

To story board

Το story board και το σενάριο

Το story board και η κινηματογραφική γλώσσα

Η αναγκαιότητα της χρήσης του story board

Τρόποι παρουσίασης

Τι είναι το story board

- Το storyboarding είναι ο συνδυασμός δύο τεχνών, του σχεδίου και της διήγησης ταυτοχρόνως. Κάθε διαφορετική ιδέα απαιτεί και διαφορετική αντιμετώπιση.
- Το story board είναι μία τέχνη εικονογραφική, όπως ένα βιβλίο comic ή ακόμα καλύτερα ένα comic strip, από το οποίο ο παραγωγός, ο σκηνοθέτης, οι animators μπορούν να οραματισθούν την τελική μορφή της ταινίας.
- Το story board παίζει τον βασικό ρόλο στην επικοινωνία ανάμεσα στους παραγωγούς και στην δημιουργική ομάδα. Είναι η αρχιτεκτονική μελέτη στην δημιουργία ενός κτιρίου.

Το story board και το σενάριο

- Ποίο όμως είναι ένα σωστό story board;
- Αυτό που έχει άψογη καλλιτεχνική απεικόνιση ή εκείνο που έχει σωστή ροή διήγησης;
- Το κυριότερο χαρακτηριστικό ενός story board είναι σαφώς **η ροή της διήγησης μέσω της εικόνας.**
- Το αλφάβητο είναι το σενάριο και το story board είναι η οπτικοποίηση.
- Το story board οπτικοποιεί το σενάριο με απλά σκίτσα από τα οποία φαίνεται πως «δουλεύει» το σενάριο έτσι ώστε να ευκολότερα κατανοητή η ροή της ιστορίας.

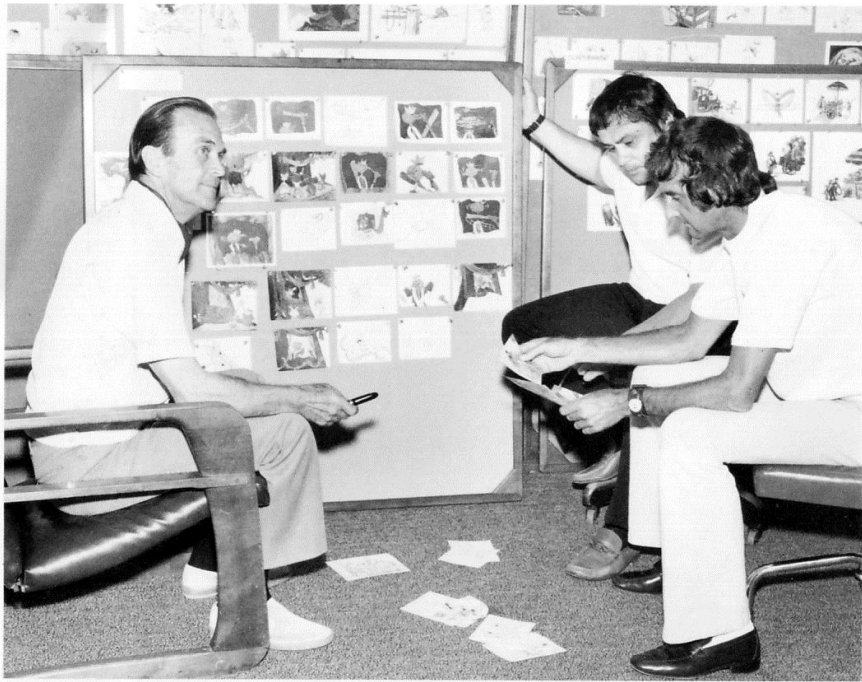
- Σε κάθε εταιρεία παραγωγής, από την στιγμή που θα τελειώσει το σενάριο, γίνεται μία σύσκεψη με τα βασικά στελέχη της παραγωγής, δηλαδή τον συγγραφέα, τον σκηνοθέτη και την ομάδα των βασικών animators.
- Τα story boards τοποθετούνται στον τοίχο και το σενάριο «τρέχει» με διάλογο μεταξύ των ομάδων έτσι ώστε να διορθωθεί το σενάριο.
- Οι ιδέες που ακούγονται πολλές φορές επηρεάζουν την αρχική ροή της ιστορίας προς μία κατεύθυνση ή μία άλλη ώστε η ιστορία να γίνει πιο φρέσκια και πιο δυναμική κινηματογραφικά.
- Είναι πλέον εύκολα κατανοητό πως το story board μπορεί να επηρεάσει και το σενάριο αλλά και φυσικά την σκηνοθεσία καθώς και την εικονοληψία ή το animation αντίστοιχα.

