

THE STORY – PRODUCER'S SIDE

ОПТИМИЗАЦИЯ СТОРИТЕЛЛИНГА / СЦЕНАРИЕВ ДЛЯ СЪЕМОК
ПЕРСОНАЖИ, ЛОКЕЙШНЫ, СЦЕНЫ



CHARACTERS / ПЕРСОНАЖИ / ГЕРОИ

- **УМЕНЬШИТЬ КОЛИЧЕСТВО ГЕРОЕВ!**
- **КОЛИЧЕСТВО ПЕРСОНАЖЕЙ ДОЛЖНО БЫТЬ РОВНО ТАКИМ, ЧТОБЫ ДРАЙВИТЬ ИСТОРИЮ И СОЗДАВАТЬ ТЕНШЕН (THE BOYS)**
- **ЕСТЬ ЛИ ПЕРСОНАЖИ, ЧЕРТЫ И ФИШКИ КОТОРЫХ МОГУТ БЫТЬ ОБЪЕДИНЕНЫ В ОДНОГО ПЕРСОНАЖА?**
- **ПРИМЕР: ДВА ГЕРОЯ, ДРУЗЬЯ ПО КОЛЛЕДЖУ, ЖИВУТ В ОДНОЙ КОМНАТЕ, ОДИН ГЕЙМЕР, ДРУГОЙ КОМПЬЮТЕРНЫЙ ГЕНИЙ И ИЗОБРЕТАТЕЛЬ, ОБА ИНТРОВЕРТЫ. АРКА ОБОИХ – НАУЧИТЬСЯ КОММУНИЦИРОВАТЬ С ДРУГИМИ. ВОЗМОЖНО СТОИТ ИХ ОБЪЕДИНИТЬ В ОДНОГО ПЕРСОНАЖА – ГЕЙМЕР, КОМПЬЮТЕРНЫЙ ГЕНИЙ, ИНТРОВЕРТ – АРКА ГЕРОЯ ПРИ ЭТО НЕ ПОСТРАДАЕТ.**

ГЕРОИ

- **СОЗДАЕМ МАКСИМАЛЬНО РАЗНЫХ ГЕРОЕВ (DIVERSE CHARACTERS)**
- **ПРИ СОКРАЩЕНИИ ПЕРСОНАЖЕЙ ОСТАВШИЕСЯ ДОЛЖНЫ БЫТЬ МАКСИМАЛЬНО РАЗВЕДЕНЫ МЕЖДУ СОБОЙ СВОИМИ ОСОБЕННОСТЯМИ:**
 - **ФИЗИЧЕСКИЕ ОБРАЗЫ (ВОЗРАСТ, ОДЕЖДА, ЭТНОС, ПОЛ)**
 - **ПРИВЫЧКИ**
 - **ВНУТРЕННИЕ КОНФЛИКТЫ С ДРУГИМИ ПЕРСОНАЖАМИ**
 - **ЛИЧНЫЕ АРКИ И ЛИЧНЫЕ ИСТОРИИ**
 - **ДИАЛОГИ, ОСОБЕННОСТИ РЕЧИ**

ГЕРОИ

- **УМЕНЬШАЕМ / ОПТИМИЗИРУЕМ ДОРОГИЕ ПРИВЫЧКИ ГЕРОЕВ!**
- **ПРИМЕР: ВАШ ГЕРОЙ ОЧЕНЬ БОГАТ И КОЛЛЕКЦИОНИРУЕТ СПОРТИВНЫЕ АВТОМОБИЛИ.**

ЧТОБЫ ЭТО ПОКАЗАТЬ, ПОНАДОБИТСЯ ГАРАЖ, АВТОМОБИЛИ, ВОЗМОЖНО ОСОБНЯК, РЯДОМ С КОТОРЫМИ ОНИ СТОЯТ. ВОЗМОЖНО СТОИТ ЗАМЕНИТЬ КОЛЛЕКЦИЮ ДОРОГИХ АВТОМОБИЛЕЙ НА КОЛЛЕКЦИЮ ДОРОГИХ ЧАСОВ, КОТОРЫЕ МОЖНО ПОКАЗАТЬ В ЛЮБОЙ КОМНАТЕ И ДАЖЕ ПРИВЛЕЧЬ СПОНСОРОВ ЧАСОВЫХ БРЕНДОВ? ЕСЛИ КОНЕЧНО ЭТО КАРДИНАЛЬНО НЕ ВЛИЯЕТ НА ИСТОРИЮ

