

ROZDZIAŁ 2

Początek

Znajomość scenopisu obrazkowego jest ważna dla każdego, kto bierze udział w produkcji i musi rozumieć i pracować ze sztukami wizualnymi. Nie musisz rysować świetnie, by tworzyć przydatne scenopisy, ale brak umiejętności dobrego rysunku może ograniczać twoje szanse na karierę w tym fachu. Reżyser szkicujący storyboard na szybko dla głównego operatora, nie potrzebuje świetnej jakości artystycznej, by efektywnie przekazać, co miał na myśli. Ekipa pracująca przy produkcji po prostu musi być w stanie odczytać storyboard, by zrozumieć i użyć tego wspaniałego narzędzia.

Jeśli jesteś zainteresowany zajęciem się scenopisem obrazkowym zawodowo, pierwszym krokiem, by stać się zawodowcem jest zrozumienie, czym jest scenariusz obrazkowy i jak pracuje twórca takiego typu scenariusza. Sięgnąłeś po tę książkę więc robisz już pierwszy krok. Mimo że niezaprzeczalnie ważna jest sama umiejętność rysowania, to nie jest ona najważniejszym elementem sztuki tworzenia storyboardu. Scenariusz obrazkowy słabej jakości artystycznej wciąż może być dobrym scenopisem, jednakże storyboardy bez fabuły są po prostu sztuką, a nie scenariuszem. Nawet najwięksi artyści mają tendencję do produkowania słabej jakości rysunków, kiedy gonią ich terminy. Tim Burgard twórca storyboardów do *Pojutrze* i *Król Skorpion* twierdzi, że: „Jest wielu odnoszących sukcesy rysowników scenariuszy, którzy są po prostu dobrzy w przedstawianiu fabuły i przekazywaniu innym swoich pomysłów, ale niekoniecznie należą do najlepszych jeśli chodzi o ich warsztat. Powiedziałbym więc, że to zrozumienie danej historii i zasad operowania kamerą stanowią podstawę warsztatu rysownika pracującego w tej branży.

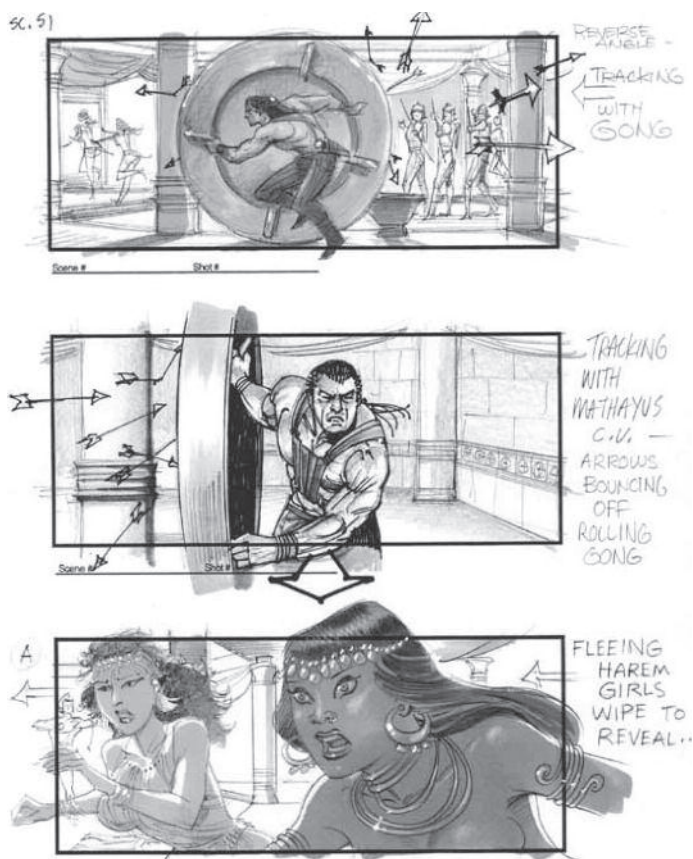
Zgadza się z tym twierdzeniem Larry Latham, reżyser filmów animowanych i wykładowca w Walt Disney TV Animation: „Miałem w rękach wiele przepięknie wykonanych scenopisów rysunkowych, które były kompletnie bezużyteczne dla celów produkcji filmowej. A widziałem też wykonane w chwilach paniki przed zbliżającym się terminem końcowym fantastyczne, łatwe do zastosowania scenariusze obrazkowe przedstawiające kreskowych ludzików. W animacji to gesty i ekspresja liczą się o wiele bardziej niż świetna technika” (*AWN*, 15.07. 2004, autor Larry Latham).

