Например – «Гамлет», (Режиссёр – Ю.П. Любимов, художник – Давид Боровский). Верёвочный занавес ловил в свои сети всё лучшее, что было в «Датском государстве». Или, творческая заявка могла быть «услышана» как звук. На первой репетиции в БДТ спектакля «Мещане» по А.М.Горькому режиссёр спектакля Г.А.Товстоногов вместо развёрнутого представления режиссёрской экспликации (читай – творческой заявки) сказал всего несколько слов: «Я слышу в этом спектакле скрип! Скрип половиц, скрип дверей, скрип мыслей, скрип чувств, скрип действий.... Одним словом, мещанский скрип!». И всё!!! Всем актёрам стало ясно, что и как играть! Что и требовалось прояснить в творческой заявке.

Ещё один способ раскрыть содержание будущей работы в творческой заявке это в виде краткого изложения идеи раскрыть «*Про что...*» Вы предполагаете снимать фильм, телепередачу, играть спектакль... Примеры: Шекспир – «Ромео и Джульетта» (режиссёр Дзиферелли) - мелкая вражда двух кланов убивает самое дорогое, что имеют эти кланы –

Ромео и Джульетту... Или «Андрей Рублев» А. Тарковского – сквозь грязь и кровь увидеть будущее или истинное, возможно, прекрасное...

Есть и ещё один очень эффективный вариант – дать точное *название* Вашей будущей работы. Очень часто, краткое название позволяет сразу увидеть даже мелкие детали будущего фильма, телепостановки или спектакля. Примеры: В.Э. Мейерхольд - «Горе уму»... - ясно *про что*.... Пример из школьных работ: «Про ...зрение...» - *про* умение видеть прекрасное.

Но что делать, если краткой *метафоры* во время, или, пока не нашлось? Как быть, если изначально нет определенного образа? Тогда мы предлагаем обратиться к «Технологической цепочке» телевизионного производства и постараться выполнить последовательно все действия, там обозначенные и ответить самому себе на вопросы *первого* технологического этапа. Раскрывая содержание каждого пункта, мы опираемся на примеры из нашей школьной видео практики.

Итак, следует ответить на следующие вопросы:

#### **Этап 1: "Творческая заявка"**

---

1. Тема (о чем?).
2. Идея (что?).
3. Сверхзадача (ради чего?).
4. Сквозное действие (события?).
5. Образное решение (энергия?).
6. Художественные особенности (стиль, жанр, точка зрения?).
7. Технические средства. (Какие?).
8. Перспективы продвижения (цикличность и периодичность?).

Отвечая на вопрос, какая *тема* Вашей будущей работы, вы должны понимать, что, чаще всего, это будет ответ на вопрос, *о чём* Вы хотите сказать в Вашей работе. Тут не должно быть никакой *образной* конкретики – только ответ на общий вопрос о явлении или событии, которое ляжет в основу фильма или сюжета.

Выбор темы имеет принципиальное значение для художника. Выбирая ту или иную тему фильма, мы, как бы, декларируем, объявляем свой личный, творческий интерес. Мы раскрываем свою творческую личность, мы говорим, что вот это явление или событие в

жизни общества нам интересно, а другое – не очень. Уже сам по себе выбор темы, может многое сказать и о будущей работе и о личности автора.

Мы с вами работаем в школьной среде, поэтому чаще всего ответ на вопрос: «О чем?» - будет: «О школе!». Значит, наши события чаще всего будут проходить в школе. И это есть наш выбор. Но в жизни школы, как в капле воды можно найти отражение жизни всего общества и так далее. Здесь отбор тем безграничен. Но, в любом случае, мы должны *отобразить* тему как можно точнее и заявить эту тему в фильме максимально ясно.

А что такое *идея*? Это чаще всего ответ на вопрос «*Что?*». Что хочет сказать автор фильма или телепередачи по поводу выбранной темы. Поясним сказанное на примере из школьной практики.