Το story board και η κινηματογραφική γλώσσα

- Στο story board αναπτύσσεται το σενάριο με εικόνες. Είναι ξεκάθαρα τα περάσματα από πλάνο σε πλάνο και η οργάνωση κάθε σκηνής χωριστά.
- Στο story board φαίνεται η ροή της ιστορίας κινηματογραφικά, έτσι ώστε να είναι κατανοητό στον κάθε συντελεστή, από τους animators, τον σκηνοθέτη και στον παραγωγό, πώς η ιστορία θα παρουσιαστεί στην προβολή.
- Κάθε σχέδιο αναφέρει άμεσα τις κυριότερες πληροφορίες για κάθε πλάνο όπως το περιβάλλον, οι ήρωες, οι γωνίες λήψης, οι ήχοι.
- Ειδικά για το animation κάθε σκηνή, πλάνο, λήψη πρέπει να είναι πλήρως προαποφασισμένα πριν από την αρχή της διαδικασίας παραγωγής, διότι δεν είναι δυνατή απλά μια νέα λήψη όπως στον «ζωντανό» κινηματογράφο.

Γιατί είναι απαραίτητο το story board;

- Μια εικόνα είναι χίλιες λέξεις. Στην βιομηχανία του θεάματος, μία εικόνα αποτιμάται πολύ περισσότερο από χιλιάδες ευρώ.
- Όταν οι άνθρωποι διαβάσουν ένα κείμενο, ο κάθε ένας έχει και μία διαφορετική άποψη στο πώς αυτό μπορεί να γίνει ταινία. Φυσικά ο παραγωγός και ο σκηνοθέτης είναι αυτοί που θα έχουν την τελική απόφαση.
- Χωρίς την οπτικοποίηση του σεναρίου, όπου θα παρουσιάζεται ακριβώς πως θα είναι η τελική σκηνή, πολλά πράγματα μπορούν να γίνουν λάθος από κακή επικοινωνία.
- Όταν όμως κάθε ένας εργάζεται με βάση την ίδια οπτική αντιμετώπιση, είναι πολύ καλύτερη η επικοινωνία και επομένως η αποφυγή λαθών, άρα χρήματος.



Ο Ken Anderson (δεξιά),
σχεδιαστής χαρακτήρων και
σκηνοθέτης του Robin Hood,
μπροστά στο storyboard.
Studio Disney



Larry Clemmons , ο
σεναριογράφος, Woolie
Reitherman ο art director, Ken
Anderson ο σκηνοθέτης του
Robin Hood, μπροστά στο
storyboard.
Studio Disney.

*Christopher Finch in The Art of
Walt Disney (Abrams, 1974).*

Η ιστορία του story board

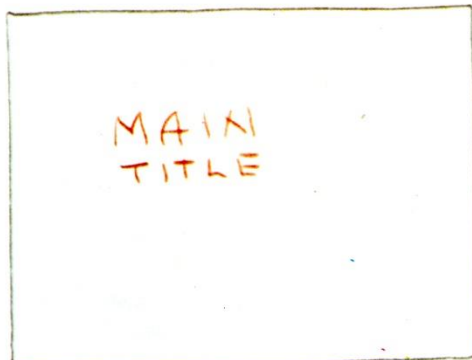
- Το έντυπο ευρέως γνωστό σήμερα, αναπτύχθηκε στο *Walt Disney studio* στις αρχές της δεκαετίας του 1930.
- Στη βιογραφία του πατέρα της, *The Story of Walt Disney* (*Henry Holt, 1956*), η Diane Disney Miller εξηγεί ότι τα πρώτα πλήρη story board δημιουργήθηκαν το 1933 στα *Τρία Γουρουνάκια*.
- Σύμφωνα με τον John Canemaker, στο *"Paper Dreams: The Art and Artists of Disney Storyboards"* (1999, *Hyperion Press*) τα πρώτα Storyboards της Disney εξελίχθηκαν από κόμικς.
- Τα "story sketches" ανάλογα με τα "comic strips" των εφημερίδων, παρουσίαζαν από το 1920 ιδέες για κινούμενα σχέδια μικρού μήκους. Εδώ υπήρχε η ιδέα του σεναρίου και των ηρώων, όχι όμως της κινηματογραφικής αφήγησης.