Aby zajmować się scenopisem zawodowo musisz ponadto nauczyć się paru rzeczy o reżyserowaniu i montażu oraz wyćwiczyć umiejętność szybkiego rysunku ludzkich postaci. Są też reżyserzy, którzy rozpoczęli karierę w świecie filmu od tworzenia storyboardów

np.: Alfred Hitchcock, Joe Johnston (który reżyserował *Park Jurajski 3*, *Kraina Hidalgo*, *Człowiek rakieta*, *Jumanji*, *Kochanie, zmniejszyłem dzieciaki*) i inni. Jako autor scenopisów wzywany będziesz do rozrysowywania problemów dotyczących treści, nadania wyrazistości scenom akcji oraz uzupełnienia wizji reżysera.

Punkt następny to umiejętność rysowania. Jest wiele świetnych książek i zajęć, na których możesz nauczyć się jak rysować. Zaprezentuję kilka przydatnych wskazówek jeśli chodzi o proces samego rysunku konkretnie w odniesieniu do scenopisów obrazkowych, ale pozostawię intensywne kursy instruktażu rysunkowego innym. Niemniej jednak niniejsza książka nauczy cię jak stać się lepszym twórcą storyboardów.

Podczas poszukiwania trudnej do uchwycenia pierwszej pracy, będziesz musiał wysłać CV i przygotować portfolio na każde spotkanie. Oczywiście, aby rozstać CV musisz wiedzieć jak kontaktować się w sprawie pracy. Gdy już wiesz z kim się kontaktować, musisz wiedzieć czego potencjalny pracodawca będzie od ciebie chciał. Jednym ze źródeł odpowiedzi na te pytania jest ta właśnie książka.



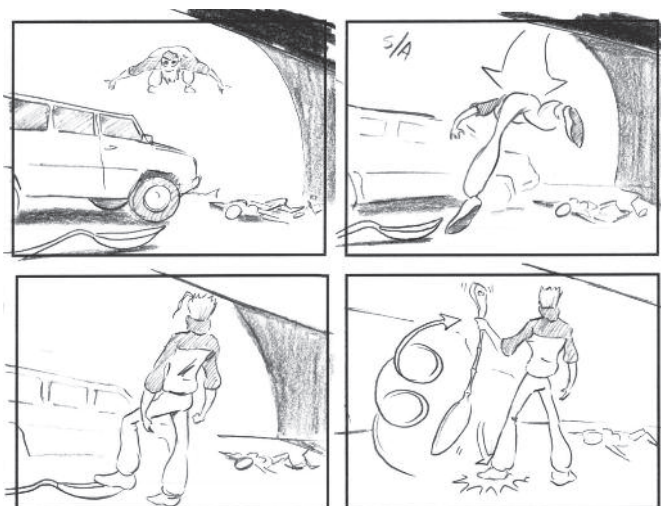
Zdjęcie 2.1.

Scenariusz do *Król Skorpion* autorstwa Tima Burgarda. (Dzięki uprzejmości Universal Studios Licensing LLLP).

Innym źródłem informacji o scenopisie obrazkowym może być ktoś, kto zajmuje się tym profesjonalnie w miejscu, gdzie mieszkasz. Większość artystów jest bardziej niż chętna do rozmowy z innymi twórcami, więc pytając, nic nie ryzykujesz. Najłatwiejszym sposobem znalezienia takiego rysownika jest popytanie ludzi w lokalnym środowisku filmowców lub sprawdzenie w wykazie producentów filmowych.