Писатель Леонид Юзефович (он работал в нашей школе педагогом истории), предлагая сценарий по *теме о школе* совершенно определенно выразил свою *идею* в названии: «*Я люблю свою школу!*». И снимать такой фильм было легко.

Или, другой пример, вновь из школьных работ. Было задание ученикам девятого класса, которые в рамках сквозного школьного проекта «История моего народа через историю моей семьи» осуществляли шефство над пожилыми людьми, снять фильм на тему о наших дедушках и бабушках. Самим названием школьного проекта определялась тема. Только добавилась судьба одного конкретного дедушки и двух бабушек. По этой *теме* автором фильма (тогда девятиклассником Александром Духоном) была предложена *идея про то, что судьбы наших стариков очень похожие...* Так возник фильм с названием «Такие похожие судьбы...»

Пойдем далее. «Сверхзадача» - это чаще всего ответ на вопрос *ради чего?* Можно сказать, величина и общественная значимость работы. В качестве иллюстрации этого термина иногда приводят примеры из творчества Е.Б. Вахтангова. Это, конечно, спектакли «Принцесса Турандот» в студии Вахтангова (праздничность спектакля поставленного в пору разрухи и войны давала надежду на будущее – *ради будущего страны*) и «Гадибук» в «Габиме» (*ради возрождения жизни рассеянного по земле народа*). Нам кажется, что чёткое следование этой «сверхзадачи» позволило добиться успеха авторам (тогда ученикам десятого класса – Асе Марданянц и Яне Матлис) школьного фильма «Габима».

Что такое «*Сквозное действие*»? Из самого названия ясно, что здесь пойдет разговор о событиях. *Событие* строится из *эпизодов*. *Эпизоды* из *планов* (*сегодня понятие*

*кадр принадлежит, скорее, к терминологии операторского мастерства).* Классическая формулировка такова: движение от одного эпизода к другому, движение от исходного события к главному. Завершённое событие – это группа эпизодов необходимая и достаточная для раскрытия этого события. Завершённое *исходное* событие это идея всей работы, выраженная в случившемся действии, *действенный* ответ на вопрос – что вы хотите сказать по поводу ранее заявленной темы.

*(Группе учеников одиннадцатого класса, в качестве учебной работы, к очередной дате, была предложена тема страшных событий Беслана. Большинство, используя хронику, показывали взрывы, трупы, нагнетали ужасы... То есть «иллюстрировали» события и показывали «общую историю» событий. И только один ученик пошёл «своей» дорогой. Он, где-то в газетах выкопал историю ОДНОГО человека. Этот человек был успешный предприниматель в городе, отец большого семейства, у которого в тех событиях погибла дочь. И после похорон дочери он не смог уйти от её могилы. Он остался жить на кладбище и каждый день на могилах погибших детей появлялись свежие цветы. Это событие – «...не смог уйти от могилы дочери» – гораздо больше говорит об ужасе того, что произошло в Беслане, чем любые взрывы и трупы).*

Здесь чрезвычайно важно такое понятие – "эпизодное" мышление. Способность мыслить «эпизодами» необходимое условие успешной работы ученика. *Творческая заявка может быть представлена в виде последовательности эпизодов.* В каждом эпизоде есть свое начало, кульминация и финал.

В *исходном событии* обычно кристаллизуется тема работы (*Вражда двух кланов Монтечки и Капулетти перешла в открытую стадию*). В *главном событии* следует искать разрешения идеи фильма (*Эта вражда убила самое прекрасное и дорогое для них*).

При определении главного события мы предлагаем последовательно изложить, *что будет происходить* в телепередаче или фильме, т.е. *события*, которые последовательно нарисуют нам *образ* будущей работы. Конечно, для этого необходимо уметь видеть и слышать эти события в своем внутреннем воображении в виде картинок, звуков и текстов.