-Main Title-

Orchestra starts playing opening verses of 'Steamboat Bill', as soon as title flashes on.

The orchestration can be so arranged that many variations may be included before the title fades out.

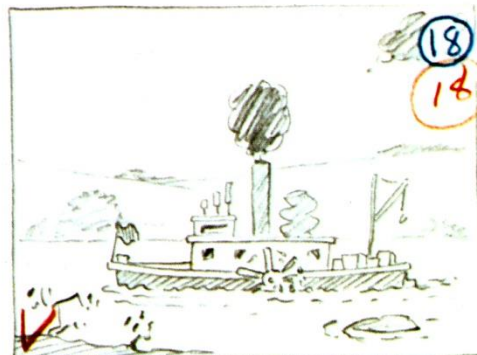
It would be best if the music was arranged so that the end of a verse would end at the end of the title..... and a new verse start at beginning of the first scene.



Scene 1.

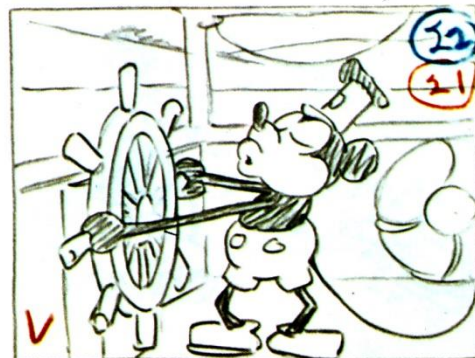
Opening effect of black foliage passing by in front of camera gradually getting thinner until full scene is revealed

Action.....Old side wheel river steamboat paddling down stream. The two smoke stacks work up and down alternately.... shooting black chunks of smoke out as they shoot up....smoke makes stacks bulge out as it goes up and out. (15 drawing cycle) 12 Ft. from opening, the three whistles on top of cabin squat down before they whistle tune ' DA--DA-DE-DA-DA--- DA-DE-'.....2 Ft. of action after whistle and out.



Scene 2.

Close up of Mickey in cabin of wheel'house, keeping time to last two measures of verse of ' steamboat Bill '. With gesture he starts whistling the chorus in perfect time to music....his body keeping time with every other beat while his shoulders and foot keep time with each beat. At the end of every two measures he twirls wheel which makes a ratchet sound as it spins. He takes in breath at proper time according to music. When he finishes last measure he reaches up and pulls on whistle cord above his head. (Use FIFs to imitate his whistle)



Η πρώτη σελίδα από το Steamboat Willie 1928. Ο Disney το κρατούσε στο γραφείο του πάντα σαν σουβενίρ της πρώτης μεγάλης του επιτυχίας.

Christopher Finch in The Art of Walt Disney (Abrams, 1974).

- Σύμφωνα με τον Christopher Finch στο *The Art of Walt Disney* (Abrams, 1974), η ιδέα του storyboard ανήκει στον σχεδιαστή της Disney, Webb Smith.
- Η οργάνωση των σκηνών σε ξεχωριστά φύλλα χαρτιού, τοποθετημένα επάνω σε ένα πίνακα ανακοινώσεων, ώστε να μπει μια ιστορία στη σειρά, δημιουργεί το πρώτο storyboard.
- Το δεύτερο στούντιο που χρησιμοποίησε τα storyboards ήταν το Walter Lantz Productions, στις αρχές του 1935 – 1936.
- Ο Harman-Ising και Leon Schlesinger, ακολούθησαν την ίδια ιδέα.
- Από το 1937-38 όλα τα Αμερικάνικα στούντιο χρησιμοποιούσαν storyboards.

- Το «Όσα Παίρνει ο Άνεμος» (1939) ήταν ένα από τις πρώτες ταινίες «ζωντανού» που χρησιμοποιήθηκε storyboarded σχεδιαστής. Αυτός ήταν ο **William Cameron Menzies**, που μισθώθηκε από τον παραγωγό David O. Selznick για να σχεδιάσει κάθε πλάνο της ταινίας.
- Το Storyboarding έγινε δημοφιλές στη **live-action** κινηματογραφική παραγωγή στις αρχές της δεκαετίας του **1940**.
- Αναπτύχθηκε σε ένα πρότυπο μέσο για previsualization των ταινιών. Θεωρείται ότι από το 1940 και μετά ο **σχεδιασμός της παραγωγής σε μεγάλο βαθμό χαρακτηρίζεται από την έγκριση του storyboard**. Τα Storyboards είναι πλέον ένα σημαντικό μέρος της δημιουργίας κάθε ταινίας.