ГЕРОИ

- **ДЕТИ И ЖИВОТНЫЕ – СОКРАЩАЕМ НА СКОЛЬКО ПОЗВОЛЯЕТ ИСТОРИЯ**
- **ПРИЧИНЫ: ОГРАНИЧЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ, ХЕНДЛЕРЫ, ДРЕССИРОВЩИКИ, ТЬЮТОРЫ, СТРАХОВКИ....**
- **ДЕТИ – В ПРОЕКТАХ НА НЕСКОЛЬКО СЕЗОНОВ ЖЕЛАТЕЛЕН КАСТ БЛИЗНЕЦОВ**
- **ЖЕЛАТЕЛЕН КАСТ ЧУТЬ БОЛЕЕ ЮНЫХ ДЕТЕЙ – ОНИ РАСТУТ В ПРОЦЕССЕ СЪЕМОК**

ГЕРОИ

- **ПИШЕМ ДЛЯ A-LEVEL CAST**
- **A-LEVEL АКТЕРЫ ДОРОГИ, НО СОЗДАЮТ ВЕСОМУЮ СТОИМОСТЬ ВАШЕМУ ШОУ, ПОЭТОМУ ЕСЛИ БЮДЖЕТ ПОЗВОЛЯЕТ – СТРЕМИТЕСЬ ИХ ПОЛУЧИТЬ**
- **ИХ МОЖНО ЗАИНТЕРЕСОВАТЬ НЕ ТОЛЬКО ДЕНЬГАМИ: ПРЕДЛОЖИТЕ ИМ ИНТЕРЕСНЫЕ РОЛИ, С НЕПРЕДСКАЗУЕМЫМИ ТВИСТАМИ И АРКАМИ, СЕКРЕТАМИ, ПЛАНАМИ – ЧТОБЫ АКТЕРАМ БЫЛО ИНТЕРЕСНО ИХ ИГРАТЬ**
- **СУПЕРЗВЕЗД МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В ОГРАНИЧЕННОМ КОЛИЧЕСТВЕ ЛОКАЦИЙ И СЦЕН – ЭТО СДЕЛАЕТ КОНТРАКТ С НИМИ ДЕШЕВЛЕ**
- **ПРИМЕРЫ: КЕЙТ УИНСЛЕТ И ДРУГИЕ**
- **ТАКЖЕ ЗВЕЗДА МОЖЕТ ИГРАТЬ СЕБЯ, А ЭТО ПРОМОУШЕН ДЛЯ НИХ**

ГЕРОИ

- **ИСТОРИЯ ГЕРОЯ, КОТОРЫЙ МЕНЯЕТСЯ ВО ВРЕМЕНИ (TIME JUMPS)**
- **ТАКИЕ ИСТОРИИ ВЫГЛЯДЯТ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНО, НО НЕ ЗАБЫВАЕМ, ЧТО ОДИН И ТОТ ЖЕ ПЕРСОНАЖ РЕБЕНОК, ПОДРОСТОК, МОЛОДОЙ И СТАРЫЙ – ЭТО ЧЕТЫРЕ РАЗНЫХ АКТЕРА, А ЗНАЧИТ ЧЕТЫРЕ ГОНОРАРА**
- **ПРИКИДЫВАЕМ, ВОЗМОЖНО ЛИ ИЗ 4-Х ГЕРОЕВ СДЕЛАТЬ ДВУХ**
- **ИНОГДА В ДЕЛО ИДЕТ ГРИМ, НО ЭТО ТАКЖЕ ДОП. КОСТ И ДОП. ВРЕМЯ**
- **ОСТАВЛЯЕМ ДЖАМПЫ, ЕСЛИ ОНИ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ДРАЙВЯТ ИСТОРИЮ**
- **ПРИМЕР: «ХОД КОРОЛЕВЫ», ГЕРОИНЯ ИГРАЕТ ВСЕ СЦЕНЫ ОТ 15 ДЛ 20 ЛЕТ**