В школьной практике построение *сквозного действия* всегда затруднительно. В лучшем случае мы имеем интересное школьное событие, которое мы «иллюстрируем». Хорошо если из «иллюстрации» удастся сделать настоящий репортаж о происшедшем событии, например, школьном празднике, школьной экскурсии и т.п. Но бывают и

исключения. Например, ученица 10 класса Алина Рабинович во время работы над видео проектом по творчеству Мандельштама определила для себя сквозное действие в своём будущем документальном фильме таким образом: "Найти, отыскать в Москве улицу Мандельштама". Поиски этой улицы в Москве и стали сквозным действием фильма. Как вы понимаете, улицы Мандельштама в Москве нет. Но она нашла! Эту улицу она нашла в "своей душе"! Это и стало *главным событием* фильма, в котором в одну точку сошлось все: и идея, и тема, и сверхзадача, и сквозное и т.д.

Кроме того, сформулированная идея фильма: "Улица Мандельштама в душе каждого человека" - является еще и примером *«образного решения»*.

Остановимся несколько подробнее на этой составляющей творческой заявки.

Что такое *художественный образ*? Лучше всего привести пример Соломона Михоэлса. Он говорил нечто подобное: " Как с помощью художественного образа можно решить тему? Например, тема – "Деньги портят человека". Банальная, а потому и пошлая тема. Большинство бы, скорее всего, сразу нарисовали уродливый портрет "капиталиста в цилиндре" из ушей, которого растут долларовые купюры. И это будет не *художественный образ*! Это будет *иллюстрация*! Заданную тему (писал Михоэлс) можно решить, например, так, - и Михоэлс предлагал: " Подойдите к окну. Посмотрите на прекрасный мир через прозрачное стекло. Как красиво! Вы видите весь мир! А теперь возьмите на грош серебра и покройте серебром тыльную часть стекла. Правильно, получится зеркало! И с этого момента вы не будете видеть мир, вы будете видеть только свое изображение! Т.е. вы ослепнете. Как вы думаете, решена ли тема "Деньги портят человека?".

У художественного образа есть одно удивительное свойство. Михоэлс называл его "*энергией*" образа. Подлинный художественный образ тем и отличается от иллюстрации, что он всегда заряжает как автора, так и зрителя *положительной энергией жизни*. Иллюстрация помогает что-либо понять, объяснить, а художественный образ позволяет сразу проникнуть в существо, в философию явления.

Далее, - *художественные особенности (стиль, жанр, точка зрения)*. Под этим термином обычно понимают то, что называется *манерой* автора, его *художническим почерком*. В свою очередь, эта *манера* зависит от мировоззренческих позиций автора, от его отношения к тем или иным событиям, отображенным в фильме или телепередаче, от его точки зрения на эти события.

«Технические средства» – или приблизительная оценка затрат на техническую часть видео производства. Для современного *продюсерского* видео это имеет большое значение. Но важно отметить, что очень часто, бедность и, в связи с этим, скудный набор технических средств диктует поиск оригинальных выразительных средств, которые становятся творческим решением работы.

«Перспективы продвижения на рынок, цикличность и периодичность телепередачи» – здесь название говорит само за себя. Но уже на этапе Творческой заявки бывает очень полезно знать «адресацию» работы, так как это очень часто диктует и художественное решение. Ведь кино можно делать и для одного человека. Самое «массовое искусство», безусловно, зависит от примитивной «раскрутки», но ведь бывают и фестивали, и конкурсы и т.п.

Возможно, при разработке Творческой заявки, в зависимости от индивидуальности автора, следует добавить ответы на еще целый ряд не обозначенных здесь вопросов.

Столь долгое внимание мы уделяем Творческой заявке потому, что в этот период рождается замысел фильма. На следующем этапе Технологической цепочки телевизионного производства замысел формализуется и превращается в «Сценарный план».