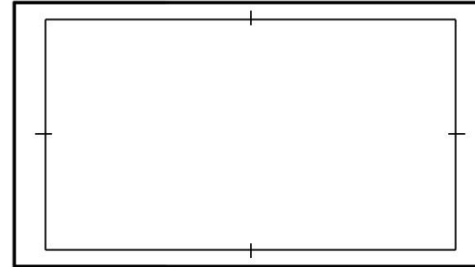
- Η τεχνολογική ανάπτυξη και η ακόλουθη χρήση της στον live-action κινηματογράφο, συνέδεσαν άρρηκτα το animation με το live-action και τα special effects.
- Χωρίς το storyboard είναι πλέον αδύνατη η κινηματογραφική δημιουργία.

Τρόποι παρουσίασης

Σε ένα storyboard ένα πλάνο αντιπροσωπεύεται τουλάχιστον από μία εικόνα.

Επιπλέον, πρέπει να διαβάζονται με ευκρίνεια τα εξής:

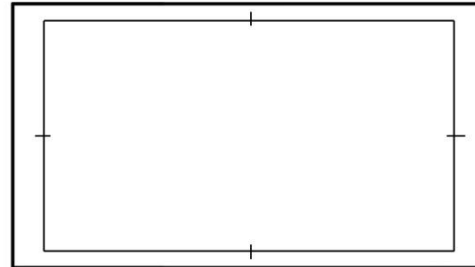
Τ.Ε.Ι. ΑΘΗΝΑΣ-ΤΜΗΜΑ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗΣ-ANIMATION / ΤΙΤΛΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ: _____



Σκ. Πλ.
Διάλογος: _____

Δράση: _____

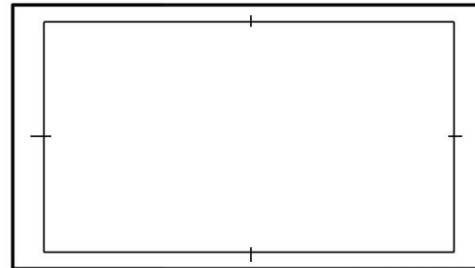
Ήχος: _____



Σκ. Πλ.
Διάλογος: _____

Δράση: _____

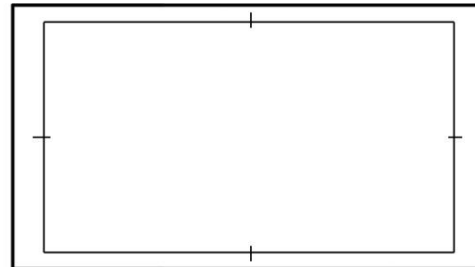
Ήχος: _____



Σκ. Πλ.
Διάλογος: _____

Δράση: _____

Ήχος: _____



Σκ. Πλ.
Διάλογος: _____

Δράση: _____

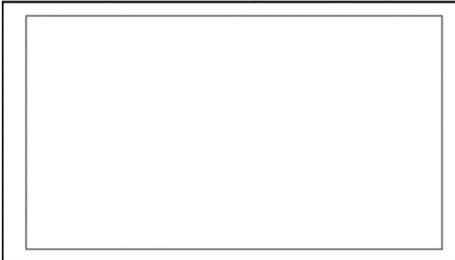
Ήχος: _____

1. Αριθμός σκηνής.
2. Αριθμός πλάνου.
3. Διάλογος, αν υπάρχει.
4. Ανάλυση της δράσης.
5. Ανάλυση των ήχων που ακούγονται.
6. Τρόπος αλλαγής των πλάνων.
7. Περιβάλλον.
8. Φωτισμός.
9. Θέση και κίνηση των ηρώων.
10. Θέση και κίνηση της camera.

Τίτλος:.....

Σκηνή
.....

Πλάνο
.....



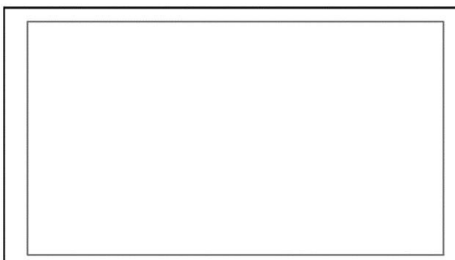
Δράση.....
.....

