



Лидия Бабинцева

ЧЕПУХА В КАРТИНКАХ

Практическое руководство по написанию сценариев
и их адаптации в виде рисованной истории

Лидия Бабинцева

ЧЕПУХА В КАРТИНКАХ

Практическое руководство по написанию сценариев
и их адаптации в виде рисованной истории
клуба любителей восточной культуры и комиксов Hibari

Москва

Российская государственная библиотека для молодёжи
2017

ББК
Ч

Лидия Бабинцева

Чепуха в картинках. Практическое руководство по написанию сценариев и их адаптации в виде рисованной истории/Рос. гос. б-ка для молодёжи; Л. Бабинцева.— М.: Рос. гос. б-ка для молодёжи, 2017.— 48 с.

В данную методику вошли все материалы методической разработки для мастер-классов, прошедших летом 2014 года в стенах Российской государственной библиотеки для молодёжи, а так же дополнительная справочная и разъясняющая информация, иллюстрирующая пример работы над рисованной историей по получившейся сценарной заготовкой.

© Л. Бабинцева

© Российская государственная библиотека для молодёжи

Большинство начинающих авторов, пытаясь моментально реализовать масштабные задумки, очень быстро разочаровываются в своих затеях. Дело в том, что большой проект для неопытного художника – это не только удовольствие от рисования, но и целый вагон новых вопросов, с которыми нужно разобраться, не растеряв при этом свой энтузиазм. Во всех уроках и статьях рекомендуют начинать с иллюстрирования небольших историй. Но как их писать или адаптировать из готовых – не уточняют, а если следовать всем рекомендациям из этих статей, получишь «нетленку» на несколько десятков страниц. Как быть?

Метод экспресс-создания небольших историй «Чепуха в картинках» на первый взгляд совершенно нелогичен, но, как ни странно, позволяет получать логически стройное повествование для коротких историй в картинках.

Материалы и инструменты

Упражнение «Чепуха в картинках» – тренировочное задание, технически состоящее из двух этапов работы.

Для первого этапа, условно обозначенного «Подготовка к рисованию истории» пригодятся: тетрадь или блокнот для записи информации и обработки полученного задания, несколько листов офисной белой бумаги, карандаши, ластики и ручки. Чтобы освоить этот этап, вам потребуется несколько часов свободного времени и некоторое количество друзей, чтобы заполнить анкеты, о которых ниже.

На втором этапе, «Создании макетов страниц истории» потребуются: готовые наработки с первой части, карандаши, линейки, цветные карандаши, тушь, перья, лайнеры, запас офисной бумаги, хлопчатобумажная тряпочка (или одноразовые платки) и несколько листов плотной бумаги для рисования тушью (подойдёт и бумага для черчения ГОЗНАК).

Все материалы, инструменты и рекомендации данной методики расчитаны для создания чёрно-белой рисованной истории, пригодной для печати в домашних условиях и тиражирования самым дешёвым способом на типографии.

Вы вольны выбрать другие материалы для рисования, в том числе, избрав для себя работу в цвете или при помощи субъекту компьютерных технологий, но с особенностями работы с ними вам придётся разбираться самостоятельно. Увы.

Подготовка к рисованию истории

На самом деле, метод «Чепуха в картинках» не нов и является изменённым вариантом метода создания историй, называемый *5W1H*. Вы наверняка с ним встречались на уроках риторики или базового писательского ремесла. Его суть сводится к следующему: берётся анкета («Чепуха») и заполняется в соответствии с графами-вопросами, которые потом превращаются в детальный сценарий.

Заполнять анкету можно одному, исходя из плана истории (итога это будет классический *5W1H*), а можно – в группе с напарниками по проекту (заранее обговорив все вводные условия) или попросить помочь у друзей: вопрос только в том, насколько необычной в итоге получится основа. Более того, история может состоять как из одного листа «Чепухи», так и из нескольких, случайных или специально подобранных так, чтобы получилось связное повествование. Этот метод идеален для проведения мастер-классов в различных клубах по интересам, для отработки навыков написания сценариев, а так же в случаях, когда история, как на зло не выдумывается, а рисовать хочется уже сейчас.