Мы назвали настоящий раздел «Быстрый старт», а смогли только-только познакомиться с основными принципами разработки творческой заявки?! Конечно, при работе с детьми, начинать следует сразу с практической работы! А изучение учащимися содержания всех этапов технологической цепочки телевизионного производства будет происходить по мере продвижения по этим этапам во время выполнения работы по проекту. Или тогда, когда Вы сможете организовать у Вас в школе регулярный учебный процесс по технологии телевидения. Но педагогу, организующему работу детских съёмочных групп, предварительно, до первой встречи с детскими съёмочными группами, познакомиться с содержимым первого и второго раздела технологической цепочки – «Сценарный план» – совсем не мешает. Более того, в условиях работы по принципу «Быстрый старт», возможно от детей не следует требовать формализации работ по первому этапу, т.е. изложения в письменной форме идеи, замысла и т.д. А вот последовательное изложение эпизодов того, что они хотели бы увидеть и услышать в будущей работе – «Сценарный план» – было бы очень желательно. Если детям удастся предварительно увидеть и услышать в своём воображении наброски будущей

последовательности эпизодов своего фильма, то это означает, что «Быстрый старт» достигнет успеха!

Сам сценарный план может быть написан в любой форме. Мы часто применяли форму ниже приведённой таблицы

### Сценарный план

учебного фильма под условным названием:

«Я люблю свою школу».

№№	Что мы видим? (видеоряд)	Что мы слышим? (Аудиоряд)	Примечание
1	Титры «Я люблю свою школу». Детский рисунок. На переднем плане, крупно, девочка с открытым ртом. В стиле «комикса» появляются титры с сердечком вместо слова «люблю»...	Музыка (В музыке слышен детский смех, детские разговоры)	Попросить педагога по рисованию дать задание в классе тему «Я люблю свою школу». Лучше объявить общешкольный конкурс и потом сделать выставку
2	Детские рисунки. Здание школы и что вокруг неё Рисунок с деревьями на первом плане	За кадр. Детский голос. <i>Я люблю свою школу...</i>  <i>Она большая и красивая...</i>  <i>Вокруг неё растут деревья...</i>	Провести среди начальной школы «кастинг» на закадровый голос
3	Родители и маленькие дети спешат к входу в школу (Общий план) Камера пытается найти среди них девочку, голос которой мы слышим за кадром (Крупный план)...	<i>...Я всегда говорю папе: вставай! А то опоздаем в школу». А он всё пьёт и пьёт чай....</i>	



4	Во двор школы въезжает школьный автобус, из него выходят старшие ученики...	<i>... Когда я вырасту я буду ездить на школьном автобусе...</i>	
5	Рисунок. Автобус едет по городу. В окошках «торчат» детские лица... Панорама (ПНР) по лицам в окошках	Фоновая музыка плюс «интершум»	
6	Камера внутри здания школы у входа. За строгими охранниками видно как дети входят в школу.	<i>...Охрана у нас добрая! Это они нарочно делают строгий вид, чтобы мы не опаздывали...</i>	
...	.....Звонит звонок и закадровый голос рассказывает нам о жизни школы глазами первоклассницы. Живые планы школьной жизни, чередуются, детскими рисунками иллюстрирующими «живые» эпизоды школьной жизни ... На финальных кадрах появляется лицо нашей героини.		
НН			

Если Вас устраивает подобная форма записи сценарного плана, можете её использовать без ссылок на ЦО 1311. Со своей стороны мы хотели бы отметить, что приступать к съёмкам своих первых фильмов без ответа на вопросы, обозначенные в блок-схеме этапа «Сценарный план» технологической цепочки телевизионного производства, мы не советуем. Напомним эти вопросы: – изучение школьной жизни и знакомство с будущими объектами съёмок, знакомство с историей школы и фото архивом, более подробное знакомство с персонажами фильма и героями, построение событийного каркаса, литературная обработка и написание дикторского текста и т.д.

