Co-funded by the European Union

YOUNG VOICES INSPIRING ACTIVE CITIZENSHIP

ERASMUS-YOUTH-2025-CB-101242150

ИНТЕНЗИВЕН КУРС ПО СТОРИТЕЛИНГ

VIBE Онлайн интензивен курс

Версия 2. 31 юли 2026 г.

Изготвено от FECE, VisMed, YIC, MilleniuM

Отказ от отговорност: Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

Съдържание

Речник на термините във видеопроизводството и аудио-визуалния сторителинг 1
Модул 1 6
Основи на историята 6
Задачи 15
Тест 16
Модул 2 19
Да виждаш като разказвач на истории 19
Задачи 29
Тест 30
Модул 3 33
Време и емоция 33
Задачи 44
Тест 46
Модул 4 48
Създайте своя собствена аудио-визуална история 48
Задачи 57
Тест 58
VIBE наръчник за обучителя: ключ с отговори 61
Модул 1 ключ с отговори 61
Модул 2 ключ с отговори 67
Модул 3 ключ с отговори 74
Модул 4 ключ с отговори 78

Речник на термините във видеопроизводството и аудио-визуалния сторителинг

Този речник е допълнение към курса по сторителинг и събира ключовите термини от учебните материали. Всички дефиниции са адаптирани спрямо практиката във видеопроизводството и са разпределени по теми.

Сторителинг и сюжет

Герой
Основното лице или обект, чиито действия, цели и преживявания развиват историята.

Цел
Резултатът, който героят се стреми да постигне в рамките на историята.

Препятствие
Всяко вътрешно или външно предизвикателство, което пречи на героя да постигне своята цел.

Конфликт
Напрежението, породено от противопоставянето на различни сили, предизвикателства или желания в историята.

Промяна
Промяната в характера, ситуацията или гледната точка, която се случва в течение на историята.

Наратив
Структурирано представяне на събитията, подредени така, че да носят смисъл и емоционално въздействие.

Структура на историята
Структурната рамка, използвана за изграждането на наратив.

Триактова структура
Модел за разказване на истории, състоящ се от въвеждане, конфронтация и развръзка.

Акт 1 (Въвеждане)
Началната част, която представя света, героите и основната цел.

Акт 2 (Конфронтация)
Средната част, в която предизвикателствата се изострят и конфликтът се задълбочава.

Акт 3 (Развръзка)
Заключителната част, в която конфликтът достига своя кулминационен момент и се разрешава.

Кулминация
Моментът на най-високо напрежение или драматизъм в историята.

Развръзка
Разплитането на сюжета след кулминацията.

Кукичка
Въвеждащ елемент, предназначен да грабне бързо вниманието на аудиторията.

Залог
Последствията или рисковете, свързани с успеха или неуспеха в историята.

Вътрешен конфликт
Психологическото или емоционалното изпитание, през което преминава героят.

Събития
Случващото се в историята, преди то да бъде оформено в наратив.

Видеопроизводство и визуални похвати

Кадриране
Процесът на подбор и подреждане на визуалните елементи в рамките на кадъра.

Общ план
Кадър, който показва обекта в по-широк контекст или сред заобикалящата го среда.

Въвеждащ кадър
Общ план, който представя мястото и изгражда контекста.

Близък план
Близък кадър, който улавя детайлите или емоцията.

Кадър от гледна точка (POV)
Кадър, който представя сцената от гледната точка на героя.

Висок ракурс
Ъгъл на камерата, насочен надолу към обекта.

Нисък ракурс
Ъгъл на камерата, насочен нагоре към обекта.

Нормален ракурс
Неутрална позиция на камерата, разположена на същата височина като очите на обекта.

Композиция
Подредбата на визуалните елементи в кадъра.

Правило на третините
Композиционен похват, при който кадърът се разделя на девет равни части.

Фокус
Степента на острота на образа, използвана за насочване на вниманието на аудиторията.

Преден план
Елементите, разположени най-близо до камерата.

Заден план
Елементите, разположени зад основния обект.

Движение
Целенасочено преместване на камерата с цел предаване на емоция или информация.

Хоризонтална панорама (Пан)
Хоризонтално движение на камерата от определена точка.

Вертикална панорама (Тилт)
Вертикално накланяне на камерата от определена точка.

Проследяващ кадър
Движещ се кадър, който проследява обекта в пространството.

Снимане от ръка
Заснемане без използване на стабилизираща техника.

Зум
Промяна на фокусното разстояние, която оптически променя размера на обекта.

Ефект „Световъртеж“ (Доли зум)
Визуален ефект, постигнат чрез едновременно движение на камерата и зум, който изкривява перспективата.

Визуален символизъм
Използване на визуални елементи за изразяване на идеи или теми.

Визуална метафора
Изображение, използвано за представяне на абстрактна концепция или емоция.

Сториборд
Визуален план, съдържащ подредбата на кадрите.

Планиране на кадрите
Процесът по проектиране и организиране на кадрите преди снимките.

Монтаж и постпродукция

Монтаж
Процесът по подбор, подреждане и обработка на заснетите кадри.

Постпродукция
Всички етапи по обработка на материала след приключване на снимките.

Ефект на Кулешов
Принципът, според който зрителят извлича смисъл от връзката между последователните кадри.

Монтажна сцена
Серия от кадри, подредени така, че да предадат определена идея или да съкратят времето.

Подредба на кадрите
Последователността, в която са подредени кадрите.

Темпо
Ритъмът, изграден чрез продължителността на отделните кадри и решенията при видео монтажа.

Непрекъснат монтаж
Монтажен подход, целящ да осигури естествено зрителско изживяване.

Монтаж по контраст
Монтаж, който противопоставя кадри с осезаеми визуални или емоционални разлики.

Огледален срез
Преход, който свързва два последователни кадъра

Съвпадение на погледите
Техника за плавен преход, която показва накъде е насочен погледът на героя.

Принцип на 180-те градуса
Принцип, който поддържа постоянна посока на движението и ориентацията между отделните кадри.

Рязък преход
Внезапен преход между контрастни сцени или моменти.

Преход
Начинът за преминаване от един кадър или сцена към друг.

Секвенция
Група от свързани кадри, които изграждат цялостно действие или идея.

Таймлайн (Времева линия)
Работното пространство, в което се подреждат видеоклиповете по време на монтаж.

Звук и аудио

Диалог
Репликите, изречени от героите в дадена сцена.

Разказ зад кадър
Записан разказ, който превежда зрителя през сюжетната линия на историята.

Глас зад кадър
Записана реч, добавена към визуалното съдържание.

Звукови ефекти (SFX)
Изкуствено добавени или обработени звуци, които подсилват действието.

Шумове (Фоли ефекти)
Специално записани звукови ефекти, които съвпадат точно с действията в кадър.

Музика
Звуков елемент, използван за създаване на настроение, емоция или атмосфера.

Тишина
Умишлено отсъствие на звук за драматичен ефект

Фонов шум
Естествен звук от заобикалящата среда, който придава реализъм и атмосфера.

Продукция и аудитория

Заснемане
Процесът на улавяне на движещи се изображения с помощта на камера.

Прожекция
Представянето на завършено аудиовизуално съдържание пред аудитория.

Гледна точка на аудиторията
Начинът, по който зрителите възприемат, разбират и реагират емоционално на дадена история.

Модул 1

Защо някои видеа ни докосват емоционално… докато други забравяме мигновено? В този модул ще откриете какво превръща обикновените моменти във въздействащи истории. Ще научите кои са четирите основополагащи елемента, от които се нуждае всяка история: герой, цел, препятствие… и промяна. Дори една ежедневна случка може да стане емоционална и увлекателна, когато бъде оформена в наратив. Ще откриете и защо човешкият мозък е устроен да възприема истории: как емоцията, напрежението и посланието карат аудиторията да запомни това, което вижда. Ще разберете разликата между необработения материал и изкусно изградения сторителинг… както и как монтажът, звукът и структурата създават силно въздействие. След това ще анализирате класическата триактова структура: Начало. Среда. Край.

Това е универсалната формула за сторителинг, използвана навсякъде: от филмите до видеоклиповете в TikTok. И накрая, ще научите как конфликтът и залогът поддържат зрителите емоционално ангажирани. В края на този модул ще можете да разпознавате и създавате вълнуващи истории с помощта на обикновени аудио-визуални средства, дори единствено с вашия телефон.

Основи на историята

Как хората превръщат живота в разказ

Цел: В края на този модул обучаващите се ще разберат какво превръща ежедневните събития във въздействащи истории и защо наративите завладяват емоциите и съзнанието на аудиторията. Тази основа ще им даде възможността да разпознават и изграждат истории в аудио-визуалната среда, използвайки достъпни средства като телефони. Основната цел е обучаващите се да осъзнаят какво прави дадено съдържание история и защо историите влияят на хората.