ГЕРОИ

- **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕКВИЗИТА ДЛЯ ОПИСАНИЯ ХАРАКТЕРА (PROPS)**
- **ДИАЛОГ НЕ ЕДИНСТВЕННЫЙ СПОСОБ РАСКРЫТЬ ПЕРСОНАЖА:**
 - **КАК ОН НОСИТ/ДЕРЖИТ ПРЕДМЕТЫ**
 - **ПРИВЫЧКИ, ХОББИ**
 - **ОБСТАНОВКА В КВАРТИРЕ, ФОТО, КАРТИНЫ, ПОРЯДОК**
 - **КАК И ГДЕ ОН НАЧИНАЕТ СВОЙ ДЕНЬ**

СЪЕМКА РЕКВИЗИТА, КОРОТКИХ ДЕТАЛЕЙ ВМЕСТО БОЛЕЕ ДЛИННЫХ ДИАЛОГОВ ЧАСТО ЭКОНОМИТ ДЕНЬГИ

ЛОКЕЙШЕНЫ

- **ЛОКЕЙШЕН СКАУТИНГ**
- **РАЗРЕШЕНИЯ, ОПЛАТА, РЕНТА**
- **СТРАХОВКА**
- **ДЕКОРАЦИЯ ЛОКЕЙШЕНА, СТРОЙКА, РЕКВИЗИТ**
- **СВЕТ, ОБОРУДОВАНИЕ ДЛЯ КАМЕРЫ**
- **ТРАНСФЕР, ПАРКОВКА**
- **ПЕРЕРАБОТКИ**
- **КОМАНДА, АКТЕРЫ**
- **МОНТАЖ**

ЛОКЕЙШЕНЫ

- **ОГРАНИЧИВАЕМ КОЛИЧЕСТВО ЛОКАЦИЙ!**
- **СОЗДАЙТЕ ГЛАВНУЮ ЛОКАЦИЮ И СДЕЛАЙТЕ ЕЕ ОТПРАВНОЙ ТОЧКОЙ ДЛЯ ВСЕХ ПЕРСОНАЖЕЙ – ЭТО СДЕЛАЕТ ВАШЕ РАСПИСАНИЕ БОЛЕЕ ЭФФЕКТИВНЫМ.**
- **ПРИМЕР: SQUID GAME. ОСНОВНАЯ ЛОКАЦИЯ – ТАМ ГДЕ ГЕРОИ ИГРАЮТ В ИГРУ, КОТОРАЯ ИХ УБИВАЕТ.**
- **КРУТАЯ ЛОКАЦИЯ САМА РАБОТАЕТ КАК ПЕРСОНАЖ! ДОМ В ФИЛЬМЕ УЖАСОВ И ПР.**

ЛОКЕЙШЕНЫ

- **СОЗДАЙТЕ ТАКУЮ ЛОКАЦИЮ, КОТОРАЯ БУДЕТ ПОДДЕРЖИВАТЬ ОБРАЗ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ**
- **ПРИМЕР: MAD MAN – ОФИС РЕКЛАМНОГО АГЕНТСТВА**
- **ГЛАВНАЯ ЛОКАЦИЯ АБСОЛЮТНО ТОЧНО ДОЛЖНА ДРАЙВИТЬ ИСТОРИЮ И ПОДЧЕРКИВАТЬ / РАСКРЫВАТЬ ОСНОВНЫЕ ЧЕРТЫ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ /ЕВ**

ЛОКЕЙШЕНЫ

- **ЛОКЕЙШЕНЫ, КОТОРЫЕ РАЗВИВАЮТ ВИЗУАЛЬНУЮ КОНЦЕПЦИЮ, ЖАНР И СТИЛЬ**
- **КАЖДЫЙ ЖАНР ТРЕБУЕТ СВОЮ СПЕЦИФИЧЕСКУЮ ЛОКАЦИЮ:**
 - **SCI-FI**
 - **HORROR / PARANORMAL**
 - **FAIRYTALES / FANTASY**
 - **DRAMAS (NATURAL LANDMARKS)**

ПРИМЕР: «СПАСАТЕЛИ МАЛИБУ» / BAYWATCH

ЛОКЕЙШЕНЫ

- **ОБЪЕДИНЯЕМ И СОКРАЩАЕМ ЛОКЕЙШЕНЫ!**
- **ЕСЛИ В ОДНОЙ СЦЕНЕ РАЗНЫЕ ЛОКАЦИИ, НО ЭТО НИКАК НЕ ВЛИЯЕТ НА ИСТОРИЮ – ОБЪЕДИНЯЙ**
- **СЦЕНЫ В МАШИНЕ ТОЛЬКО ПРИ НЕОБХОДИМОСТИ**