Ήχος

Διάλογος.....

Σκηνή
.....

Πλάνο
.....



Δράση.....
.....

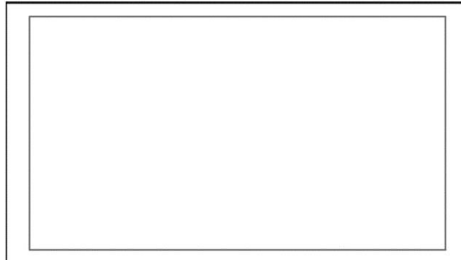
Ήχος

Διάλογος.....

Σελ:.....

Σκηνή
.....

Πλάνο
.....



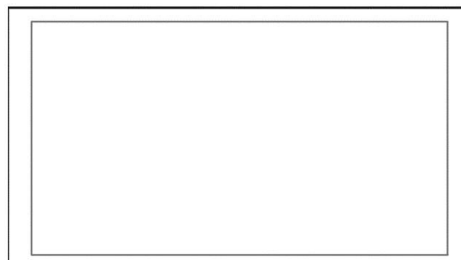
Δράση.....
.....

Ήχος

Διάλογος.....

Σκηνή
.....

Πλάνο
.....



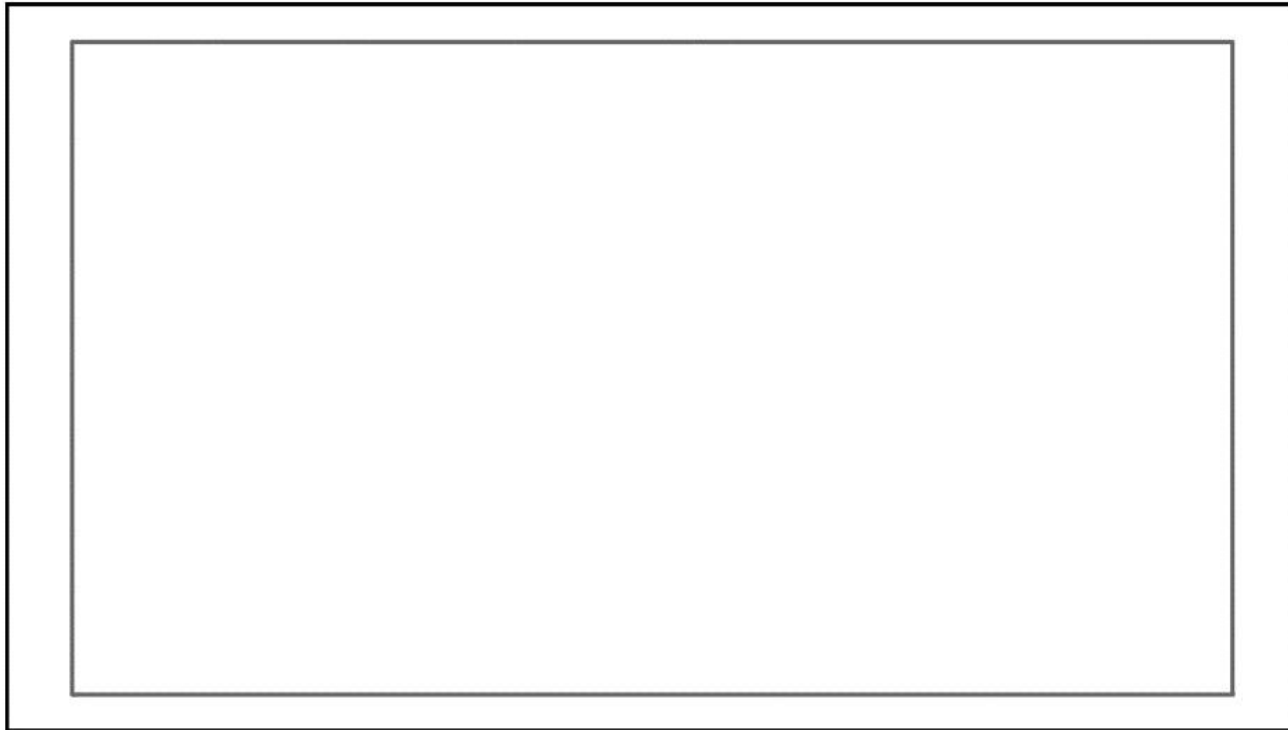
Δράση.....
.....

