

ПАСПОРТ

Пункт	Описание	Пример
Название	Название проекта. Чаще всего, в начале дается рабочее название проекта, и после написания сценария (а иногда после того, как закончился монтаж), проект получает финальное название. Название должно привлекать целевую аудиторию и дать примерное понимание о чем будет эта история.	Сержан Братан Это проект, сконцентрированный на персонаже, поэтому название сработало как в случае с “Суперменом”, “Барри”, “Тед Лассо” и так далее.
Жанр	Определяет настроение, фон и атмосферу сериала. У каждого жанра есть свои особенности того, как повествуется история в рамках этого жанра, поэтому при выборе жанра, мы определяем целый ряд правил.	Сержан Братан - комедия, драма, криминал Драма диктует нам необходимость раскрытия взаимоотношений между персонажами, которые качели качаются то в лучшую, то в худшую сторону. Структура истории строится на взаимоотношениях Сержана со своей семьей. Помимо этого, Драма подразумевает, что наши персонажи все с мощными внутренними конфликтами, они находятся на распутьи и им нужно разобраться в себе. Комедия. Этот проект можно считать комедийным из-за главной ситуации, в которой оказался Сержан, которая подразумевает попадание в разные нелепые и смешные ситуации. Криминал - это развлечение для основной (мужской) целевой аудитории. Этот жанр в данной истории отвечает за продвижение сюжета.
Целевая аудитория	От выбора целевой аудитории зависит подбор референсов, выбор лексики, выбор понятийных норм (в разных возрастах люди по-разному смотрят на жизнь).	Сержан Братан - 16-56 МЖ/ ядро 25-34 М

Хронометраж	На хронометраж влияют на разные факторы, включая жанр, платформы для проката, потенциал участия в фестивалях, привычка целевой аудитории к просмотру подобных сериалов и так далее.	Сержан Братан: 20-30 мин
Количество серий, сезонов	Любой сериал - это история. И количество серий и сезонов диктует сама история. Если чувствуется, что историю можно рассказать за 5 серий, то лучше снять пятисерийный сериал, чем умышленно растягивать историю на несколько сезонов, потому что зритель почувствует фальш и перестанет смотреть историю.	Сержан Братан: 1
Язык	Зависит от ментальности, для которой создается сериал. Озвучить сериал или наложить субтитры можно в любой момент, но диалоги требуют аутентичности от персонажей, и потому, выбор языка зависит от того, в какой стране, городе и с какими людьми происходит эта история. На выбор ментальности влияет выбор целевой аудитории.	Сержан Братан: Казахский, русский
Уникальность	То, чем выделяется ваш проект на фоне других сериалов. Это может быть уникальная идея, которую не слышали раньше или которая отличается от других похожих идей. Уникальностью может стать то, что история построена на чьей-то биографии или на реальных событиях. Функция: 1) Заинтересовать продюсера этим проектом. 2) вызвать у зрителя яркий образ, с которым он будет ассоциировать проект. Вопрос: Почему любой кто услышит уникальность моего проекта, решит что он такого еще не видел раньше?	Сержан Братан: Первый казахстанский сериал путешествием во времени
Идея	Здесь нужно в одном предложении рассказать о чем ваш проект, мы должны понять какое будет основное событие и как оно повлияет на дальнейшее развитие истории. Функция: в одном предложении рассказать о чем ваш проект Вопрос: О чем этот сериал?	Сержан Братан: Бандит из 90-х, пролежав 23 года в тюрьме, просыпается в нашем времени.

Сверхидея	Это самая главная мысль, в рамках которой будет рассказана история. Это правило, неизменный закон данной конкретной истории, по правилам которого живут и развиваются все персонажи истории. Если они соответствуют этому закону, то в их жизни все налаживается, как только они начинают действовать наперекор закону, то их жизнь сразу ухудшается. Посмотрев сериал, зритель должен четко понять для себя какую сверх идею автор заложил в историю. Всегда есть одна главная сверхидея, которая движет историю. Функция: Это главный двигатель истории, в рамках которого развиваются все события. Объединяет все линии истории воедино. Вопрос: Какое непреклонное правило существует в моей истории, в рамках которого развиваются все персонажи?	Сержан Братан: В этой жизни, самое главное - семья
Посыл	Мысль, которую автор пытается донести до зрителя. Посылов может быть несколько, но один из них напрямую связан со сверхидеей сериала. Если сверхидея формулируется как правило или закон (утверждение), то Посыл формулируется как совет для зрителя или мудрость от более опытного человека (защищайте природу, любите родителей, слушайтесь старших и тд). Функция: Донести до зрителя определенные мысли, которые должны заставить его задуматься над собственной жизнью. Вопрос: Над чем должен задуматься зритель при просмотре сериала?	Сержан Братан: Цени свою семью, Отвечай за слова, не прогибайся ни перед кем, живи по понятиям, не бросай друзей в беде
Слоган	Некий девиз, красивая фраза, написанная в жанре вашего проекта, которая погружает зрителя в атмосферу. Функция: Дать зрителю понять какая будет атмосфера и стиль сериала через короткую, звучную фразу. Вопрос: Какой четкой фразой можно зацепить зрителя и заставить	Сержан Братан: Сериал который понравится моему отцу