ЛОКЕЙШЕНЫ

- **ИСПОЛЬЗУЙТЕ / СОЗДАВАЙТЕ МУЛЬТИФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ ЛОКЕЙШЕНЫ**
- **ДОМА, ВИЛЛЫ С САДАМИ, ГАРАЖАМИ И ПР.**
- **ОФИСНЫЕ ЗДАНИЯ**
- **ОСТАЛЬНЫЕ КОМНАТЫ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ ДЛЯ ГРИМА, КЕЙТЕРИНГА, ТУАЛЕТОВ, МОНТАЖЕК И ПР., ЧТОБЫ УМЕНЬШИТЬ ЧИСЛО ТРЕЙЛЕРОВ**

ЛОКЕЙШЕНЫ

- **ВЫБИРАЙТЕ ПРАКТИЧЕСКИЕ / РАЦИОНАЛЬНЫЕ ЛОКЕЙШЕНЫ ДЛЯ СЪЕМОК**
- **СЪЕМКИ В ЭКЗОТИЧЕСКИХ МЕСТАХ – ЭТО ОЧЕНЬ КРАСИВО, НО КАК ТУДА ДОБРАТЬСЯ? А ЧТО ЕСЛИ МУХА ЦЕ-ЦЕ?**
- **ИНОГДА НАДО С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ БЮДЖЕТА УРЕЗАТЬ ЛОКАЦИИ, НО ИСТОРИЯ ЭТО НИКАК НЕ ПОЗВОЛЯЕТ**

ПРИМЕР 1: ВАМ НАДО ПОКАЗАТЬ, ЧТО ГЕРОЙ ПОКОРЯЕТ ЭВЕРЕСТ. МОЖЕТ ТУДА НЕ ЕХАТЬ, А СНЯТЬ ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП ВОСХОЖДЕНИЯ В СТУДИИ?

ПРИМЕР 2: ВАМ НАДО СНЯТЬ КАК ЯХТА ВЗРЫВАЕТСЯ И ГЕРОЙ ПРЫГАЕТ С НЕЕ В ВОДУ. РЕАЛЬНУЮ ЯХТУ ВЗОРВАТЬ ДОРОГО, ПРЫЖОК БУДЕТ СЧИТАТЬСЯ КАСКАДЕРСКИМ ТРЮКОМ. СТРАХОВКА. ВАРИАНТ – МЫ МОЖЕМ ПРОСТО УСЛЫШАТЬ ВЗРЫВ, В ВОДУ УПАДЕТ ОБЛОМОК, А ГЕРОЙ УЖЕ СРАЗУ ОКАЖЕТСЯ В ВОДЕ. ПРИ ЭТОМ МЫ НЕ ИЗМЕНИМ САМУ ИСТОРИЮ.

СЦЕНЫ

- **ТЕ ЖЕ СОСТАВЛЯЮЩИЕ, ЧТО ПРИ ЛОКАЦИЯХ + САМИ ЛОКАЦИИ**
- **ПОЭТОМУ УМЕНЬШАЕМ КОЛИЧЕСТВО СЦЕН!**
- **ОСТАВШИЕСЯ СЦЕНЫ ВЫСТРАИВАЕМ В СЪЕМОЧНОМ РАСПИСАНИИ ДЛЯ МЕНЬШИХ ПЕРЕМЕЩЕНИЙ**
- **ЭТА СЦЕНА ВАЖНА ДЛЯ ИСТОРИИ?**
- **ЭТА СЦЕНА ДАЕТ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ? ЕСЛИ НЕТ – УДАЛЯЕМ**
- **30-40 СЦЕН ДЛЯ ЭПИЗОДА**
- **ПРИМЕР: ТАРАНТИНО, МАССАЖ НОГ, КРИМИНАЛЬНОЕ ЧТИВО**