Ещё раз напоминаем Вам, что степень подробности описания действий первых двух этапов технологической цепочки, рассчитана на молодого педагога-экспериментатора, не профессионала, желающего «...с головой прыгнуть в омут школьного телевидения». Эта информация, возможно, ему пригодится для организации быстрого старта. Впоследствии, определённая степень изучения технологии телевизионного производства будет предложена и детям, но только при условии организации в Вашей школе регулярного учебного процесса по данному предмету. Для детей для быстрого старта нужны несколько иные сведения. Какие? С нашими предположениями об этом, попробуем поделиться с Вами далее.

*Принципы формирования и создания в школе съёмочных групп.  
Краткое знакомство съёмочных групп со съёмочной и монтажной  
техникой*

---

Прежде всего, для «Быстрого старта», Вам потребуется найти в школе одну – две – три группы учеников, готовых «поиграть» вместе с Вами в игру под названием «Детское школьное телевидение». Подчеркнем, что слово «ИГРА» для нас имеет принципиальное значение! Мы исповедуем принцип: «Обучаться – играя»! И как в детской игре «Дочки-матери», при первой же встрече с детьми мы распределяем роли: – ты будешь режиссёром, ты – журналистом, ты – оператором, а ты – продюсером. Если возникнут споры, – а это бывает даже в старших классах! – успокаиваем, в новой работе будут новые роли. Каждый успеет себя попробовать в любом качестве, примерить на себя «любой костюм».

Как формировать группу? Наш опыт говорит о том, что при формировании каждой съёмочной группы ориентироваться следует на один какой-нибудь класс. Школьная жизнь, как урочная, так и внеурочная, организуется и группируется в учебных классах. Если съёмочная группа будет сформирована на базе одного класса, то у Вас не будет проблем с календарным планом работ, с поиском историй и их героев – Вы всё найдёте в классе. Это ещё одно важное условие успешного формирования детского съёмочного коллектива для «Быстрого старта» – поиск историй и героев внутри класса! Не забудьте договориться с классным руководителем или куратором и сделать их своими союзниками.

Самой распространённой *историей* для первой работы может быть история о поездке класса куда-либо или о посещении классом чего-либо. Но это не обязательно. Тема может быть любая. Главное, чтобы *нашли* и *рассказали* эту тему сами ребята! Чаще всего, им следует помочь, аккуратно подтолкнуть их к этой теме.

Допустим, тема найдена, вместе с ребятами Вы прикинули наброски сценарного плана – пора стартовать и приступить к съёмкам! Но, чтобы съёмка была результативной необходимо обладать хотя бы минимальными сведениями об устройстве видеокамеры и приёмах съёмки.

Для начала, установите камеру на штатив, соедините её с экраном большого телемонитора и предложите детям попробовать все кнопки и познакомиться с меню на

дисплее. Когда они вдоволь наиграются, наведите камеру на какой-нибудь заранее подготовленный план с большим количеством предметов и продолжайте игру!

Простейшие «школьные» актёрские упражнения на внимательность. Убирайте и добавляйте предметы. Пусть каждый восстановит первоначальную картинку. Пусть внимательно рассмотрят картинку и найдут на ней зашифрованную «Тайну видеосъемки».

Для себя, условно, мы её называем «Тайна правого глаза»! Это означает, что снимающий – оператор – должен увидеть и *рассмотреть* на дисплее (ранее, говорили «в окуляре видеоискателя» – поэтому правый глаз) всё необходимое для того, чтобы правильно *прочитать* изображение. А за оператором это же должен *прочитать* и режиссёр... и зритель. Чтобы зритель мог элементарно *прочитать* изображение на экране, то оператор должен элементарно *написать* его хорошим разборчивым *почерком*: – изображение не должно дрожать (использовать штатив), в кадре нет отрезанных лбов, ушей, носов, рук и т.д.; в глазах не рябит от бесконечных наездов и отъездов.