	его хотеть смотреть мой сериал?	
Главный конфликт	В каждой истории есть Протагонист и Антагонист, и у каждого из них есть какая-то своя идея. Эти идея всегда конфликтуют между собой и на этом и строится главный конфликт истории. Пока жив конфликт, жива и история, поэтому тот конфликт, который вы обозначите как самый главный, должен держаться до самого конца, решиться в кульминации и вызвать катарсис у зрителя в развязке истории. Функция: Удерживать градус в истории. Вопрос: Как конфликтуют желания протагониста и антагониста?	Сержан Братан: Бандит из 90-х пытается двигаться по старым законам в 2021 году, но современное общество не принимает таких как он.
Референсы	Примеры сериалов (фильмов, мультфильмов, книг и тд), которые помогут максимально близко представить как будет выглядеть ваш будущий проект. Это должны быть примеры по разным пунктам: по истории, по персонажам, по темпаритму истории, по визуальной части, по монтажу, свету, цвету, музыке, поворотным пунктам и так далее. Чем больше примеров, тем проще представить ваш проект. Функция: Максимально описать ваш будущий проект, чтобы любой (в том числе и вы сами) могли представить как будет выглядеть этот проект. Вопросы: На какие существующие проекты похож мой проект? Чем мой проект будет лучше этих проектов?	Сержан Братан: Рэкетир (криминальная история, четкий персонаж), Ида (постановка кадра),

Логлайн	Краткое описание главной истории в 1-2 предложениях. Из логлайна мы должны понять: 1) Кто главный герой и какой он 2) Чего хочет главный герой 3) Кто мешает ему в достижении своей цели, и какой у них конфликт 4) Как он будет добиваться своей цели Функция: В 1-2 предложениях рассказать сюжет истории. Очень быстро продать свой проект. Формула: Герой, чтобы достичь цели, противостоит Антагонисту, совершая такие-то действия.	Сержан Братан: Движняковый мужик из 90-х попадает в кому на 23 года, и очнувшись, он не узнает свою семью и не понимает общество, в которое он попал, и теперь он пытается жить по старым правилам в мире, который не принимает образ жизни.
Синописис	Синописис — краткое линейное изложение концепции сценария фильма, его содержания, сути драматического конфликта в увлекательной форме. В синописисе есть завязка, поворотные точки, кульминация, развязка.	

БИБЛИЯ

Пункт	Описание	Пример
-------	----------	--------

Описание	Бэкграунд персонажа, его характер, увлечения, хобби, работа, политические взгляды. Важный пункт - Семья и почему/как те или иные действия/события в его жизни повлияли на его личность. История жизни человека, основные переломные моменты, которые сделали из него человека, которого мы видим на экране. Биографию персонажа важно иметь, чтобы писать правдоподобный сценарий, в котором наш персонаж действует в рамках его мировоззрения, которое построено на его жизненном пути. Функция: Составить полное представление о персонаже, которое будет подсказывать как в той или иной придуманной ситуации будет действовать наш персонаж. В первую очередь это нужно сценаристу. Вопрос: Что мы знаем об этом человеке?	Сержан Братан: Ход Королевы: Кухня: Это большая часть, описание одного персонажа может занимать от 1 до 5 страниц, и по хорошему нужно знать каждого своего персонажа подобным образом, даже второстепенных.
Арка	Это описание того, как изменился персонаж на протяжении истории. Нужно описывать не только внешнее изменение, но в первую очередь его внутреннее измерение. Первая точка Арки - это то, какой у нас персонаж в начале истории. Последняя точка арки - это то, каким он стал в конце истории, пройдя весь путь в рамках этого сериала. Между начальной и финальной точкой может быть промежуточная точка, тогда это трехмерная арка. Функция: Показать как события истории повлияли на персонажа. Вопрос: Как изменился наш герой за время сериала?	Сержан Братан: От четкого районного пацана, которого “движ” это самое главное в жизни, до того, кто осознал, что нет ничего важнее в этом мире, чем семья

Ложная цель	Это то, чего хочет герой в начале истории, его жизненная цель (как он думает). Это цель, к которой он стремится первую половину истории, пытаясь добиться ее всеми путями. Но добившись ее в районе Мидпойнта (середина истории), он понимает, что это не то, чего он хотел на самом деле. Функция: Заставить персонажа начать свое путешествие в истории. Вопрос: Чего в начале хочет персонаж?	Сержан Братан: Начать двигаться как раньше
Истинная Цель	То, чего персонажу на самом деле не хватало в жизни, это то что ему было необходимо, чтобы стать по настоящему счастливым. Чаще всего, персонаж отказывается принимать это, пока какое-то событие или другой персонаж не докажут ему обратное. Чаще всего, герой понимает свою истинную цель в районе Мидпойнта, после того, как он достигнет свою ложную цель и поймет, что ему нужно было на самом деле. Поняв свою истинную цель, он начинает идти к ней, но тут он начинает встречать преграды, которые чаще всего были выстроены им же самим на пути к ложной цели. Функция: Раскрыть истинные нужды персонажа. Вопрос: Чего на самом деле не хватает этому персонажу для счастья?	Сержан Братан: Обрести гармонию в семье и хорошим мужем и отцом