СЦЕНЫ

- **ДРАМАТИЧЕСКИЙ РИТМ**
- **ИНФОРМАЦИЯ (ЧТОБЫ ДВИГАТЬ ИСТОРИЮ И АРКИ ГЕРОЕВ) / САСПЕНС**
- **ЛУЧШЕ НЕПРЕДСКАЗУЕМОСТЬ**
- **НЕ ЗАТЯГИВАТЬ**
- **ВИЖУАЛЫ ВМЕСТО ДИАЛОГОВ**
- **СИЛЬНАЯ ОТКРЫВАЮЩАЯ СЕКВЕНЦИЯ (3-5 МИНУТ ЭКРАННОГО ВРЕМЕНИ) – ДЛЯ ОСНОВНОЙ ИНФОРМАЦИИ О ГЛАВНЫХ ГЕРОЯХ И ИХ КОНФЛИКТАХ). В НАЧАЛЬНЫХ СЦЕНАХ ВАЖНО ВЫЗВАТЬ РАЗБУДИТЬ ЛЮБОпытСТВО ЗРИТЕЛЯ, ЧТОБЫ ОН ОСТАЛСЯ НАДОЛГО – ДО КОНЦА ФИЛЬМА, СЕРИИ, СЕЗОНА**
- **ЕСЛИ СЦЕНА НЕ ОТВЕЧАЕТ ТРЕБОВАНИЯМ ВЫШЕ – ЕЕ ЛУЧШЕ ИСКЛЮЧИТЬ ИЗ СЦЕНАРИИ / СЪЕМОК**

ДОПОЛНИТЕЛЬНО / EXTRAS

- АГЕНТСКИЕ ГОНОРАРЫ
- КАСТИНГ
- СТИЛЬ, ОДЕЖДА
- МЕЙКАП, ГРИМ
- КОМАНДА ПРОДАКШЕНА
- КАМЕРА, СВЕТ, ЗВУК, ОБОРУДОВАНИЕ
- КЕЙТЕРИНГ, КЛИНИНГ, ДРУГОЙ СЕРВИС
- ВРЕМЯ

УМЕНЬШАЕМ КОЛИЧЕСТВО СЦЕН С БОЛЬШИМ КОЛИЧЕСТВО EXTRAS

ДРУГИЕ ДОРОГИЕ ЭЛЕМЕНТЫ СЦЕНАРИЯ

- СУЩЕСТВА / МОНСТРЫ
- СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ
- ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ
- ТРЮКИ
- АНИМАТРОНИКИ
- ПОГОНИ
- ВЗРЫВЫ, ОРУЖИЕ
- СЪЕМКИ НА/В ВОДЕ

ANIMATRONICS / АНИМАТРОНИКИ

- **МОДЕЛИРОВАНИЕ + КУКЛОВОДСТВО + МЕХАТРОНИКА**
- **ТЕРМИН ПОЯВИЛСЯ В 1961 ГОДУ БЛАГОДАРЯ WALT DISNEY IMAGINEERING ДЛЯ ГОВОРЯЩИХ И ДВИГАЮЩИХСЯ РОБОТОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ В АТТРАКЦИОНАХ ДИСНЕЙЛЕНДА.**
- **ЧАЩЕ ВСЕГО УПРАВЛЯЮТ АНИМАТОРЫ-КУКЛОВОДЫ**
- **МОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ УМЕНЬШЕННЫЕ КОПИИ РЕАЛЬНЫХ ОБЪЕКТОВ – ЭТО УДЕШЕВЛЯЕТ ПРОЦЕСС (ПРИМЕР: «ЗВЕЗДА СМЕРТИ» БЫЛА МЕНЬШЕ ДВУХ МЕТРОВ)**

СУЩЕСТВА / CREATURES

- **SCI-FI, FANTASY, HORRORS**
- **СОКРАЩАЕМ КОЛИЧЕСТВО РЕАЛЬНЫХ / ПОЛНЫХ ПОЯВЛЕНИЙ ВНУТРИ ИСТОРИИ**
- **СПЕЦИАЛЬНЫЙ КОСТЮМ / ОТДЕЛЬНЫЙ СТИЛИСТ / ХУДОЖНИК**
- **СПЕЦИАЛЬНЫЙ ГРИМ, ВРЕМЯ НА НЕГО**
- **УВЕЛИЧЕНИЕ СЪЕМОЧНОГО ВРЕМЕНИ / РАСПИСАНИЯ**
- **ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ, КОТОРЫЕ ДОПОЛНЯЮТ ПЕРСОНАЖА**
- **ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ, КОТОРЫЕ СОЗДАЮТ ДВИЖЕНИЕ ПЕРСОНАЖА**
- **ПРИМЕР: В «ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ» МЫ НЕ ВИДИМ ДРАКОНОВ В КАЖДОМ ЭПИЗОДЕ**