Ważne jest zrozumienie pewnych podstawowych terminów związanych z produkcją i samym storyboardem. W fazie preprodukcji rozbijamy scenopis na sceny. *Scena* to sekwencja filmowa rozgrywająca się w jednym miejscu akcji scenariusza w danym momencie w czasie. Jeżeli bohater przemieszcza się z wnętrza pomieszczenia na zewnątrz, to scena pierwsza ma miejsce wewnątrz, a scena druga na zewnątrz. Jeżeli będąc wewnątrz bohater cofa się do wydarzeń wcześniejszej nocy, które miały miejsce w tym samym pokoju, to jest to również uważane za osobną scenę. *Ujęcia* to różne kąty użyte do sfilmowania danej sceny. Jeżeli scena wewnątrz pokoju jest kręcona w szerokim planie ogólnym, w planie bliskim i ma dwa ujęcia bohatera i jego dziewczyny, to wtedy na scenę składają się trzy ujęcia. *Panele* to pojedyncze rysunki. Każde ujęcie może składać się z dowolnej liczby paneli. Ujęcia długie i nastawione na uchwycenie akcji mogą potrzebować wielu paneli do zilustrowania akcji.

Dla doświadczonych artystów parających się scenariuszem obrazkowym nigdy nie jest za późno, by rozpocząć pracę nad ulepszeniem swoich storyboardów i warsztatu. Jeśli z tej książki podchwycicie choć jeden dobry pomysł na to, to znaczy, że warto było po nią sięgnąć. Rozpoczynający swoją przygodę ze scenopisem obrazkowym powinni zanurzyć się w lekturze i rysować, rysować i jeszcze raz rysować.



Zdjęcie 2.2.

Jedna akcja przedstawiona za pomocą czterech kadrów. Scenariusz obrazkowy do *Spoonmana* autorstwa Marka Simona z Animatics & Storyboards, Inc. (Dzięki uprzejmości The DAVE School).

ROZDZIAŁ 3

Jak zostać twórcą storyboardów

Umiejętność rysowania jest najbardziej oczywistym talentem jaki trzeba posiadać, by stać się odnoszącym sukcesy artystą tworzącym storyboardy. Jednakże jeszcze sama umiejętność tworzenia dobrych rysunków nie czyni z nikogo dobrego twórcy scenariuszy rysunkowych. Twórcy scenopisów obrazkowych to swego rodzaju wizualni opowiadacze historii. Muszą orientować się w reżyserowaniu i montażu (patrz Rozdział 21, Reżyseria ujęć). Muszą znać różnicę między długim obiektywem (obiektywem zmienneoogniskowym a teleobiektywem). Muszą wiedzieć jak pracować z reżyserem i umieć przekazywać wizję reżysera reszcie ekipy pracującej przy produkcji (patrz Rozdział 22, Praca z reżyserem). Muszą posługiwać się terminologią używaną przy produkcji np. panorama, panorama



Zdjęcie 3.1
Scenariusz
obrazkowy
autorstwa
niemieckiego
artysty
Ovi Honoru.

w płaszczyźnie pionowej, żuraw zdjęciowy, dolly czyli wózek pod kamerę z ruchomym ramieniem, jazda tj. ruch kamery wzdłuż sceny, bliski plan, długie ujęcie, plan ogólny (patrz Rozdział 21, Reżyseria ujęć, między innymi).

Twórca storyboardu musi też wiedzieć, kiedy zastosować specjalne ujęcie kamery. Co skłania do zastosowania takich ujęć (patrz Rozdział 24, Aranżacja i kompozycja)? Co czyni scenę zabawną? A co powoduje, że jest przerażająca? Jak spowodować, by publiczność uwierzyła, że bohater jest olbrzymem? A jak sprawić, by widzowie uwierzyli, że bohater ma zaledwie 6 cali wzrostu (patrz Rozdział 24, Aranżacja i kompozycja)? Twórca storyboardu musi też wiedzieć, co nieco na temat reżyserii filmowej i orientować się w tematyce linii dzielących montażowo plan zdjęciowy (patrz Rozdział 23, Kierunek na ekranie).