Внешний конфликт	Это конфликт с антагонистом, обстоятельствами, силами и событиями, которые мешают Протагонисту на пути к его целям (ложной и истинной). Функция: Усложнить путь героя, добавить ему препятствия, которые помогут ему вырасти как персонажу и понять свою истинную цель. Вопрос: Какие внешние факторы мешают герою в достижении его целей?	Сержан Братан: Хочет двигаться как раньше, но современное общество не принимает таких как он. Хочет спасти девушек (проституток), но местные бандиты не отпускают их. Хочет помириться с дочерью, но она не принимает его.
Внутренний конфликт	Это постоянная моральная борьба внутри персонажа, перед тем, как сделать любой выбор в истории. Чаще всего это его дилемма при выборе пути, который ведет к ложной цели и пути, который ведет к истинной цели. Это ангел и демон на плече персонажа, которые шепчут ему поступить по своему. Каждый раз делая выбор, персонаж меняется в ту или иную сторону. Это не всегда борьба между хорошим и плохим поступком, иногда это может быть такой выбор, как карьера или личная жизнь, или “семья в которой был рожден или семья которую ты создал”. Функция: Заставить героя задумываться перед любым действием в истории, чтобы зритель, смотря на его внутренние переживания сопереживал ему и больше понимал персонажа. Вопрос: Между какими желаниями стоит выбор у героя?	Сержан Братан: Хочет вернуть старую жизнь, но понимает, что при этом, может потерять семью.

Сила	Это сильные стороны персонажа, в чем он хорош. Это могут быть как физические так и умственные качества. Сила помогает персонажу проходить через проблемы и решать какие-то вопросы. Он может быть не единственным персонажем с такими качествами, но он в них хорош. Функция: Показать сильные стороны персонажа, заставить зрителя полюбить персонажа. Вопрос: В чем хорош этот персонаж? За счет чего он будет решать проблемы?	Сержан Братан: Умеет драться, умеет делать оружие из подручных материалов, разбирается в людях, харизматичный
Сверхсила	Уникальная способность персонажа, которая выделяет его на фоне всех других персонажей. То, за счет чего он выбирается из самых сложных ситуаций. Его самая главная отличительная черта и его самый прокачанный навык, как дедукция Шерлока Холмса. Как правило, Злодей отбирает у персонажа его сверхсилу в точке “Хуже чем хуже некуда” и персонажу приходится решать проблемы без нее, чтобы доказать, что он и сам чего-то стоит. Функция: Выделить персонажа на фоне всех других персонажей. Заставить зрителя с интересом наблюдать за тем, как персонаж использует свою сверхспособность. Вопрос: Что отличает этого персонажа от других? В чем его уникальность и благодаря чему он победит антагониста?	Сержан Братан: Несгибаемость, вера в себя, д убеждения

Тайна	То, что скрывает персонаж. Он может это скрывать от окружающих людей, от одного или нескольких персонажей и даже от зрителя. Тайна вскрывается в самый неудачный момент, чаще всего в точке “Хуже некуда” Функция: Раскрыть персонажа посредством тайны и показать рост персонажа в отношении к своей тайне. Вопрос: Что скрывает персонаж и почему/зачем/от кого он это скрывает?	Сержан Братан: от семьи - что продолжает жить бандитской жизнью
Слабость	Слабая сторона персонажа, которую он также может скрывать, о которой сам не догадывается, о которой знает и признает или которую отказывается признавать. Она может быть моральная (любовь к кому-то, черта характера и тд) и физическая (страх высоты, алкоголь, женщины, азарт и тд). Функция: Антагонист давит на слабость персонажа. Персонаж не может быть идеален, у него всегда есть слабости. Даже у Ахиллеса была слабость в виде пятки :) Вопрос: Что не так с персонажем? Что может тянуть его вниз?	Сержан Братан: тяжело адаптируется к новым законам, семья, возраст

Страх	То, чего боится персонаж и что не дает ему “спокойно спать”. Страх должен сбыться, персонаж должен его преодолеть или не может его одолеть (в трагедии например). Чаще всего страх сбывается в точке “Хуже чем хуже некуда”, там же, где злодей лишает персонажа его сверхсилы. Зритель должен четко представлять, чего больше всего боится персонаж, чтобы когда он это теряет, зритель мог вместе с ним почувствовать всю боль персонажа. Функция: Добавить “человечности” персонажу. Добавить сопереживания в критических моментах, когда зритель боится за персонажа, что он вот вот все потеряет. Вопрос: Чего боится персонаж? Какой его самый страшный кошмар?	Сержан Братан: лишиться семьи, что не сможет адаптироваться в новом мире
-------	--	--