После того, как мы научимся *читать* изображение, нам предстоит научиться *понимать* его. Для этого, мы предлагаем детям первые понятия о фоне и образе. Это не совсем то, что принято понимать как передний и задний планы. «Образом», опять-таки для себя, условно, мы называем то, на чём в данный момент времени сосредоточено внимание зрителя. Как правило, то на чём сосредоточено внимание всегда существует на «фоне» чего-либо. Как это часто бывает в жизни, фон и образ могут меняться местами и фон становится образом и наоборот. Главное – чтобы не было ничего лишнего, ничего отвлекающего внимания от содержания картинки.

На игровом столе (куда направлен объектив камеры), ученик, из определённого количества заранее подготовленных предметов, с помощью перемещения этих предметов, передвигая камеру и ZOOM, используя понятия фон и образ, рисует на экране большого монитора какой-нибудь простейший сюжет. Например, на тему отношений собаки и дворника. В одном случае – дворник испугался злого вида собаки и убежал, в другом – дал собаке косточку. У третьего ученика получится иной сюжет. На этом же упражнении мы предложим ученикам использовать для раскрытия их эмоций по поводу событий происходящих в сюжете общий, средний и крупный план. Напомним, что общий план тоже может быть *образом* и у него может быть свой *фон*.

Основные законы композиции кадра. Разделите экран воображаемыми двумя линиями на три части и совместите центр вашего объекта съёмки (образ?) с одной из этих линий. Соответственно, впишите ваш объект в композицию кадра по крупности. Второе:

старайтесь строить ваш кадр так, чтобы он не был плоским. Ищите в композиции кадра диагональные линии, которые удаляются от переднего плана. Они придадут кадру объёмность и глубину.

Возможно, кое-кто из учеников соблазнится наездами и панорамированием. Это сложные операторские приёмы и требуют высокого мастерства и глубокого знания искусства кинематографа. Использовать эти приёмы для «Быстрого старта» рано. Частично, добиться того же эффекта можно с помощью простейшей перестановки камеры. Но «простейшая» это только на первый взгляд. На самом деле, перестановка камеры, или поиск новой точки съёмки неразрывно связан с замыслом фильма. Он не может быть случайным! Кроме, конечно, тех случаев, когда «божье провидение» само подсказало точку съёмки.

Если же вы всё-таки решитесь делать панораму, то есть перемещать камеру по горизонтали или вертикали, то попробуйте использовать следующий приём: плавно, с помощью любых средств, перемещайте камеру вокруг воображаемой точки находящейся на линии съёмки на расстоянии десяти сантиметров от объектива. Начинать съёмку со статики – несколько секунд, затем медленно начинайте движение, далее можно несколько ускорить, к финалу панорамы – замедлить и плавно остановить. Закончить панораму нужно пятью секундами статики. Естественно за ходом всей панорамы следует наблюдать или в окуляре, или на дисплее, или на экране монитора.

Если Вы планируете использовать в вашей съёмке трансфокатор, то предварительно посмотрите финальный кадр *наезда* или *отъезда*, и только убедившись в качестве этого кадра, вернитесь в исходную позицию и стартуйте с применением этого операторского приёма.

Следующий соблазн – взять камеру в руки и попытаться подвигаться вместе с ней в пространстве. Но этот соблазн быстро проходит после первой, обычно очень весёлой, реакции зрителей. Всегда лучше использовать штатив. Особенно, если объект съёмки находится на большом расстоянии. Если же всё-таки придётся держать камеру в руках, то представьте себе, что Вы держите в руках полную чашку горячего кофе. Двигайтесь с камерой так, чтобы кофе не расплескалось.

Очередная, часто встречающаяся ошибка начинающего оператора это очень большое расстояние от объекта (или *образа*) съёмки. Решить эту проблему можно с помощью трансфокатора, но на первых порах всегда лучше подойти поближе.