SPECIAL EFFECTS / СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ

- **СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ, КАК ПРАВИЛО, СНИМАЮТСЯ ДОЛЬШЕ, ЧЕМ ОБЫЧНЫЕ СЦЕНЫ, А ЭТО ДОБАВЛЯЕТ СЪЕМОЧНЫЕ ДНИ**
- **СЦЕНЫ, В КОТОРЫХ НУЖЕН СПЕЦИФИЧЕСКИЙ ЭМБИЕНТ (СВЕЧИ, КАМИН, ПЕНА И ПР.) ИЛИ ОПРЕДЕЛЕННАЯ ПОГОДА (ДОЖДЬ, СНЕГ, МОЛНИЯ) СОПРОВОЖДАЮТСЯ НЕОБХОДИМЫМИ СПЕЦИАЛИСТАМИ (НАПРИМЕР, ХУДОЖНИКИ-ПОСТАНОВЩИКИ), КОТОРЫЕ МОГУТ ДОРОГО СТОИТЬ**
- **АНИМАТРОНИКИ ЕЩЕ ДО СЪЕМОК НУЖНО ПОСТРОИТЬ / СОЗДАТЬ / ИСПЫТАТЬ – ЭТО МОЖЕТ ГРОЗИТЬ ЗАДЕРЖКАМИ ВСЕГО РАСПИСАНИЯ**
- **АНИМАТРОНИКИ МОГУТ СЛОМАТЬСЯ («ЧЕЛЮСТИ») – ПЛАН Б ИЛИ ИЗМЕНЕНИЕ РАСПИСАНИЯ**

VFX / SFX

- **ВИЗУАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ / VISUAL EFFECTS (VFX)** — ЭТО СОЗДАНИЕ ЛЮБЫХ ОБРАЗОВ НА ЭКРАНЕ, КОТОРЫХ НЕТ В РЕАЛЬНОЙ ЖИЗНИ. VFX СОЗДАЮТ ОКРУЖЕНИЕ, ОБЪЕКТЫ, СУЩЕСТВ И ДАЖЕ ЛЮДЕЙ, КОТОРЫЕ БЫЛО БЫ НЕВОЗМОЖНО СНЯТЬ В ЖИВОМ ДЕЙСТВИИ. VFX СОЗДАЮТСЯ ПОСЛЕ СЪЕМОК / POSTPRODUCTION.
- **СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ / SPECIAL EFFECTS (SFX)** - ДОБАВЛЯЮТСЯ СРАЗУ ВО ВРЕМЯ ПРОДАКШЕНА. ОНИ ОТНОСЯТСЯ К МЕТОДАМ ВИЗУАЛЬНЫХ ЭФФЕКТОВ НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ - ИСКУССТВЕННЫЙ ДОЖДЬ, СНЕГ, МОЛНИЯ И ПР. SFX ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ ИСКУССТВЕННЫЙ МАКИЯЖ / ГРИМ, МИНИАТЮРНЫЕ ЗДАНИЯ ИЛИ ДЕКОРАЦИИ.

ТРЮКИ & ВЗРЫВЫ

- **ДОЛЖНЫ ВЫГЛЯДЕТЬ КАК САМЫЕ ДОРОГИЕ ПЛАНЫ (MONEY-SHOTS)**
- **ТАКИХ ШОТОВ ДОЛЖНО БЫТЬ НЕМНОГО, НО ОНИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ЧЕТКО РАСПРЕДЕЛЕНЫ ВНУТРИ СЦЕНАРИЯ (ТРИЛЛЕР, ЭКШЕН)**
- **ТРЮКИ ЧАСТО ТРЕБУЮТ КАСКАДЕРОВ ИЛИ СПЕЦИАЛЬНОЙ ПОСТАНОВКИ / ХОРЕОГРАФИИ**
- **ЦЕЛЬ – САСПЕНС И PRODUCTION VALUE**
- **НЕОБЯЗАТЕЛЬНО ПОКАЗЫВАТЬ ВЕСЬ ЦИКЛ ТРЮКА (ВСПОМНИТЕ СЛУЧАЙ С ЯХТОЙ)**
- **ПРИ НАПИСАНИИ ТАКОЙ СЦЕНЫ **МЫ ЧЕТКО ПИШЕМ, ЧТО ВИДИМ НА ЭКРАНЕ, НАМ НЕ НУЖЕН ПОЛНЫЙ ИМРАСТ****

СПАСИБО, СНЯТО!