- От какви елементи е съставена историята: герой, цел, препятствие, промяна;
- Защо мозъкът обича историите: емоция, смисъл и спомен;
- Разликата между събитията и наратива: (суров материал срещу завършена история;
- Въведение в структурата на историята: (триактова структура) начало, среда, край;
- Същността на историята: конфликт и залог;
- Примери от филми, видеа в социалните медии и документални филми;
- Упражнение: превръщане на обикновено житейско събитие в план на история (сюжет);
- Акцент върху аудио-визуалното: разпознаване на елементите на историята във видеоклипове.

1. От какви елементи е съставена историята: герой, цел, препятствие, промяна

В същността си всяка история се свежда до четири основни елемента, които ѝ вдъхват живот и динамика. Това не са абстрактни понятия, а градивните блокове,

които режисьорите, създателите на съдържание в TikTok и документалистите използват, за да грабнат вниманието на зрителите.

- **Герой**: Това е „субектът“, който е двигател на историята. Не просто произволен човек, а такъв с копнежи, недостатъци или разпознаваем характер. В аудио-визуален план разкривайте героя чрез действия, мимики или диалог, а не чрез сухо обяснение.
Пример: Срамежлив тийнейджър (герой), който записва първия си влог.

- **Цел**: Това, което героят иска да постигне. Тя създава посока и динамика. Направете я конкретна и лична.
Пример: Конкретно „да спечели училищното шоу за таланти“ срещу размитото „да бъде щастлив“.

- **Препятствие**: Това е онова „но“, което застава на пътя към целта. Може да бъде външно (лошото време съсипва снимките на открито) или вътрешно (страх от чуждото мнение). То създава напрежението.

- **Промяна**: Трансформацията в края на историята. Героят се развива, търпи неуспех или променя гледната си точка. Без нея няма смислен завършек.
Пример: Тийнейджър преодолява притеснението си, публикува своя влог и придобива увереност.

Тези елементи придават динамика на историята: *Героят* преследва *Целта*, сблъсква се с *Препятствието*, претърпява *Промяна*. Когато гледате видеоклипове, търсете: Задържа ли се кадърът върху решителния поглед (цел)? Затворена под носа врата (*препятствие*)? Усмивка след преодоляно изпитание (*промяна*)?

Източник: Формулата за сторителинг на Pixar набляга върху „Имало едно време ___. Всеки ден ___“, за да заложи тези основни елементи в самото начало (Pixar in a Box, Khan Academy).
https://www.youtube.com/watch?v=1rMnzNZkIX0&list=PL64d_z5MCoeg5fKLqnVvGuIJvzsdhJ10r

Гледай: Pixar in a Box storytelling playlist
Прочети: Khan Academy - Pixar in a Box: The Art of Storytelling
Научи повече: Pixar - Pixar in a Box overview

Упражнение: Изгледайте 15-секундно Instagram Reel видео. Разграничете четирите елемента в него.



2. Защо мозъкът обича историите: емоция, смисъл и памет

Историите не са само за развлечение - те са неврологична суперсила. Човешкият мозък е еволюирал чрез историите, за да обработва реалността, да оцелява пред заплахи и да изгражда социални връзки.

- **Емоция**: Историите активират огледалните неврони, симулирайки случващото се като реалност. Страх от страшен клип? Сърцето ни забива по-бързо. Радост от сцена на среща след дълга раздяла? Окситоцинът ни залива и отключва чувство за близост. Това е по-силно от фактите: При емоционален пик вероятността зрителят да запомни съдържанието е 22 пъти по-висока (Perkins School of Data Science study).

- **Смисъл**: Животът изглежда хаотичен; историите въвеждат ред. Те отговарят на въпроса „Защо това има значение?“, създавайки причинно-следствени връзки, които превръщат случайните събития в житейски уроци. Документалното кино се

отличава в това – например обяснява климатичните промени през историята на едно семейство.

- **Памет**: Разказите създават „мисловни карти“. Фактите избледняват, но историите се запечатват чрез епизодичната памет (активиране на хипокампуса). Социалните медии разчитат на това: Известните видеа остават в съзнанието чрез изненада + емоция.

За младите създатели на съдържание: Използвайте близък план, за да придадете емоция и триактовата структура, за да изградите смисъл. Мозъкът запомня историите 65-70% по-дълго, отколкото списъците с факти. (Noble Desktop).

Изследванията в областта на невронауката на Пол Зак показват, че историите първо покачват кортизола (напрежение), а след това освобождават окситоцин (облекчение), което подобрява запомнянето. (TED Talk: "The Moral Molecule").

Гледай: Paul Zak TED Talk - Trust, morality and oxytocin
Прочети: Paul J. Zak - Why Inspiring Stories Make Us React

Аудио-визуален съвет: Във видеата обърнете внимание на градацията в музиката (емоция) или гласа зад кадър с „Аха!“ момент (смисъл).



3. Разликата между събитията и наратива: (суров материал срещу завършена история)

Събитията са суровата реалност; наративите са изваяната истина. Открийте разликата между тях, за да превърнете видеата си от любителски в професионални.

Суровият материал е като страница от дневник. Наративът е като трейлър на филм. В постпродукцията смяната на кадрите носи определен смисъл - например трепереща камера създава усещането за хаос, докато стабилният кадър - за решителност. В социалните медии необработеният влог се подминава; обработеният с музика задържа вниманието на аудиторията.

Източник: Ефектът на Кулешов (съветски монтаж от 1920-те): Едно и също неутрално лице на актьор + супа = глад; + жена = страст. Доказва, че монтажът изгражда наратив от събития (Теория на видеомонтажа). https://www.youtube.com/watch?v=96xx383lpiI
Прочети: Videomaker - The Kuleshov Effect | StudioBinder - Kuleshov Effect examples

Упражнение: Намерете сурови кадри от телефона си; изгледайте ги повторно, за да откриете историята.



4. Въведение в структурата на историята: триактова структура (начало, среда, край)

Триактовата структура е универсален модел в сторителинга - лесен, но въздействащ за кратки видеа. Ето как да разпределите кратък клип (1-3 мин.) спрямо модела.

- **Акт 1: Начало** (Въвеждане, 25% времетраене): Представете героя, неговия свят, целта. Привлечете вниманието веднага (въпрос /действие). *Пример: Общ план на оживена улица; зум към протагониста, който проверява часовника си (залогът: закъснява за кастинг).*

- **Акт 2: Среда** (Конфронтация, 50% времетраене): Увеличете препятствията. Изградете напрежение чрез динамични кадри и градация на музиката. *Пример: Задръстване, батерията на телефона пада - монтаж на вътрешния сблъсък.*

- **Акт 3: Край** (Развръзка, 25% времетраене): Кулминация + промяна. Усилието си е заслужавало. *Пример: Финален спринт, успешна квалификация, заслужена усмивка.*

Представете си го като вълна: Покачване (Актове 1-2), връх (кулминация), спад (развръзка). Приложимо както за TikTok видеа (15 секунда кукичка в Акт 1), така и за документални филми.

Книгата „Киносценарият“ на Сид Фийлд популяризира триактовата структура във филмите; прилага се в кратките видеа (shorts) (използва се в Sundance labs).

Прочети: StudioBinder - Three Act Structure in Film

Упражнение: За да планирате, начертайте по 3 полета за всеки акт.“



5. Същността на историята: конфликт и залог

Без конфликт няма история - той е двигателят на триактовата структура. Залогът ни кара да съпреживяваме.

Видове конфликт:
- *Външен*: Заобикалящата среда или хора (сцена с преследване).
- *Вътрешен*: Съмнения/страхове (монолог зад кадър).
- *Междуличностен*: Сблъсъци (кадър на спор, контракадър).

Залог: „Какво е изложено на риск?“
- *Нисък*: Загуба на игра.
- *Висок*: Загуба на приятелство/репутация/мечта.

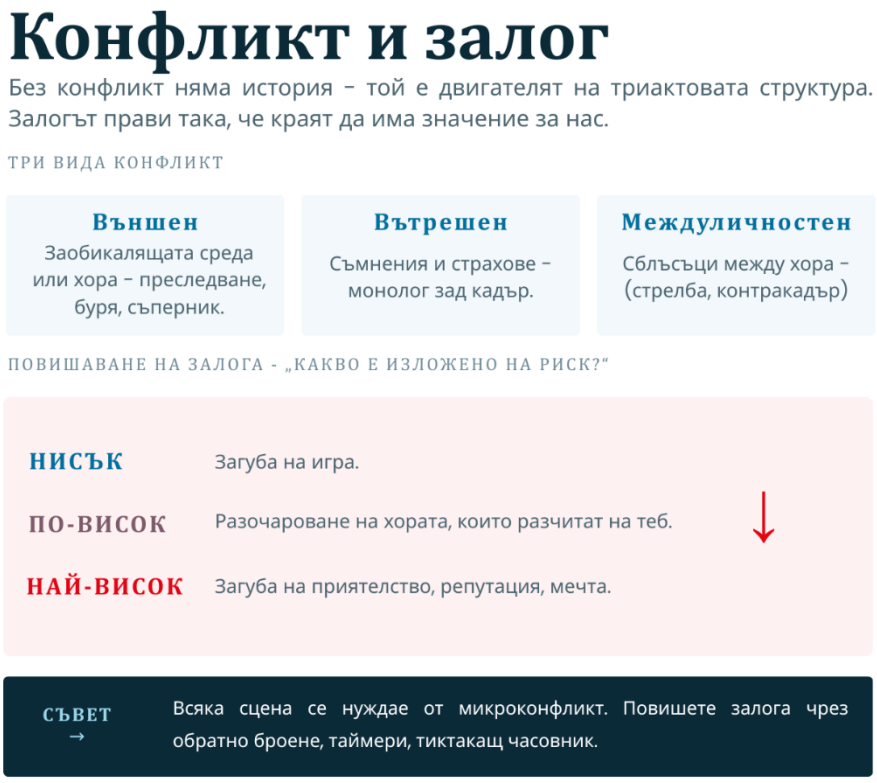
Повишаване на залога чрез отброяване (например поставяне на таймер).