Z kolei zrozumienie technik scenariusza obrazkowego jest ważne, aby móc pracować przy produkcji. Szczególnie jeśli musimy naszkicować storyboard, aby opisać coś dokładnie drugiej osobie. Nie każdy chce od razu zostać zawodowym rysownikiem scenariuszy, jednak wiele osób zarówno w produkcjach animowanych jak i tych nieanimowanych na jakimś etapie realizacji będzie musiała sięgnąć po storyboard i coś rozrysować.

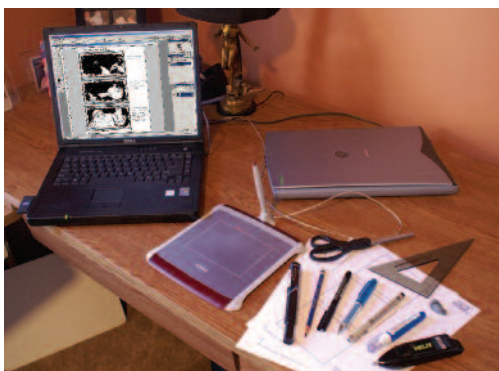
Dla tych, którzy zdecydują się potraktować tworzenie senorysów zawodowo, może to być praca przynosząca wiele radości. Profesjonalne zajęcie się rysowaniem dla filmu oznacza też sporo wysiłku i dziwne godziny pracy. W dodatku, aby profesjonalnie zająć się tworzeniem scenopisu rysunkowego do wyżej wymienionych elementów powinieneś również:



Zdjęcie 3.2

Ustawienie ujęcia z dolnego kąta podkreśla wysokość tła obrazka.

Rozpiska scenopisu do *Creepers* autorstwa Trvisa Blaise'a z Animatics & Storyboards, Inc. (© 2006, Lyons Entertainment, Inc.).



Zdjęcie 3.3

Laptop, tablet graficzny, skaner i przybory potrzebne do pracy na planie.

- Posiadać próbki rozrysowanych scenopisów, nie tylko przykładowe, luźne ilustracje. To znacząca różnica.
- Umieć szkicować szybko i dokładnie.
- Poprawnie i szybko szkicować perspektywę.
- Być w stanie narysować wszystko z perspektywy jakiegokolwiek kąta (choć możesz używać odnośników).
- Umieć dopasowywać styl kreskówki do storyboardu w produkcjach animowanych (patrz Rozdział 13, Storyboard w animacji).
- Lubić pracę w szybko zmieniającym się środowisku.
- Przyjąć, że w jednym tygodniu będziesz zmuszony odrzucać oferty, by w następnym szukać pracy. W tej branży raz jesteś rozrywany, a innym razem przymierasz głodem.

Twórcy storyboardów powinni posiadać następujące rzeczy:

- Dostęp do szybkiego modemu.
- Faks.
- Skaner i umiejętność obsługi tego urządzenia.
- Znajomość programu Adobe Photoshop.

- Materiały promocyjne pod ręką o każdej porze w formie pozwalającej na udostępnienie pocztą, faksem lub pocztą elektroniczną.
- Kserokopiarkę (lub inną możliwość skanowania na drukarkę).

Pomocne mogą okazać się również:

- Umiejętność tworzenia plików PDF dla klientów.
- Posiadanie tabletu graficznego do rysowania oraz edycji komputerowej.
- Posiadanie strony internetowej promującej własne prace.
- Znajomość efektów specjalnych i umiejętność opracowywania sposobu filmowania takich efektów.
- Posiadanie laptopa i przenośnego skanera do pracy na planie zdjęciowym.
- Umiejętność profesjonalnego załatwiania spraw przez telefon.
- Kolekcja kopii wykonanych scenariuszy obrazkowych na potrzeby marketingowe w przyszłości.