Какие-то вопросы, в зависимости от вводных условий могут

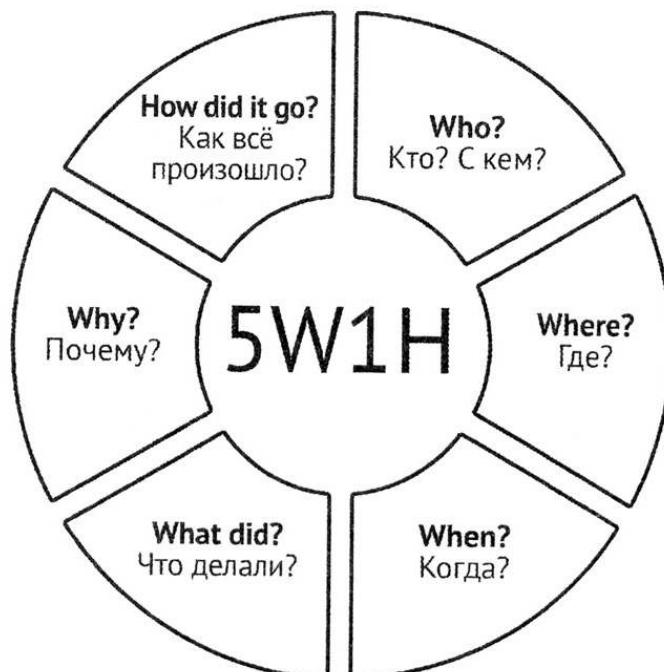


Схема принципа *5W1H*

Чепуха в картинках

удаляться или, наоборот, распространяться, но в целом классическая анкета для «Чепухи» выглядит так:

<i>Кто?</i>	
<i>С кем?</i>	
<i>Где?</i>	
<i>Когда?</i>	
<i>Что делали?</i>	
<i>Почему?</i>	
<i>Как всё произошло? (итог действий)</i>	
<i>Мораль (или любая другая фраза, которая может помочь определить мотивы или ситуацию, в которую попали герои)</i>	

Для первой игры удобнее всего принять следующие условия. В дальнейшем, вы можете их изменять в зависимости от задач использования методики.

- В графы «Кто?» и «С кем?» могут быть занесены люди, общеизвестные персонажи, звери, птицы и любые другие одушевленные (или одушевляемые по договорённости) предметы. Оговорка: можно использовать безличные описательные «персонажезаменители», например: «Девочка в синем платье» или «Неизвестный науке зверь». В том случае, если по задумке персонаж должен быть один, в графе «С кем?» можно поставить прочерк.
- В графы «Где?» и «Когда?» помимо очевидных мест и дат можно вписать конструкции, обозначающие общее понятие «Летом», «На улице» или «Дома у персонажа 1». Запрещено: «Нигде» и «Никогда».
- В графе «Что из этого получилось?» записывается итог взаимодействия. Например: «Пришла мама и всех нака-

зала» или «Мир был наконец-то спасён, поэтому наши герои сели пить чай».

- Графа «Мораль» – опциональна. Она требуется для уточнения позиции одного из героев или итога действий персонажей. Как вариант, её можно использовать как спасительную соломинку, в случае, если графы совсем уж плохо соединяются между собой.
- Во всех графах запрещено вписывать то, что противоречит морально-этическим правилам и законодательству Российской Федерации.
- Ввиду того, что ограничений на сюжеты и персонажей нет, рекомендуется создавать действия, которые, в целом, могут делать любые персонажи, вне зависимости от пола и возраста.

Как уже заметил наблюдательный читатель, правила игры аналогичны «Словесной чепухе». Аналогично и с процессом заполнения анкет: каждый участник по сигналу ведущего вписывает печатными буквами ответ на один вопрос, аккуратно заворачивает край бумаги, чтобы ответа не было видно, и передаёт соседу. После завершения раунда свёрнутые заготовки собираются в шляпу или мешочек, игра повторяется ещё раз, чтобы истории были представлены «в ассортименте».

После двух кругов игры, содержимое шляпы тщательно перемешивается, и каждый участник, желающий нарисовать историю вытаскивает наудачу один сценарий для дальнейшей работы.

После того, как все получили свою порцию «Чепухи» и разобрались с записанными в анкетах ответах, наступает этап обработки информации.

Прежде всего, полученная информация проверяется на наличие «взаимоисключающих параграфов», чтобы не получилось, что персонаж один, а всё остальное повествование написано для двух и более. Если такие несовпадения

Методическое пособие

**Лидия Бабинцева
ЧЕПУХА В КАРТИНКАХ**

Практическое руководство
по написанию сценариев
и их адаптации в виде
рисованной истории

Редактор Евгений Харитонов
Корректор Елизавета Лазуткина
Дизайн и вёрстка Лидия Бабинцева

Подписано в печать 10.05.2017
Тираж 150 экз. Заказ №41.

Российская государственная
библиотека для молодёжи



В данную методику вошли все материалы методической разработки для мастер-классов, прошедших летом 2014 года в стенах Российской государственной библиотеки для молодёжи, а также дополнительная справочная и разъясняющая информация, иллюстрирующая пример работы над рисованной историей по получившейся сценарной заготовке.



РОССИЙСКАЯ
ГОСУДАРСТВЕННАЯ
БИБЛИОТЕКА
ДЛЯ МОЛОДЁЖИ



КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ
ВОСТОЧНОЙ КУЛЬТУРЫ
И КОМИКСОВ HIBARI

12+