В аудиовизията:
Конфликт чрез паралелен монтаж (протагонист срещу антагонист).
Залог чрез диалог („Ако се проваля, с отбора е свършено“).
Социални медии: Драма = гледания; развръзка = споделяния.

В книгата си „Истории за милиони“ Робърт Маккий дефинира конфликта метафорично като „живот срещу смърт“ - дори в комедиите.

Прочети: McKee Story - Inner Conflict and Forces of Antagonism | McKee Story - Do Your Scenes Turn?

Съвет: Всяка сцена се нуждае от микроконфликт, за да поддържа динамиката.



6. Примери от филми, видеа в социалните медии и документални филми

Прилагане на елементите в реално съдържание:

- **Филми**: Началната сцена на „В небето“ (Pixar): Възрастният Карл (герой) губи съпругата си Елън (препятствие), решава да тръгне на приключение (промяна). Триактовият монтаж в началото разчувства всеки зрител.

Гледай: Up - Married Life opening scene
Прочети: Rotten Tomatoes - Carl and Ellie opening sequence

- **Социални медии**: Известният TikTok формат „Пригответе се с мен“ (провал → триумф): Цел (перфектната визия), препятствие (петно), залог (среща), изграден сюжет.

- **Документални филми**: Кадри от „Животът в един ден“: Автентично събитие (глобален проект за един ден) → разказ с глас зад кадър/подбор на кадри (например целта на момчето от Кения да яде месо).

Гледай/Анализирай: Помислете „Откривате ли целта? Залога?" Това развива умението за разпознаване.

Източник: „Животът в един ден“ (YouTube/Kevin Macdonald, 2011) илюстрира как потребителските кадри се превръщат в наратив.

Гледай: Life in a Day 2010 - full film
Прочети: The Guardian - Life in a Day background
Виж повече: Life in a Day YouTube channel



7. Упражнение: превръщане на обикновено житейско събитие в план на история (сюжет) + акцент върху аудио-визуалното

1. Изберете събитие: Нещо рутинно, например „сутрешното пътуване до работа“.

2. Определете елементите: герой (вие), цел (да стигнете на време), препятствие (автобусът закъснява), промяна (учите се на търпение).

3. Триактовата структура:
- Начало: звънене на аларма, бързо излизане.
- Среда: препълнен автобус, драма с телефон.
- Край: пристигане, позитивна равносметка.

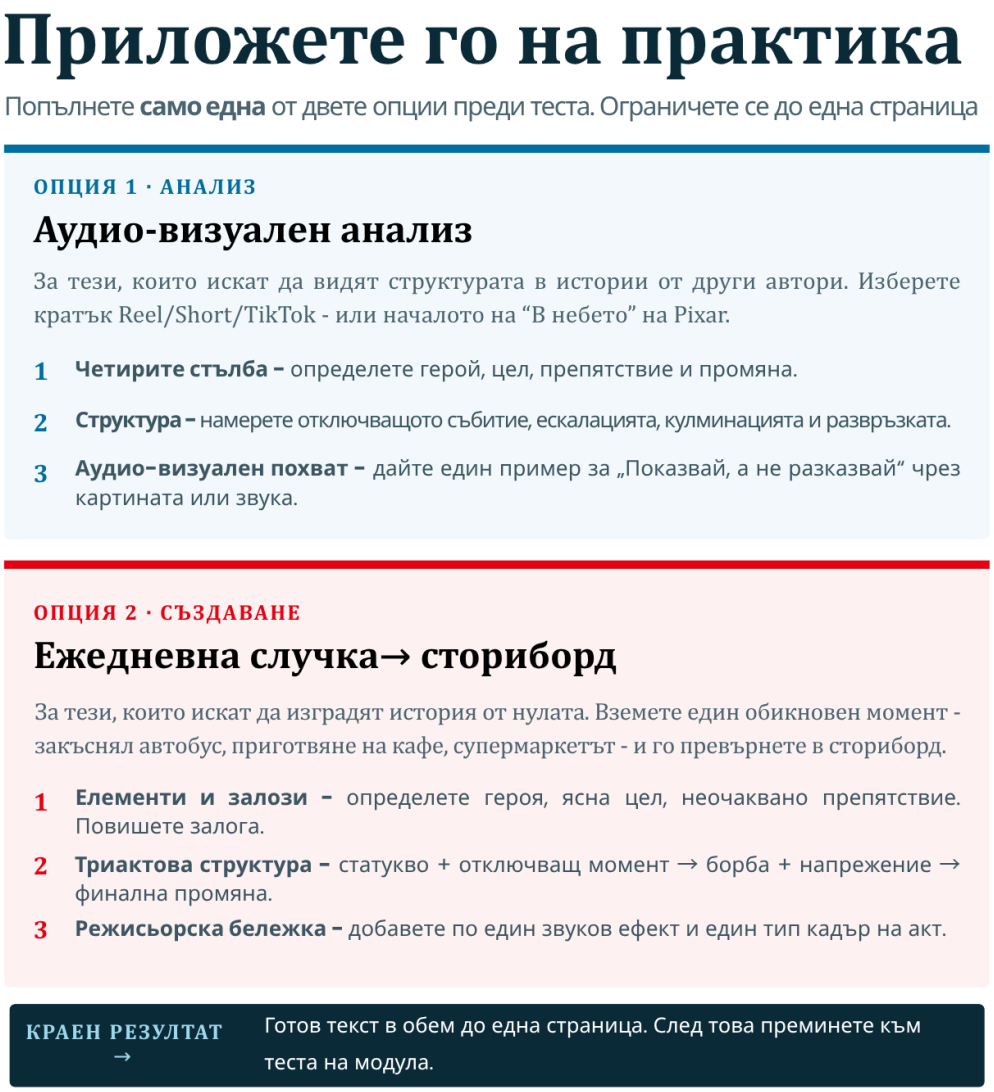
4. Повишете залога: Залог/конфликт: „Изпускане на час? Провален проект?“

5. Аудио-визуален план: Записвайте си идеи за кадри (близък кадър на раздразнение), звук (клаксони), монтаж (монтажна сцена).

Заснемете планираното от вас събитие (30 секунди суров материал), в следващия модул добавяме разказ с глас зад кадър

Задачи

Изберете и изпълнете само една от двете опции по ваш избор. Тази задача ще ви помогне да приложите наученото на практика, преди да преминете към теста.



➢ **Опция 1: Аудио-визуален анализ на съществуваща история**

Описание: Тази опция е подходяща за хора, които искат да развият умението си да „виждат" структурата на истории, създадени от други автори.

Вашата задача: Изберете кратко видео от социалните медии (TikTok, Instagram Reels, YouTube Shorts) или анализирайте началото на филма на Pixar „В небето", споменат в модула. Опишете следните елементи в обем до една страница:

1. Четирите стълба на историята: Кой е героят? Каква е неговата конкретна цел? Какво препятствие среща (външно или вътрешно) и каква е промяната в него на финала?
2. Структурата: Кое е отключващото събитие в началото? Как ескалира конфликтът в средата? Каква е кулминацията и развръзката в края?
3. Аудио-визуални похвати: Посочете поне един пример за това как авторът използва картината (например близък план на емоция) или звука

(например диегетичен (реален) звук от средата), за да приложи принципа „Показвай, не разказвай“.

➢ **Опция 2: Превръщане на ежедневна случка в сториборд**

Описание: Тази опция е за тези от вас, които искат да влязат в ролята на автори и да съставят своята собствена история от нулата.