Aby rozpocząć profesjonalną karierę, twórcy scenopisów obrazkowych powinni zrozumieć kilka następujących rzeczy:

- Kto pierwszy zareaguje na telefon, ten wygrywa. Klienci zaczynają obdzwania-

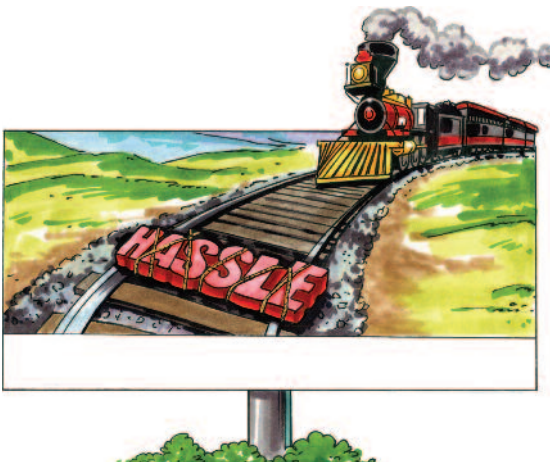
niać potencjalnych wykonawców od pierwszego na liście i schodząc w dół, dopóki nie znajdą kogoś, kto jest wolny. Klienci nie mają czasu, by czekać aż oddzwonisz. Kiedyś robota uciekła mi sprzed nosa, bo oddzwonienie do klienta zajęło mi pół godziny.

- Na plan możesz zostać wezwany o każdej porze dnia i nocy. Szczególnie w branży reklamowej. W tej działce klienci nigdy nie śpią i oczekują, że ty też tego nie robisz.
- Produkcja kręci się siedem dni w tygodniu. Jeśli ty nie pracujesz w święta i weekendy z pewnością znajdzie się ktoś, kto chętnie popracuje.
- Dlatego lepiej, żebyś był dostępny natychmiast. Może zdarzyć się, że klient zawiadomi cię, że jesteś potrzebny za ledwie godzinę przed spotkaniem. Bądź elastyczny.
- Potrzebujesz próbek różnych typów storyboardów, aby zaprezentować je klientowi. Jeżeli interesuje cię rysowanie do filmów nieanimowanych, pokazuj storyboardy do takich właśnie

produkcji. Podobnie ze storyboardami na potrzeby animacji. Mieliśmy klienta, który był zainteresowany próbkami scenopisów obrazkowych do *Batmana*. Zaprezentowaliśmy storyboard do *Supermana*, *Spider-Mana*, *Tarzana* i kilku innych postaci, ale nie mieliśmy akurat *Batmana*. To nie wystarczyło. Skorzystali z usług kogoś, kto pokazał im próbki *Batmana*.

- Zawsze musisz dostarczać prace na umówiony czas. Nie ma czegoś takiego jak druga szansa albo wymówki.
- Musisz być w stanie wykończyć przynajmniej 20 czarno-białych paneli na dzień. Najlepiej gdybyś mieścił się w 30 do 40 dziennie.
- Dobrze, byś naprawdę lubił rysować.
- W tej robocie da się nieźle zarobić.

Jedną z najlepszych rzeczy w tej branży jest fakt, że każda produkcja oznacza całkiem inną robotę. Ciągłe współpracujesz z nowymi reżyserami i opowiadasz przeróżne historie. Tworzenie rysunków każdego dnia to świetny sposób na życie.



Zdjęcie 3.4

Koncepcja billboardu
progresywnego
autorstwa Larry'ego Jonesa.

ROZDZIAŁ 4

Edukacja

Twórcy storyboardów zatrudniani są na podstawie tego, jak potrafią rysować i wizualnie przedstawiać fabułę. Doświadczenie to konieczność. Edukacja nie. Żaden klient nie zapyta cię o wykształcenie. Będą pytać o doświadczenie. Nigdy nie wpisałam mojego wykształcenia na CV (a mam dyplom z dwóch specjalizacji) i w czasie, kiedy zdążyłem podjąć współpracę przy ponad 2000 produkcji, nikt nigdy nie zapytał mnie o moje wykształcenie. Wszyscy artyści, którzy udzielili wywiadów do Części 4 tej książki, nigdy nie byli pytani o wykształcenie.