Ήχος

Διάλογος.....

ΤΙΤΛΟΣ:

Σελ:



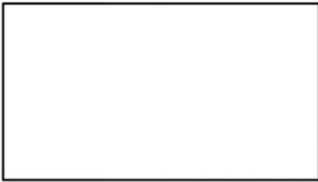











Σκηνή Πλάνο

Διάλογος.....

Δράση.....



Ήχος.....

Δείγμα storyboard με μία εικόνα ανά σελίδα, όπου δίνεται έμφαση στην εικόνα

	Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>		Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>
	Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>		Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>
	Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>		Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>
	Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>		Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>
	Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>		Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>
	Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>		Σκ. <input type="checkbox"/> Πλ. <input type="checkbox"/>

Δείγμα storyboard
για προσχέδια ή
γρήγορα
visualizations σε
συσκέψεις.

Δείγματα από διαφορετικά story board

 <p>Opening Screen: Gambar poster wanita dalam kostum pembalap. Di Shoot dari atas ke bawah.</p> <p>SFX: Musik Instrumental lagu "Semua Bisa Bilang Sayang" Suara kicau burung.</p>	 <p>Seorang anak remaja laki-laki sedang setengah tertidur, tangannya bergerak seperti sedang mengelus- elus sesuatu.</p> <p>SFX: Musik Instrumental lagu "Semua Bisa Bilang Sayang"</p>	 <p>Gambar di zoom out, Terlihat si anak laki-laki sedang mengelus rambut wanita. Kemudian terdengar suara Bapaknya membangunkannya. Bapak: "Hei boy!, lagi ngapain?".</p> <p>SFX: Musik fade out</p>
 <p>Gambar Wajah bapak. Suara Bapak: "Ngapain tuh mesin di elus-elus?".</p> <p>SFX:</p>	 <p>Si anak masih agak mengantuk menjawab. Anak: "tgh... lagi sayang-sayangan di bangunin."</p> <p>SFX:</p>	 <p>Si bapak menunjukkan oli Agip. Bapak: "Kalo memang sayang mesin, yang penting pakai oli yang bermutu".</p> <p>SFX:</p>
 <p>Gambar bapak mengambil oli Agip dari rak. Suara Bapak: "Agip yang dari dulu bapak pakai. Agip membuat Suhu mesin terjaga. Tarikan ringan..."</p> <p>SFX: Musik instrumental Lagu "Semua Bisa Bilang Sayang".</p>	 <p>Gambar bapak berjalan menuju salah satu mobilnya, dengan latar belakang beberapa mobil koleksinya. Suara Bapak: "Tidak meninggalkan kerak dan membuat mesin tidak berisik".</p> <p>SFX: Musik instrumental Lagu "Semua Bisa Bilang Sayang".</p>	 <p>Gambar Bapak sedang menuangkan oli. Suara Bapak: "Lihat nih, mobil kesayangan bapak jadi awet."</p> <p>SFX: Musik instrumental Lagu "Semua Bisa Bilang Sayang".</p>
 <p>Agip Oli Italia Proteksi di Segala Kondisi</p> <p>Gambar Produk Agip. Dan animasi grafis logo Agip. Narasi: Agip, Oli Italia, Proteksi di segala kondisi.</p> <p>SFX: Lagu "Semua Bisa Bilang Sayang"</p>	 <p>Gambar wanita seperti di poster berpose. Suara wanita: "Kalau memang sayang, pakai Agip".</p> <p>SFX: Lagu "Semua Bisa Bilang Sayang"</p>	

Διαφημιστικό spot για λάδια μηχανών Agip Italia

NO. ○

S.C.	ビクチャユア	内容	セリフ	持物	背景	撮影	ノド	巻末
		アーク F12 (水の泡をくぐり) アークは たかすたへんが)	アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」					
397			アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」					
398		アーク「アーク」	アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」 アーク「アーク」					
399				Follow TU				
380			アーク 「アーク」	Follow 1K2CM TU				

Osamu Tezuka productions “Atom Boy” series 1963

Mundi – E, J. Wiedemann
“Animation Now” Taschen 2004



Мальчик готовит снасти, поворачивает старику нажимку.



Старик шаркает на стене заметку. Там на стене уже много. Нелезает влину, ни - ходит из «двора».



Грохочет снастями, они спускаются в море. В утреннем тумане слышно, как на берегу другие рыбаки готовятся к отплытию.