Вашата задача: Изберете съвсем обикновено ежедневно събитие (например пазаруване в супермаркета, чакане на закъсняващ автобус, правене на кафе сутрин). Превърнете го във въздействащ сториборд, като опишете:

1. Елементите и залогът: Определете героя (вас самите или измислен персонаж). Поставете ясна цел и добавете неочаквано препятствие. Повишете изкуствено залога - каква „катастрофа“ ще настъпи, ако целта не бъде постигната?
2. Триактова структура: Разпишете събитието в три акта – Задвижващото събитие (представете статуквото и отключващия момент), кулминация (борбата с препятствието и микроконфликтите, последвани от критичния момент на покачване на напрежение), развръзка (финалната промяна/взетият урок).
3. Режисьорска бележка: Добавете по една аудио-визуална бележка за всеки от трите акта – какъв звуков ефект ще се чува и какъв тип кадър (например широк план) ще използвате, за да потопите зрителя директно в сцената на действието.

Тест

Инструкции: Прочетете внимателно всеки въпрос и изберете един правилен отговор от изброените.

Въпрос 1

Според Модул 1, кои са четирите основополагащи стълба, които изграждат същността на всяка история?

А) Тема, сюжет, диалог, музика;
Б) Камера, осветление, звук, монтаж;
В) Герой, цел, препятствие, промянал
Г) Начало, среда, край, кулминация.

Въпрос 2

В аудио-визуалния сторителинг по какъв начин трябва да бъде представен героят, за да ангажира ефективно аудиторията?

А) Чрез дълги текстови обяснения и показана предистория;
Б) Чрез действия, мимики и съдържателни визуални детайли;
В) Като перфектна личност без никакви недостатъци или вътрешни конфликти;
Г) Единствено чрез глас зад кадър, който описва чертите на характера му.

Въпрос 3

Ако млад активист иска да заснеме първия си видеорепортаж, но изпитва силен страх от това, че хората в парка ще го гледат осъдително, какъв тип препятствие е това?

А) Външно препятствие;
Б) Вътрешно препятствие;
В) Техническо препятствие;
Г) Форсмажорно събитие.

Въпрос 4
Кое от следните твърдения описва най-добре концепцията за „залог“ в един наратив?

А) Точната продължителност на финалното видео в социалните медии;
Б) Това, което героят рискува да загуби или спечели, ако целта му не бъде изпълнена;
В) Броят на статистите, участващи в дадена сцена;
Г) Финансовият бюджет, изразходен за заснемането на проекта.

Въпрос 5
Каква е основната роля на „отключващото събитие“ в триактовата структура?

А) Появява се в самия край, за да разреши всички проблеми на героя;
Б) То е събитие в Акт 1, което нарушава статуквото и кара героя да действа;
В) Служи за плавното намаляване на напрежението веднага след кулминацията;
Г) То е техническа монтажна грешка, която създава объркване в наратива.

Въпрос 6
Какво представлява „наративната динамика“ в Акт 2 (средата)?

А) Поредица от микроконфликти, в която всяко действие води до логично последствие;
Б) Списък от случайни, независими и несвързани ежедневни случки;
В) Статичен кадър на екрана, показващ пейзаж без никакво движение;
Г) Пълната липса на каквито и да е бариери пред главния герой.

Въпрос 7
Какво означава златното правило „Показвай, не разказвай“, когато снимаме с телефон?

А) Да накараме героя да прочете целия сценарий директно пред камерата;
Б) Използване на визуални доказателства, емоции и среда вместо суха експозиция;
В) Пълно изключване на картината и разчитане единствено на аудиозаписа;
Г) Добавяне на големи субтитри, които обобщават точно какво се случва в кадъра.

Въпрос 8
Кой вид кадриране (план) е най-подходящ за улавяне на силни човешки емоции или критични малки детайли?

А) Широк план;
Б) Близък план;
В) Среден план;
Г) Хоризонтална панорама.

Въпрос 9
Каква е разликата между диегетичен (реален) и недиегетичен (добавен) звук в аудио-визуалното съдържание?

А) Диегетичният звук винаги е с ниско качество, докато недиегетичният се записва в професионално студио;
Б) Няма разлика; те са синоними за един и същ технически термин;
В) Диегетичният звук съществува в света на историята и героите могат да го чуят, докато недиегетичният се добавя за аудиторията;
Г) Диегетичният звук се генерира изцяло от инструменти с изкуствен интелект.

Въпрос 10
Как документалният проект *Животът в един ден* на Кевин Макдоналд успява да създаде завладяващ разказ от сурови, ежедневни кадри?

А) Чрез наемане на професионални актьори, които имитират реални житейски ситуации;
Б) Чрез внимателен подбор, монтаж и изграждане на аудио-визуален контекст около личните цели на участниците;
В) Чрез излъчване на всички хиляди часове изпратени сурови видеа без никакъв монтаж;
Г) Чрез превръщане на потребителските кадри в изцяло анимиран общ филм.

Модул 2

Ами ако можехте да разкажете цяла история… без да кажете и една дума? В този модул ще научите как визията изгражда смисъл, емоция и наратив. Ще откриете как композицията на кадрите променя усещането на аудиторията: от общи планове, които придават чувство за изолация… до близки планове, които разкриват емоция и напрежение. Ще разберете как ъглите, от които снима камерата, определят властта и гледната точка, карайки героите да изглеждат уверени, уязвими или близки до зрителя. Чрез достъпни техники за снимане с телефон ще приложите на практика композиционни похвати като правилото на третините, фокуса и изграждането на предния и задния план, за да насочвате погледа на зрителя. След това ще експериментирате с движението на камерата: ще научите как движението създава усещане за неотложност, спокойствие, съспенс или интимност. Ще научите за визуалния символизъм и метафората: как обикновени предмети и изображения могат да предават дълбок смисъл без диалог. Накрая ще овладеете основите на сториборда и планирането на кадрите, за да подготвите свои собствени визуални истории още преди да започне заснемането. В края на този модул ще създадете завършена визуална история от 6 кадъра единствено с помощта на снимки, доказвайки, че въздействащият сторителинг започва от начина, по който възприемате света.

Да виждаш като разказвач на истории

Визуален език и смисъл

Цел: Обучаващите се ще овладеят умението да разказват истории единствено чрез визуални средства, използвайки камерите на телефоните си, за да заснемат кадри, които внушават емоция, власт и наратив без необходимост от диалог или текст. Този модул надгражда Модул 1, като преминава от основните елементи на историята към тяхното визуално изразяване. Крайната цел е обучаващите се да научат как изображенията разказват история без думи.

- Как композицията на кадрите изгражда смисъл (общ план, близък план, гледна точка);
- Ъгли на камерата и власт (висок ракурс, нисък ракурс, нормален ракурс);
- Основи на композицията: правило на третините, фокус, преден/заден план;
- Използване на движението за внушаване на емоция и намерение;
- Визуалният символизъм и метафората във видеото;
- Въведение в сториборда и планирането на кадри;
- Упражнение: създаване на визуален разказ от 6 кадъра само чрез изображения;
- Акцент върху аудио-визуалното: похвати за визуален сторителинг с камерата на телефон.

1. Как композицията на кадрите изгражда смисъл (общ план, близък план, гледна точка)

Подреждането на кадрите определя какво вижда и чувства публиката, преди дори една дума да бъде изречена. То е твоят визуален речник за сторителинг.

- **Общ план (въведение)**: Показва цялостния контекст/обстановка. Изгражда света на героя/мащаба. Пример: една самотна фигура в обширна пустиня = усещане за изолация. Използвайте го, за въведение в контекста (от началото на Модул 1).

- **Близък план**: Интимни детайли/емоции. Зум към очите/сълзите придава напрежение. Пример: трепереща ръка върху врата = очакване. Това повишава залога.

- **Гледна точка (ракурс)**: Субективна гледна точка (през очите на героя). Потапя зрителя в историята. Пример: размазана гледка през покрития от дъждовни капки прозорец = объркване/страх.

Съвет при снимане с телефон: Приближи (за близък план), отстъпи назад (за общ план), дръж неподвижно (за гледна точка). Подреди кадрите така, че да насочиш погледа на зрителя от ляво надясно (характерно за западните разкази).

Източник: Монтажната теория на Сергей Ейзенщайн: Подборът на кадрите преформатира реалността („Броненосецът Потьомкин“, 1925г.).
https://www.youtube.com/watch?v=fBqAGdqTNz0

Гледай: Battleship Potemkin - Odessa Steps sequence
Прочети: ACMI - Battleship Potemkin: Odessa Steps
Провери: Преосмисли селфито: общият план = контекст; близък план = настроение.

Как композицията на кадрите изгражда смисъл

Подреждането на кадрите определя какво вижда и чувства публиката, преди дори една дума да бъде изречена. То е твоят визуален речник.



2. Ъгли на камерата и власт (висок ракурс, нисък ракурс, нормален ракурс)

Ъглите на заснемане определят усещането за власт и емоция – подсъзнателно насочвайки симпатията на аудиторията.

- **Висок ракурс**: Камерата е над обекта. Това го прави малък/уязвим. Пример: героят, останал незабелязан в тълпата = класическият сюжет с аутсайдера.

- **Нисък ракурс**: Камерата е под обекта. Кара го да изглежда мощен/героичен. Пример: протагонистът след победа = видим триумф.

- **Нормален ракурс**: Неутрален/равен. Създава усещане за близост/доверие. Използва се главно при диалози.