Ещё один совет начинающему оператору. Если у вас камера с автоматической настройкой баланса белого, то перед съёмкой – уже при поставленном свете – не забудьте поднести к камере на несколько секунд белый лист бумаги. Камера настроится автоматически. В ином случае будет брак по цвету.

Следующее упражнение-игру назовём «Интервью».

Постройте мини павильон или выберите в школе несколько мест с соответствующим интерьером и учитесь брать интервью.

Сначала хорошенько продумайте план проведения интервью и прикиньте несколько ключевых вопросов. Запомните, в интервью главное не Вы, а ваш собеседник.

Затем выберите и постройте *фон* на месте съёмки. *Образ* у Вас уже есть – тот человек, у которого Вы берёте интервью. Фон должен помогать, а не отвлекать от цели интервью. Ничего лишнего в кадре. Самое время дать ученикам первые представления о крупности плана объекта съёмки: – общий, средний, крупный.

Ученики должны усвоить, что в любом интервью главное это цель. Для чего берётся интервью? С какой целью? Что Вы хотите узнать? В соответствии с этим и строится «мизансцена» интервью.

Но не забудьте решить и технические вопросы: Где должен быть микрофон! У кого в руках? На какой диагонали? Куда смотрят глаза интервьюированного? Глаза задающего вопросы должны быть обращены навстречу – иначе *несмонтируется* финальное изображение. В камеру смотреть не стоит. Лучше смотреть на того с кем разговариваешь. Это справедливо для интервью. Для репортажа (стенд-ап) иначе – следует смотреть в камеру. Остался ли «воздух» в направлении взгляда? Как использовать классический приём – «восьмёрку»? Или «отъезд от спины»? Когда начинать съёмку и когда заканчивать? Сколько секунд нужно снимать «перебивки»? А, возможно, Вы хотите использовать приёмы «художественного» интервью и тогда все «правила» съёмки придётся придумать самостоятельно.... Откуда свет? Продумайте освещение. Если его не хватает, используйте дополнительные источники освещения. Их должно быть как минимум три: фронтальный, рисующий и контурный. Если у вас источников больше, то подсветите им фон. На улице, с естественным освещением размещайте объект в тень и подсвечивайте его отражателем. Подробно всё это ученики будут изучать в дальнейшем, но – цитируем сами себя – «... только при условии организации в Вашей школе регулярного учебного процесса по данному предмету».

Следующее упражнение – или игра, называйте как хотите – проведение съёмок по тем наброскам сценарных планов «пилотного» выпуска, которые Вам удалось набрать ко времени начала съёмок. Эта «игра» будет похожа на то упражнение, которое мы делали при первой встрече, помните, про «отношения собаки и дворника»? Не торопитесь. Не стремитесь сразу добиться результата. Помните, что это УЧЕБНЫЕ съёмки! И это главное. Но добавляются новые учебные задачи. Во время этих съёмок нужно познакомить ребят с функциональными обязанностями телевизионных специальностей. Иными словами, провести занятие по профессиональной ориентации. Распределите роли: ты – режиссёр, ты – оператор, ты – продюсер... Объясните, кто и что должен делать. Затем поменяйте роли. Во время съёмок ребята познакомятся с функциональными обязанностями разных профессий и, возможно, выберут ту, что им более всего по душе.

Особое внимание при съёмке сюжетов следует обратить на «монтажность» снимаемого материала. То есть, хотите ли вы того или не хотите, но вам придётся в уме (а лучше, на бумаге) сделать небольшую *раскадровку*. Режиссёр обязан заранее предусмотреть, каким образом он склеит два разных плана. Поэтому всегда лучше иметь запасной материал имеющий отношение к основным планам. Кроме того, включайте камеру на десять секунд раньше основных событий и выключайте на десять секунд позже. Хвосты вам очень пригодятся.