L'espadon s'approche tout près de la barque.



Il soulève très haut le harpon et de toutes ses forces, il le plante dans le flanc du poisson.



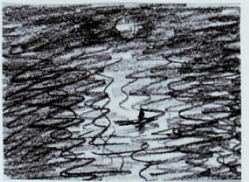
Le vieux et son bateau sont submergés par une trombe d'eau.



L'homme laisse courir la corde.



Avec colère, il martèle l'écume des vagues.



La lune éclaire le voilier qui se laisse balloter dans l'immensité.



La fureur du vieil homme se déchaine. Il fouette la mer, cette coupable, la punissant d'être si ingrate.



"Il a deux pieds de plus que la barque. C'est un gros-pennant-il faut que le l'aie à la persuasion faut surtout pas qu'il ait idée de sa force de ce qu'il pourrait faire en se mettant à cavalier. Moi, si j'étais que de lui, j'en foudrait un grand coup tout de suite et le tirerais jusqu'à tant que ça pète."

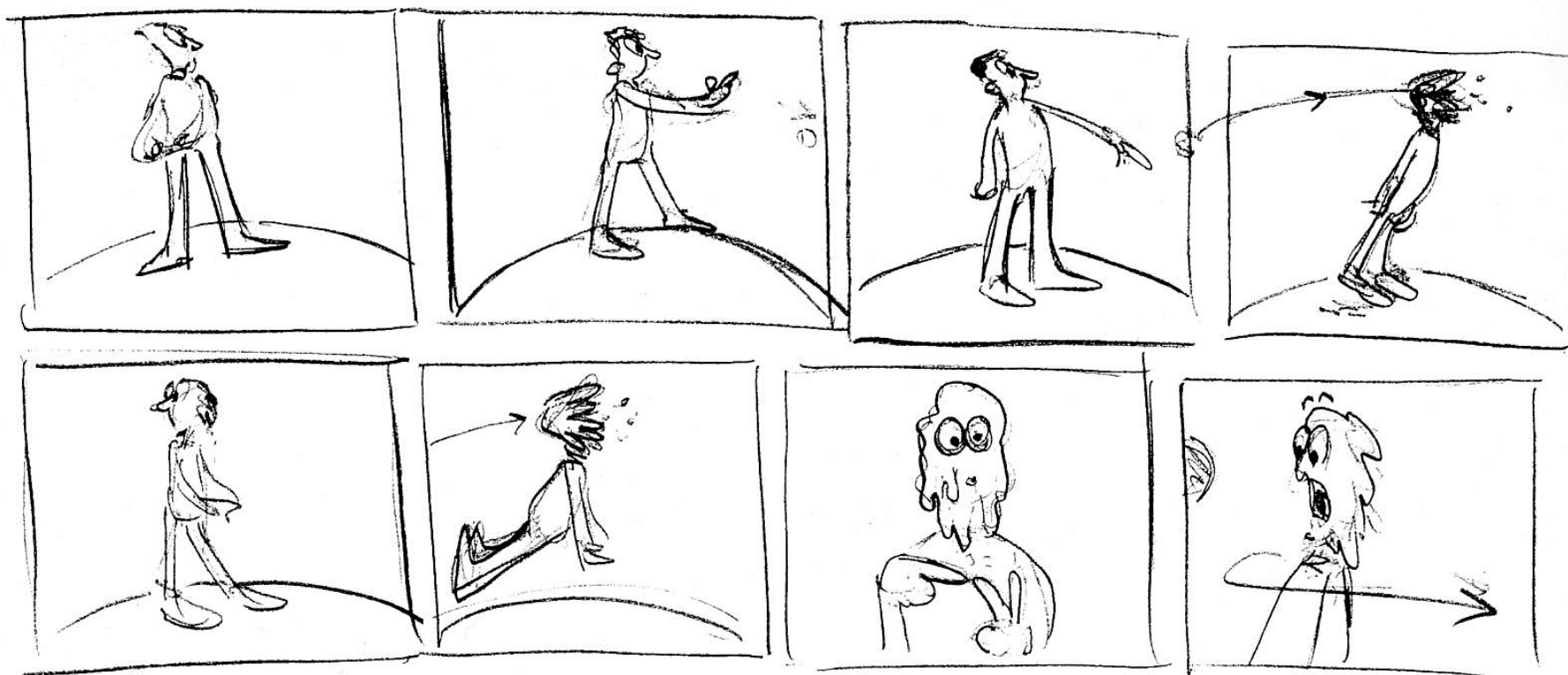


Le voilier tourbillonne dans la tourmente remplie d'épines dorsales menaçantes.