Комбинирайте с движение: Наклонете камерата нагоре от нисък ракурс = нарастваща увереност. За младежите, създаващи съдържание: приклекнете/легнете за кадри от нисък ракурс; използвайте стълба/стъпала за кадри от висок ракурс.

Източник: Във филма „Гражданинът Кейн“ (1941 г.) на Орсън Уелс е използван холандски ъгъл/нисък ракурс за внушаване на заплаха; класически пример, използван във филмовите академии.

Гледай: How Orson Welles shot Citizen Kane
Прочети: BFI - 20 inspired visual moments in Citizen Kane | ASC - Realism for Citizen Kane

Аудио-визуален съвет: обърнете внимание в клиповете: представяне на злодея = висок ракурс спрямо жертвата.



3. Основи на композицията: правило на третините, фокус, преден/заден план

Композицията придава значение на хаоса – насочва погледа към ключовия момент в историята.

- **Правило на третините**: Представете си решетка 3x3; разположете ключовите елементи (очи, хоризонт) върху пресечната точка на линиите. Разположението извън центъра = динамика/напрежение.

На телефона: Включете помощната решетката (grid overlay).

- **Фокус**: Акцентира се върху определен обект, останалото е замъглено (плитка дълбочина). Привличате погледа към определена емоция/цел.
Пример: Фокусирате върху лицето на героя, препятствието остава на заден план.

- **Преден план/Заден план**: Слоевете придават дълбочина. Предният план носи усещане за действие; задният план изгражда света на героя/символизма.
Пример: Решетки в преден план = герой, попаднал в капан.

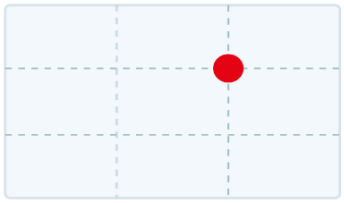
Избягвайте центриране/симетрия, освен ако не търсите стабилност. Това изгражда подсъзнателния ритъм на историята.

Източник: Правилото на третините от живописта (Да Винчи); въведено във фотографията от Анри Картие-Бресон („Решаващият момент“, 1952 г.).

Прочети: Adobe - Rule of Thirds in photography

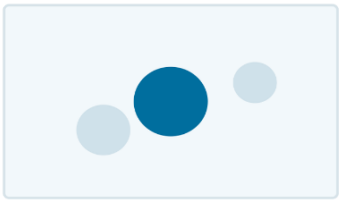
Основи на композицията

Композицията придава значение на хаоса - подреждане на кадъра така, че погледът да се фокусира точно върху ключовия момент в историята.



Правило на третините

Поставете ключовите елементи върху линиите или пресечните точки на решетка 3×3. Разположението извън центъра създава усещане за **динамика.**



Фокус

Акцентиран обект, останалото е замъглено. Рязкото задълбочаване на кадъра привлича погледа към **емоция или цел**.



Слоеве

Предният план и задният план придават дълбочина. Решетки в преден план = **герой, попаднал в капан.**

ОТ ИНСТРУМЕНТ ДО УПОТРЕБА В ИСТОРИЯТА

Правило на третините	Енергия и посока	Насочва към цел/препятствие
Фокус	Акцент и изолация	Подчертава промяна
Слоеве	Дълбочина и “потапяне”	Изгражда света на героя

СЪВЕТ ПРИ СНИМАНЕ С ТЕЛЕФОН → Включете решетката (grid), натисните, за да фокусирате и започнете за ходите, за да изградите слоеве в кадъра.

4. Използване на движението за внушаване на емоция и намерение.

Статичните кадри информират; движението на камерата потапя зрителя в кадъра, разкривайки намерение и засилвайки емоцията.

- **Хоризонтална панорама (Пан)/Вертикална панорама (Тилт)**: Преминете с камерата през цялата сцената. Движение хоризонтално от ляво надясно = идентифициране на заплахата; Движение вертикално нагоре = страхопочитание/нарастваща сила.

- **Проследяващ кадър/Снимане от ръка**: Следвайте героя. Плавно=проследяване; нестабилна камера = хаос/вътрешни конфликти.

- **Зум/Ефект „Световъртеж“**: Приближаване/отдалечаване за интензивност. Бавно приближаване върху лицето = откровение; бързо отдалечаване = претоварване.

Карта на емоциите:
Бавно/плавно = спокойно/отражение (развръзка);
Бързо/неравномерно= неотложност (конфликт).
Съвет при снимане с телефон: Прилагайте техниката „ходене и разговор“ за проследяващ кадър; използвайте приложения за свързване с гимбал (жироскопична стойка за стабилизация), за да е плавен кадърът.

Източник: Ефектът „Световъртеж“ на Хичкок („Вертиго“, 1958 г.) изкривява реалността, за да внуши страх - пресъздава психологическата промяна. https://www.youtube.com/watch?v=G7YJkBcRWB8

Гледай: Evolution of the Dolly Zoom
Прочети: Adobe - What is a dolly zoom? | Wired - How the Vertigo effect works
Съвет: Свържете движението с триактовата структура: стабилност при Акт 1, паника при Акт 2, решение при Акт 3.

Движение и емоция

Статичният кадър информира, а движещата се камера потапя зрителя в разкриващо се намерение и засилва емоционалния заряд.

Хоризонтална панорама / Вертикална панорама	Поставете камерата срещу сцената. Движете я хоризонтално от ляво надясно, за да идентифицирате заплаха; движете камерата вертикално нагоре за да предаде усещане за страхопочитание и нарастваща сила.
Проследяващ кадър	Следвайте героя. Плавно движение = **проследяване**; камера в трепереща ръка = хаос и вътрешни конфликти.
Зум/Ефект „Световъртеж“	Приближаване и отдалечаване за интензивност. Бавно приближаване върху лице = **откровение**; бързо отдалечаване = **претоварване**.

КАРТА НА ЕМОЦИИТЕ - ПРИСПОСОБИ ДВИЖЕНИЕТО КЪМ ТРИАКТОВАТА СТРУКТУРА



БАВНО И ПЛАВНО
спокойно · отражение

БЪРЗО И НЕРАВНОМЕРНО
неотложност · конфликт

АКТ I	АКТ II	АКТ III
Стабилност	Паника	Решение

Ефектът “Световъртеж” →	Трикът на Хичкок от „Вертиго“: приближаване в една посока, движение в друга – реалността се изкривява, за да покаже психологическа промяна.

5. Визуалният символизъм и метафората във видеото

Символите/метафорите оформят контекста – разкриването на дадени теми без използването на думи засилва въздействието.

- **Символизъм**: Предметите олицетворяват определени идеи.
Пример: Счупена верига = спечелена свобода; повяхнало цвете = загубена надежда. Повторението изгражда мотив.

- **Метафора**: Визуалният еквивалент на абстрактното.
Пример: Разбиващи се вълни = вътрешен конфликт; изкачване по стълби = преодоляване на препятствие.

В кратките видеа (shorts): Бързи вмъкнати кадри (дъжд за пресъздаване на тъга). За младежите: Използвайте обичайните предмети от ежедневието (телефона като „спасително въже“). Придава нов смисъл (Модул 1).

Източник: „Сиянието“ на Стенли Кубрик (1980 г.): Наводненият бар = метафора за вина; брадвите се повтарят като мотив за насилие. Анализирано във филмовите изследвания (BFI resorses).
https://www.youtube.com/watch?v=YnzYWsdHEpM

Прочети: The Guardian - The Shining at 40

Анализ на клипа: Дъжд върху усмихнато лице = сладко-горчива промяна.



6. Въведение в сториборда и планирането на кадри

Сториборд: визуален сценарий - скици на отделните кадри с бележки към тях. Планирайте кадрирането/ъгъла на снимане/движението на камерата преди заснемането.

Стъпки:

1. Определете структурата на историята (Модул 1).
2. Разделете я на 8-12 кадъра.
3. Скицирайте: кадъра + ъгъла на заснемане + продължителността + бележка за звука.
4. Подредете, за да има ясен преход (например общ план → близък план)

Приложения за телефон: Canva/Storyboard That (безплатни шаблони). Те предотвратяват повторните снимки.

Научи повече: Canva Storyboard templates | Storyboard That

Източник: Сториборд на Дисни на няколко плана за изграждане на дълбочина („Снежанка“, 1937 г.) https://www.youtube.com/watch?v=xCK2J8K9HfQ

Гледай: Walt Disney's Multiplane Camera
Прочети: Walt Disney Family Museum - Multiplane Educator Guide
Примерен шаблон: Кадър 1: Общ план. Нисък ракурс към героя. Хоризонтална панорама, насочена надясно. 5 секунди. С фонов шум.



7. Упражнение: създаване на визуален разказ от 6 кадъра само чрез изображения + фокус върху аудио-визуалното

Цел: „Тиха“ поредица от 6 кадъра, разказваща завършена история (герой-цел-препятствие-промяна). Използвайте само камерата на телефона.