Съёмка это творческий процесс. Поэтому во время съёмок будьте готовы к тому, что вас посетит вдохновение, и вы начнёте импровизировать. Доверьтесь себе! Ради этих моментов и существует творчество. Обычно, эти кадры становятся самыми удачными. Но чтобы их не прозевать, нужно сосредоточиться только на съёмке и не тратить время на мелкие технические проблемы. Для этого, перед съёмкой, всё нужно проверить и подготовить: от сценария до наличия всех соединений на любые разъёмы. Одному человеку уследить за всем этим сложно. Поэтому нужна команда: слаженная съёмочная группа. Как создать такую команду? Ответ, на первый взгляд, очень простой: чётко структурировать всю работу и каждому члену группы дать *творческое задание*. На практике – всё значительно сложнее. Но расчёт на творчество своих учеников рано или поздно принесёт плоды.

Допустим, съёмки сюжетов «пилотного» выпуска благополучно подходят к завершению. Что дальше? Пора сделать следующий шаг и перейти к монтажному периоду.

Для монтажа, как уже говорили, мы используем компьютеры РС. Эти компьютеры пока ещё более доступны по цене, чем Макинтоши. Сегодня хорошие РС позволяют осуществлять видеомонтаж без специального аппаратного ускорения. Об обустройстве таких цифровых аппаратных мы тоже говорили выше. Поэтому здесь мы обратим ваше внимание на некоторые особенности знакомства учеников с монтажными программами.

Первую встречу учеников с монтажной программой (в нашей школе – «Эдиус») мы организуем как демонстрацию её возможностей. И эту демонстрацию мы как всегда пытаемся объединить с игрой. Условно назовём эту игру «Комиксы». Правила игры. В каждый учебный компьютер, с установленными, предварительно, монтажными и звуковыми программами, мы загружаем титры и рисунки какого-нибудь комикса. Титры и рисунки перемешаны не по порядку. Плюс музыку. Очень коротко знакомим детей с интерфейсом программы, объясняем, как загрузить файлы в проект и вперёд, на время. Кто быстрее, правильнее по содержанию и интереснее по картинке, используя те или иные переходы и возможности программы, смонтирует видео комикс. Устраиваем просмотр и разбор ошибок. Как правило, знакомство с интерфейсом и возможностями программы проходит очень быстро, весело и успешно.

Усложняем задачу. Предлагаем ученикам смонтировать фотофильм на какую-нибудь выбранную тему, используя фото архив школы. Здесь ученики должны самостоятельно сделать выбор фотографий и темы. Это упражнение мы называем «Классная работа!», намекая таким образом, что работа в классе должна быть выполнена *классно*.. Снова просмотр и разбор ошибок.

Следующее упражнение – «Моя родословная». Ученики берут видео интервью у своих бабушек-дедушек, сканируют семейные фото и делают на основе этих материалов уже маленькие видеофильмы. Просмотр их работ превращается в небольшой школьный праздник, куда приглашаются их товарищи, учителя и бабушки-дедушки.

Пока суть да дело, накопились готовые сюжеты для «пилотного» выпуска. У каждого сюжета есть своя маленькая съёмочная группка – два-три ученика. Вот в таком составе они и приступают к монтажу своих сюжетов. Но кто-то будет назначен выпускающим режиссёром и выпускающим редактором. На них ляжет задача сделать вёрстку и собрать весь выпуск. Каждая группа сдаёт к своему сюжету закадровый текст (если нет синхронна) и текст подводок. Редактору и режиссёру выпуска предстоит придумать стилистику выпуска и сюжетный образ ведущих. Хорошо бы придумать и сделать свои перебивки художественное решение выпуска. Но всему своё время. Даже

если вы чего-то не успеваете, смело назначайте показ. У «первого блина» всегда будут небольшие комочки, которые вам охотно простят. Важно устроить праздник тем, кто работал над этим выпуском. С этого момента в школе начинает жить и работать школьное телевидение.