Czy potrzebujesz zatem jakiegokolwiek wykształcenia? Może. To indywidualna sprawa. Wykształcenie oddaje tylko tyle, ile każdy artysta w nie włożył. Wykorzystuj okazje i dostępny sprzęt w czasie nauki w szkole. Gdzieś musisz nauczyć się jak rysować storyboardy. Możesz uczyć się rysując z przyjaciółmi, pracując jako asystent twórcy takich scenariuszy, w szkole plastycznej, czytając tę książkę lub całkiem na własną rękę.

Do najlepszych kursów przygotowujących warsztat pod scenopis, jeśli takie są oferowane w twojej szkole, należą portretowanie żywych modeli, ilustrowanie sekwencyjne, reżyseria w sztuce i w filmie oraz montaż.

Poza nauką rysunku i wstępu do scenopisu rysunkowego, edukacja ma też inne dobre strony. Tworzenie scenopisów obrazkowych to po prostu biznes jak każdy inny. Dlatego im więcej orientujesz się w marketingu, prawie licencyjnym i ustawach dotyczących praw autorskich, księgowości, umowach, pisaniu, matematyce etc., tym lepiej funkcjonował będzie twój biznes, a co za tym idzie, tym więcej pieniędzy jesteś w stanie zarobić. Najlepszą wskazówką, jaką kiedykolwiek dostałem była rada, by jednocześnie z innymi kursami rozpocząć też te, które przygotowują do prowadzenia własnej firmy (Dzięki Tato!).

Jednym ze sposobów, aby dobrze wykorzystać czas spędzony w szkole jest zdobycie doświadczenia. Poszukaj w swojej szkole filmowców, którym mógłbyś pomóc rozrysowując scenopis obrazkowy na potrzeby ich projektu. Oni nie mogą sobie pozwolić na zatrudnienie specjalisty, a ty potrzebujesz doświadczenia. Wszyscy powinni być zadowoleni. Zorientuj się czy w twojej szkole nie jest realizowany jakiś projekt, przy którym mógłbyś się przydać jako autor scenariuszy obrazkowych. Możliwości zdobycia doświadczenia i nauczania się czegoś zawsze istnieją - trzeba tylko dobrze poszukać.



Zdjęcie 4.2

Rysunek żywego modela wykonany węglem przez Marka Simona w czasach uniwersyteckich.

Zdjęcie 4.1

Próbki storyboardów autorstwa Dana Antkowiaka stworzone na podstawie scen, jakie widział w filmie *Gladiator*.

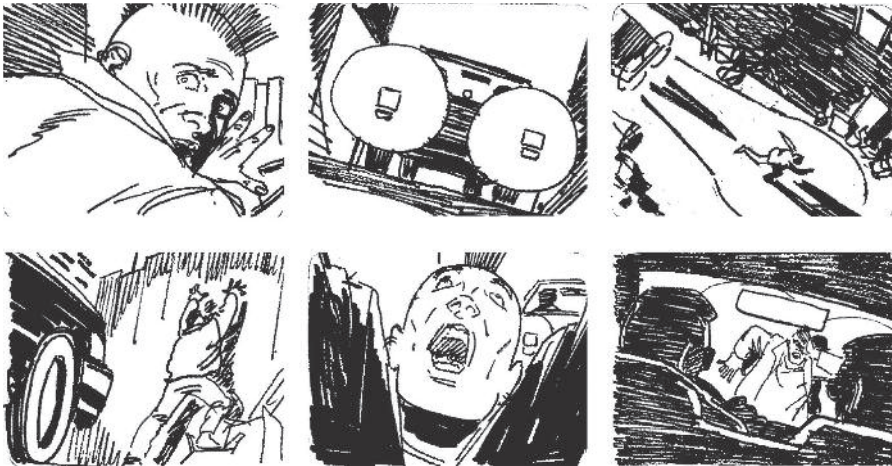
Nagrania DVD to praktycznie szkoły filmowe na płytach. Zakulisowe materiały i komentarze nakręcone podczas tworzenia filmu umieszczane na wielu wydaniach filmów na DVD oferują doskonały wgląd w to, jak kręci się film, dlaczego dane sceny zrealizowane zostały w ten, a nie inny sposób i jak wygląda praca reżysera. Wiele z takich materiałów prezentuje też proces powstawania storyboardów.