Стъпки:

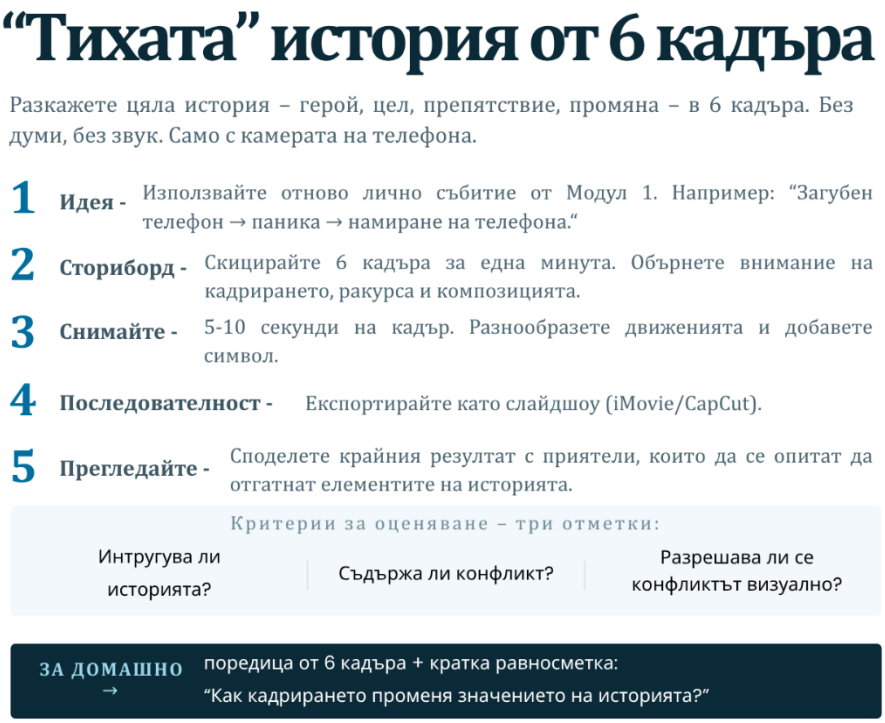
1. Идея: Лично събитие (от упражнението в Модул 1). Пример: „Загубен телефон → паника → намиране на телефона“.
2. Сториборд: Скицирайте 6 кадра (1 минута). Обърнете внимание на кадрирането/ ракурса/композицията.
3. Снимайте: 5-10 секунди на кадър. Разнообразете движенията на камерата/символи. Не добавяйте говор или аудио.
4. Последователност: Експортирайте като слайдшоу (iMovie/CapCut).
5. Прегледайте: Покажете резултата на приятели; приятелите ви могат да опитат да отгатнат елементите на историята.

Критерии за оценяване: Интригува ли историята? Съдържа ли конфликт? Разрешава ли се конфликтът визуално?

Инструменти за снимане с телефон: включете решетката (grid) и режима за серийно снимане (burst mode), използвайте приложения като FiLMiC Pro за професионални настройки (или друго приложение, което е без платен план).

Източник: Упражнение от NYU Tisch visual storytelling labs; отразява предизвикателствата на независимото кино.
https://www.youtube.com/watch?v=RQQIHieK7lQ

За домашно: поредица от 6 кадъра + кратка равносметка: „Как кадрирането променя значението на историята?"



Задачи

Изберете и изпълнете само една от двете опции по ваш избор. Тази задача ще ви помогне да приложите правилата на визуалния език на практика.



➢ **Опция 1: Заснемане на визуално есе без думи**

Описание: Задачата се фокусира върху практическото приложение на кадрирането и ъглите на заснемане, за да предадете смисъл и емоция само чрез изображения.

Вашата задача: Използвайте своя телефон, за да заснемете поредица от точно 6 снимки, които разказват кратка история (например: загуба и намиране на предмет, подготовка за изпит, сутрешно събуждане).

➢ **Изисквания за изпълнение на задачата:**

1. Разнообразни кадри: Включете поне един кадър в общ план, за да представите обстановката, един кадър в близък план, за да уловите емоция или важни детайли и един кадър от гледна точка (POV).
2. Контрол върху внушенията: Използвайте висок ракурс, за да покажете уязвимостта или трудностите на героя, и нисък ракурс, за да изразите облекчение, триумф или доминация.
3. Композиция: Приложете правилото на третините в поне 3 от кадрите, като разположите обекта върху пресечните точки на решетката (grid) на камерата.

➢ **Опция 2: Създаване на визуален сториборд**

Описание: Тази задача е подходяща за хора, които искат да упражнят предварителното планиране на видео продукция и структурирането на визуалния разказ преди същинското заснемане.

Вашата задача: Използвайте триактовия сториборд от Модул 1 и го разделете на поредица от 8-12 кадъра. Нарисувайте или сглобете дигитално (използвайки безплатните шаблони в Canva или Storyboard That).

➢ **Изисквания за изпълнение на задачата:**

1. Визуални скици: Всеки кадър трябва да има графично изображение (миниатюра), което ясно да показва плана (общ, среден, близък) и каква е позицията на обекта.
2. Режисьорски бележки: Под всяка миниатюра напишете кратка уточняваща бележка, включваща: вида на плана, ракурса (на нивото на очите/висок/нисък), движението на камерата (хоризонтална/вертикална панорама) и продължителността на всеки кадър в секунди.
3. Визуален ритъм: Уверете се, че кадрите следват определен логичен визуален ход (например промяна от общ към близък план, докато напрежението се натрупва), за да се избегнат резки и объркващи за зрителя преходи.

Тест

Инструкции: Прочетете внимателно всеки въпрос и изберете един правилен отговор от изброените.

Въпрос 1

Кой тип кадриране е специално предназначен да покаже цялостния контекст на средата и да представи обстановката в началото на разказа?

А) Близък план;
Б) Общ план;
В) Кадър от гледна точка (POV);
Г) Среден план.

Въпрос 2

Ако създателят на съдържание иска визуално да представи обекта като уязвим, безсилен или потиснат от заобикалящата го среда, кой ракурс трябва да използва?

А) Нисък ракурс;
Б) Нормален ракурс;
В) Висок ракурс;
Г) Холандски ъгъл.

Въпрос 3
Кой е основният принцип при „Правилото на третините“ при композицията на камерата?

А) Поставяне на основния обект точно в центъра на екрана;
Б) Разделяне на кадъра с решетка (grid) 3x3 и разполагане на ключовите визуални елементи върху линиите или техните пресечни точки;
В) Гарантиране, че всяка сцена съдържа точно трима герои или обекта;
Г) Поддържане на разстояние от точно три фута (91,44 сантиметра) между обектива на камерата и обекта през цялото време.

Въпрос 4
Коя композиционна техника включва използването на елементи от средата като рамки на врати, прозорци или надвиснали клони, за да се огради основния обект?

А) Водещи линии;
Б) Рамкиране в рамката;
В) Правило на третините;
Г) Определяне на хедрум.

Въпрос 5
Какво означава терминът "хедрум" при професионалното кадриране?

А) Физическото пространство, необходимо зад оператора по време на снимки;
Б) Вертикалното разстояние между горната част на главата на героя и горния край на кадъра;
В) Максималният капацитет на натоварване на главата на статива;
Г) Пространството, оставено пред движещия се герой, за да се покаже накъде отива.

Въпрос 6
В каква се състои разлика между хоризонтална панорама (пан) и вертикална панорама (тилт)?

А) При хоризонталната панорама камерата се движи нагоре и надолу, докато при вертикалната се движи наляво и надясно;
Б) Хоризонталната панорама изисква физическо преместване на статива, докато вертикалната се прави с дигитално приближение;
В) При хоризонталната панорама камерата се завърта странично от едната на другата страна, докато при вертикалната се завърта нагоре и надолу;
Г) Хоризонталната панорама коригира експозицията, докато вертикалната променя ръчния фокус на обектива.

Въпрос 7
По какво се различава „Мотивираното движение“ от немотивираното движение на камерата?

А) Мотивираното движение е по-бързо и използва постоянна дигитална стабилизация;
Б) Мотивираното движение възниква, когато камерата следва конкретно действие или физическо преместване в кадъра;
В) Мотивираното движение се постига само с помощта на професионални слайдери;
Г) Мотивираното движение възниква на случаен принцип, за да поддържа аудиторията нащрек.

Въпрос 8
Кое осветление се характеризира с остри, изразени сенки и висок контраст между светлите и тъмните части на изображението?

А) Мека светлина;
Б) Разсеяна светлина;
В) Твърда светлина;
Г) Естествена светлина.

Въпрос 9
Коя е основната функция на сториборда по време на препродукцията на видео проект?

А) Да изчисли общите финансови разходи и бюджета за снимките;
Б) Да планира разказа визуално, кадър по кадър, използвайки скици и пояснителни бележки преди заснемането;
В) Да се използва като финален инструмент за редактиране в програма като iMovie или CapCut;
Г) Да запише гласа зад кадър за крайния видео файл.