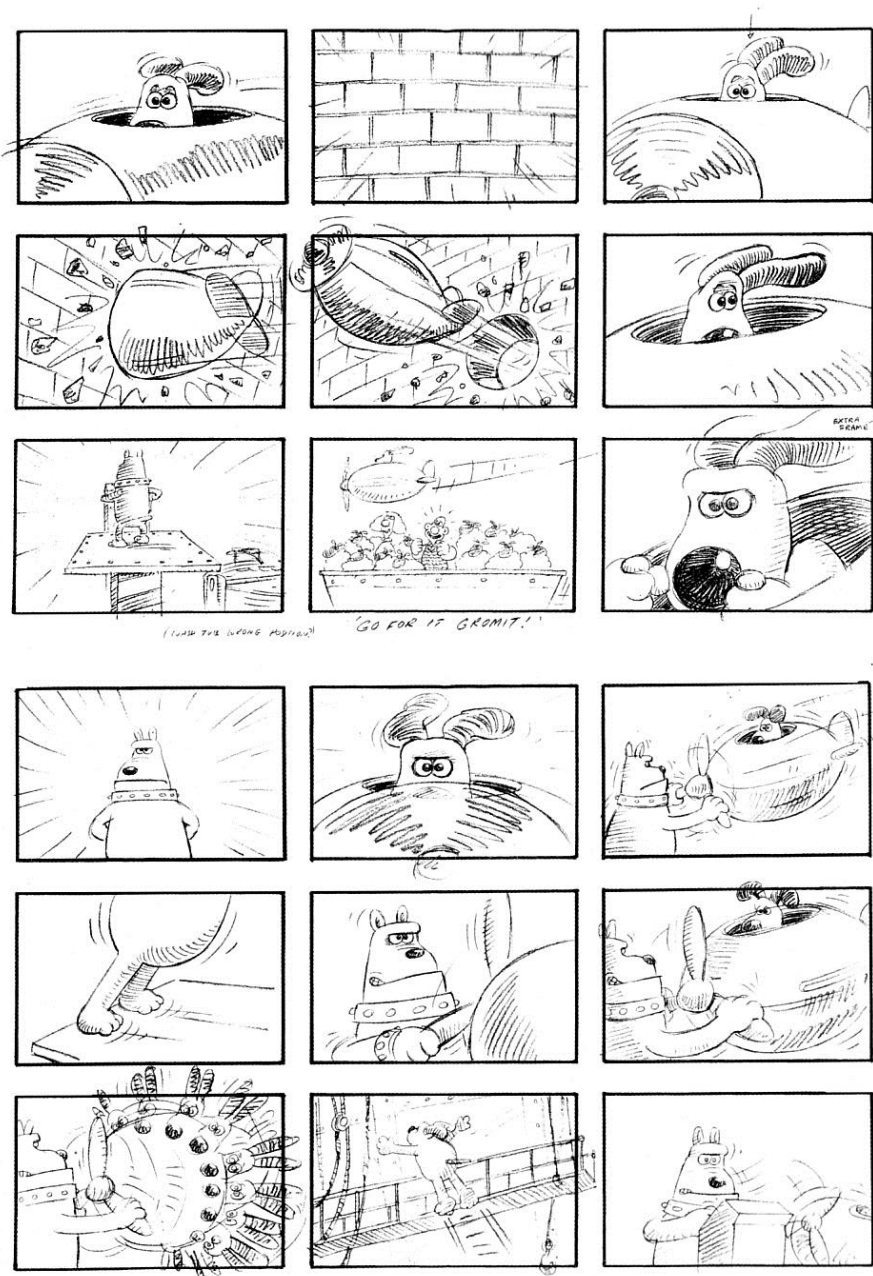
Alexander Petrov
 “The old man and the sea” 1999
 “The dream of ridiculous man” 1992

Mundi – E, J. Wiedemann
 “Animation Now” Taschen 2004



Rough plan for “Adam” Peter Lord 1991

Cracking Animation P. Lord – B Sibley Thames & Hudson 1999



"A Close Shave" Aardman Productions 1995

*Cracking Animation P. Lord – B Sibley
Thames & Hudson 1999*

Adam Peter Lord

- **Youtube**
- **Peter Lord Adam 1991**