Doświadczenie jest najlepszym nauczycielem. Storyboard scen z filmów. Storyboard scen dla przyjaciół. Oferuj swoją pracę za darmo w zamian za zdobycie doświadczenia. Przekonuj ludzi do swoich scenariuszy. Nawyk otwartej wymiany zdań pomoże ci zrozumieć, kiedy



Zdjęcie 4.3

Rysunki przedstawiające syna Trávisa Blaise'a. Zwróć uwagę jak szybko, a zarazem bardzo dokładnie poprowadził kreskę. Linie nie są nadmiernie dopracowane, kreślone szybko, by uchwycić wagę i balans.



Zdjęcie 4.4 Próbki portfolio przygotowanego przez Alexa Saviuka na potrzeby aplikacji o pracę w Animatics & Storyboards, Inc.

umykają ci ważne elementy twojej wizualnie przedstawionej historii. Reakcje oglądających podpowiedzą ci czy tworząc swój projekt uderzasz w te emocje, na których się skupiałeś.

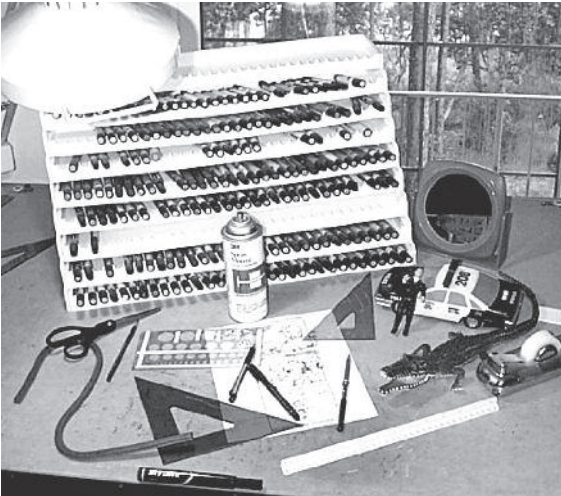
Sam dyplom nie załatwi zleceń. Jeśli będziesz ciężko pracować, a czas w szkole pomoże ci stać się lepszym artystą i skompletować niezłe portfolio, to edukacja może być pomocna.



ROZDZIAŁ 5

Materiały

Niewiele jest podstawowych materiałów potrzebnych do pracy twórcy storyboardu, jednak lista wydłuża się w miarę, jak podnosisz jakość i skupiasz się na detalach swojej pracy. Znaczna część tych materiałów to po prostu wynik indywidualnych preferencji.



Zdjęcie 5.1

Różnorodne materiały na biurku autora Marka Simona z Animatics & Storyboards, Inc. Zwróć uwagę na zabawki i małe lustro używane jako punkty odniesienia przy tworzeniu rysunków. Stojak na flamastry zrobiony został ręcznie z pianki tak, by pomieścić wszystkie przybory.

Poniżej lista materiałów, po które twórca storyboardu prawdopodobnie sięgnie podczas pracy.

- Ołówki (mechaniczne z wkładem 2B, non-repro, heban, Col-erase czarny i niebieski etc.)
- Komputer, skaner, programy graficzne, tablet graficzny i drukarka
- Pisaki (Sharpie, Pilot Fine Liner, Pilot Razor Point, pisak pędzelkowy Faber Castell, pisak pędzelkowy Tombow)
- Skalownik
- Flamastry
- Kątowniki
- Ekierki, 30°/60°, 45°, ruchome
- Węgiel