Въпрос 10
Според информацията в Модул 2, кой е изключително ефективният начин да се подчертае визуален контраст или да се акцентира върху важен детайл чрез движение на камерата?

А) Непрекъснато разклащане на телефона, за да се създаде изкуствен ефект за действие;
Б) Преминаване от общ план (за показване на средата) към близък план (за акцентиране върху конкретен детайл);
В) Поддържане на камерата в напълно статично положение през цялото видео;
Г) Използване на максимално дигитално приближаване, докато камерата е на голямо разстояние от обекта.

Модул 3

Какво превръща поредицата от случайни кадри в история, която докосва хората? В този модул ще откриете силата на монтажа: невидимият разказвач зад всеки страхотен видеопроект. Ще разберете как подредбата на кадрите променя тяхното значение чрез една от най-известните концепции в кинематографията: ефекта на Кулешов. Един и същ кадър може да внушава щастие, страх или тъга; в зависимост от това какво се показва преди или след него. Ще научите как темпото оформя емоционалното въздействие. Бързите смени на кадрите създават динамика и усещане за спешност. По-дългите кадри предизвикват напрежение, размисъл и съпричастност. Ще разберете също кога да заложите на плавен и незабележим преход и кога да използвате контраст и изненада, за да грабнете вниманието на аудиторията. Тъй като сторителингът не е само визуален, ще установите как звукът, музиката и дори тишината могат напълно да преобразят емоционалното внушение на дадена сцена. С помощта на достъпни инструменти като CapCut, iMovie или DaVinci Resolve, ще упражните основните стъпки в работния процес на монтажа, използвани от създатели на съдържание по целия свят. До края на този модул ще създадете няколко различни версии на една и съща история и ще видите от първо лице как монтажът оформя емоцията, смисъла и цялостното преживяване за зрителя.

Време и емоция

Монтаж и повествователен ритъм

Цел: Обучаващите се ще разберат как монтажът превръща суровия видеоматериал в емоционален разказ, използвайки лесни инструменти за управление на времето, темпото и звука. Това надгражда Модули 1 и 2 чрез прилагане на визуалния език чрез преходи (срезове), които оформят възприятието на аудиторията и яснотата на историята. Основната цел е обучаващите се да разберат как монтажът изгражда историята, емоцията и посланието.

- Монтажът в ролята на невидимия разказвач;
- Как подредбата на кадрите придава смисъл (ефектът на Кулешов, обяснен достъпно);
- Темпо: бърз срещу бавен сторителинг и емоционалното им въздействие;
- Непрекъснатият монтаж срещу монтажа по контраст;
- Използване на звука, тишината и музиката за подчертаване на историята;
- Въведение в инструментите за монтаж (мобилни и десктоп приложения);
- Упражнение: монтаж на кратка секвенция с цел постигане на различни емоционални внушения;
- Аудио-визуален фокус: практически монтаж за промяна на смисъла на историята.

1. Монтажът в ролята на невидимия разказвач

Монтажът е „невидимото изкуство“ - когато е направен добре, зрителите не го забелязват; те изживяват историята. Чрез него хаосът се превръща в подредена цялост чрез решенията какво да се покаже, кога и за колко време.

Защо е „невидим“?
Плавно направените срезове (cuts) скриват техническата страна на процеса и естествено насочват вниманието на зрителя. Лошият монтаж разсейва; добрият монтаж провокира емоция.

Пример: огледалните срезове във филма „2001: Космическа одисея“.

Гледай: 2001: A Space Odyssey - bone to satellite match cut
Прочети: No Film School - 2001 bone cut analysis

В постпродукцията монтажът представлява 50% от сторителинга - избор на дубли, премахване на излишни паузи и изграждане на ритъм.

Обикновените решения (Срежи сега? Срежи по-късно?) променят напълно смисъла.

Пример: задържане върху усмивка = радост; срез преди усмивката = напрежение.

Монтажът контролира протичането на времето в историята - бързо преминаване през скучни моменти, забавяне при ключови моменти.

Източник: Уолтър Мърч (монтажиста на „Кръстникът“) нарича монтажа „окончателното пренаписване“; подчертава, че емоцията е водеща при всеки срез („За едно мигване на окото“, 1995 г.).

Гледай: Walter Murch and In the Blink of an Eye
Прочети: Walter Murch and the Rule of Six
Провери: Изгледайте 30-секунден видеоклип; открийте „невидимия“ срез, който променя настроението на сцената.

Монтажът на практика - Невидимият разказвач

Когато монтажът е направен добре, зрителите не го забелязват – те изживяват историята. Чрез него хаосът се превръща в подредена цялост.

КАКВО РЕШАВА МОНТАЖЪТ

Какво да се покаже	Плавно направените монтажи скриват техническата страна на процеса и насочват вниманието. Лошият монтаж разсейва; добрият – провокира емоцията.
Кога да се среже	Едно обикновено решение променя значението – задържане върху усмивката = радост; срез преди усмивката = напрежение.
Колко дълго	Монтажът контролира **протичането на времето в историята** – бързо преминаване през скучните моменти, забавяне при ключовите моменти.

Уолтър Мърч — *Монтажистът на „Кръстникът“ – нарича монтажа „окончателното пренаписване“, че емоцията е водеща при всеки срез .*

50% → от сторителинга се създава в **постпродукцията** – избор на дубли, премахване на излишни паузи, изграждане на ритъм.

2. Как подредбата на кадрите придава смисъл (ефектът на Кулешов, обяснен достъпно)

Подредбата на кадрите (монтажната сцена) придава изкуствено смисъл - един и същ кадър, поставен до различни съседни кадри, променя интерпретацията.

- **Ефектът на Кулешов:** Съветският експеримент на Лев Кулешов от 1920-те години.
Едно и също неутрално лице на актьор + супа = глад;
Едно и също неутрално лице на актьор + ковчег = тъга;
Едно и също неутрално лице на актьор + жена = страст.
Доказва, че контекстът (монтажът), а не само съдържанието, изгражда емоция.

- **Лесно обяснение:** Мозъкът само допълва празнотите: „Срез към храна → той е гладен“. Подредбата създава причинно-следствена връзка, без да има нужда от думи.

- **Прилагане:** В кратки видеа:
Героят бяга → чудовище = преследване;
Героят бяга → залез = облекчение.

Последователност на кадрите	Придаден смисъл	Емоционално въздействие
Лице + храна	Глад/Желание	Спешност
Лице + ковчег	Скръб/Загуба	Тъга
Лице + експлозия	Страх/Заплаха	Напрежение

Съвет при снимане с телефон: Снимайте няколко кадъра (едно и също лице, но с различни съседни кадри), за да го тествате. Надгражда конфликта в Модул 1 чрез последователността на кадрите.

Източник: Оригиналните архивни кадри на Кулешов (реставрирани от архивите през 1920-те); основа на филмовата теория (BFI: „Ефектът на Кулешов“).

Прочети: Videomaker - The Kuleshov Effect

Аудио-визуален съвет: Пренаредете кадрите в клипа, за да преобърнете сюжетната линия в историята (например победа → провал).



3. Темпо: бърз срещу бавен сторителинг и емоционалното им въздействие

Темпото показва ритъма на срезовете (продължителността на кадрите). То определя емоционалния ритъм - съобразете го с триактовата структура от Модул 1.

- **Бързо темпо:** (Кратки кадри, 1-2 секунди) изграждат усещане за спешност/вълнение/динамика. Пример: Сцена с преследване („Лудия Макс: Пътят на яростта“). Използвайте за развиване на конфликта (Акт 1).

Гледай: StudioBinder - Car chase scene breakdown
Прочети: VashiVisuals - The Editing of Mad Max: Fury Road

- **Бавно темпо:** (Дълги кадри, над 5-10 секунди) изграждат усещане за размисъл/напрежение/интимност. Пример: продължителен близък план към момент на промяна (Акт 3).

- **Динамично темпо:** Започнете с бърз монтаж, а след това преминете към по-бавни кадри, за да постигнете емоционално освобождаване (кулминация → краен резултат). Смяната на темпото в различни моменти от видеото помага да избегнете монотонността.

Източник: Сцената с десанта в Деня „Д“ от „Спасяването на редник Райън“ (1998 г.): Хаотични, бързи кадри = хаос/военна травма; изучава се в курсовете по видеомонтаж.

Прочети: Saving Private Ryan - D-Day scene analysis | Enhancing Sound - Saving Private Ryan sound design

Съвет при снимане с телефон: Изрязвайте смело в приложенията за монтаж; използвайте кадри с части от секундата, за да придадете усещане за драматизъм.



4. Непрекъснатият монтаж срещу монтажа по контраст

Монтажът балансира между плавността (непрекъснат монтаж) и изненадата (монтаж по контраст), за да поддържа ангажираността.

- **Непрекъснат монтаж:** Свързва действието/времето/пространството по плавен начин. Правила: Съвпадение на погледите (поглед → обект), правило на 180-те градуса (запазване на пространствената ос на движение). Целта постигането на „невидим“ преход.

- **Монтаж по контраст:** Рязка и обикновено неочаквана смяна на темпото (бавно → бързо, тихо → шумно) за по-силно въздействие. Пример: Рязък преход от спокойна сцена към експлозия = шок.

- **Кое кога да използвате:** Използвайте непрекъснатия монтаж за реализъм/сторителинг, а монтажът по контраст за подчертаване на важни моменти (залогът в Модул 1).

Понякога можете да нарушавате правилата умишлено. Пример: във филма „Джон Уик“ правилото на 180-те градуса се нарушава, за да пресъздаде усещане за дезориентация/хаос в бойните сцени.

Прочети: StudioBinder - 180 Degree Rule explained

Източник: Правилото на 180-те градуса води началото си от ерата на нямото кино (Д. У. Грифит), а непрекъснатият монтаж е утвърден през Класическия холивудски период (1930-те – 1950-те г.).

Гледай: 180 Degree Rule explained

Съвет: Преглеждайте на таймлайна (времевата линия); коригирайте съотношението между плавността и обратите.

Пример за непрекъснат монтаж	Ефект	Пример за монтаж по контраст	Ефект
Съвпадение в действието между кадрите (бягане → бягане)	Плавен преход	Срез от спокойствие → писък	Шок/неотложност

Непрекъснатият монтаж срещу монтажа по контраст

Монтажът балансира между плавния преход и преднамерената изненада. Единият подход потапя аудиторията в историята; другият – я разтърсва.

Непрекъснат монтаж

Свързва действието, времето и пространството по плавен начин – за реализъм и ясен сторителинг.

Съвпадение на погледите
поглед → предмет

Правилото на 180-те градуса
запазване на пространствената ос

Съвпадение в действието
бягане → бягане

Монтаж по контраст

Рязка смяна на темпото – бавно → бързо, тихо → шумно – за подчертаване на важни моменти и провокиране на шок при залога.

Рязък преход
спокойна сцена → експлозия

Рязка промяна в аудиото
тишина → писък

Нарушаване на правилата
Нарушаване на правилото на 180-те градуса във филма "Джон Уик"

КОГА ДА ИЗПОЛЗВАТЕ → Използвайте непрекъснатия монтаж за реализъм и сторителинг · монтажът по контраст за подчертаване на важни моменти.

5. Използване на звука, тишината и музиката за подчертаване на историята

Звукът е 50% от историята (често въздейства повече дори от визуалното) - монтажът му засилва емоцията/темпото.

- **Диалог/Разказ зад кадър:** Ясният глас зад кадър предава темите/вътрешния конфликт (Модул 1). Скъсяването на паузите поддържа темпото. Ясният диалог улеснява възприемането на героите.

- **Звукови ефекти (SFX):** шумовете (фоли ефектите), като стъпки, скърцане на врата, добавят реализъм към филмовия свят и напрежение в сцената. Пример: туптене на сърце → усилване на звука = страх.

- **Музика:** Задава тона на сцената. Можете да синхронизирате срезовете с ритъма на музиката, за да подсилите въздействието на кадрите.

- **Тишина:** Въздействаща пауза - засилва очакването. Пример: прекъсване на звука точно преди внезапен плашещ момент, за да се създаде предчувствие за нещо страховито.

Съвет за снимане с телефон: Насложете различните звуци един върху друг (чрез безплатни приложения); избягвайте шума (използвайте микрофон тип „брошка“).

Източник: „Челюсти“ на Стивън Спилбърг (1975 г.): мотив от само 2 ноти = терор; доказва, че музиката управлява емоционалното въздействие.

Гледай: John Williams - Jaws theme
Прочети: University of Sydney - Jaws at 50: two notes | The Legacy of John Williams - Jaws at 45

Аудио-визуален съвет: Гледайте няколко видеоклипа със спрян звук и забележете как емоцията се губи. Някои филми обаче могат да бъдат разбрани и изживяни пълноценно дори без звук. Това показва доколко режисьорите са вникнали в детайлите и как всеки елемент е изпипан така, че да предаде точно определената емоция.

Звук, тишина и музика

Звукът е **50% от историята** – често въздейства по-емоционално дори от визуалното. Монтажът му засилва емоцията и темпото.

Диалог	Ясният глас зад кадър предава темата и вътрешния конфликт. Скъсиете паузите, за да поддържате темпото.
Звукови ефекти	Шумът (фоли ефекта) – стъпки, скърцане на врата – добавя реализъм. Нарастващ звук на туптящо сърце = страх.
Музика	Задава тона на сцената. Синхронизирайте срезовете с ритъма на музиката за допълнително въздействие.
Тишина	Въздействащата пауза засилва очакването. Прекъснете звука точно преди внезапен плашещ момент, за да се създадете предчувствие за нещо страховито.

“Челюсти” (1975 г.) – мотив от само 2 ноти предизвиква истински терор. Музиката управлява емоционалното въздействие

ПРИ СНИМАМЕ С ТЕЛЕФОН →

Наслагайте различните звуци един върху друг чрез безплатно приложение; използвайте микрофон тип „брошка“, за да избегнете страничния шум. Пробвайте да изключите звука на някой видеоклип – усетете как емоцията се губи.

6. Въведение в инструментите за монтаж (мобилни и десктоп приложения)

Днес, особено за начинаещи, не е нужна професионална техника. С помощта на телефоните и лаптопите сме напълно способни да се справим с практическия монтаж.

Мобилни приложения:

- *CapCut (безплатно с опция за покупки в приложението)*: предлага автоматични субтитри, визуални преходи, музикална библиотека. Най-подходящо за TikTok/Reels.

Научи повече: CapCut official website
https://www.youtube.com/watch?v=K-FJIc93RqE

- *iMovie (iOS – безплатно)*: опростен таймлайн (времева линия), функция за лесно плъзгане и пускане на елементите (drag-and-drop).

Научи повече: Apple iMovie App Store | Apple iMovie Support
https://www.youtube.com/watch?v=jhGG7ypIW_w

- *KineMaster (безплатна версия с воден знак)*: поддържа множество видео и звукови писти; разполага с функция за маскиране на зелен екран.

Научи повече: KineMaster official website
https://www.youtube.com/watch?v=5AWSpzwy6Tw

Приложения за декстоп:

- *DaVinci Resolve (безплатна)*: професионална цветова корекция/монтаж; по-трудно за усвояване, но с огромни възможности.

Научи повече: Blackmagic Design - DaVinci Resolve
https://www.youtube.com/watch?v=GzCVxx33yOI

- Shotcut (безплатна/с отворен код): подходяща за начинаещи.

Научи повече: Shotcut official website
https://www.youtube.com/watch?v=PCMcyYAtRzw

Лесна последователност на работния процес:
Импортирайте → Изрежете → Подредете → Добавете звука → Експортирайте
Започнете на телефон за по-бърз монтаж, след което продължете на компютър за финалните детайли.

Източник: Доклад на CapCut за 2024 г.: приложението е използвано от над 1 млрд. потребители на обработка на кратко видеосъдържание (ByteDance); то е водещият избор за млади създатели на съдържание.

Научи повече: CapCut official resources | CapCut official YouTube channel

Съвет: Експортирайте с резолюция 1080p или по-висока за по-добро качество.



7. Упражнение: монтаж на кратка секвенция с цел постигане на различни емоционални внушения + фокус върху аудио-визуалното

Цел: Използвайте един и същ суров материал, за да монтирате две версии (например весела срещу напрегната), доказвайки, че видеомонтажът оформя смисъла на материала (Ефектът на Кулешов).

Тази дейност ще отнеме между 45-60 минути.

1. Набавете си кадри: Изтеглете безплатен пакет с клипове (например от Pexels: неутрално лице, което се разхожда) или използвайте историята от 6 кадъра от Модул 2.

Научи повече: Pexels free stock videos

Ще създадете:

- Версия А (Позитивна): бърз монтаж (кадри до 1-2 секунди), динамична музика, ярки цветове.

- Версия Б (Напрегната): бавен монтаж (кадри над 5 секунди), тишина/минорна музика, тъмни филтри.

2. Монтаж: Използвайте някое от споменатите по-горе приложения. Добавете подходящ звук/музика/тишина.

3. Сравнете двете версии.

4. Споделете ги с приятели и ги помолете да опитат да познаят емоциите във всяка от версиите.

Критерии за оценяване: Коя версия създава по-силно усещане за спешност? Как темпото промени залога в историята?

Инструменти при заснемане с телефон: шаблони в CapCut; безплатна стокова музика (YouTube Audio Library).

Научи повече: YouTube Audio Library help page

Източник: упражнение от NYU Editing Lab; пресъздава принципите на Кулешов на практика.

За домашна: Монтирайте историята от Модул 2 във видео с времетраене до 30 секунди; помислете: „Как обработката на кадрите промени емоционалното внушение?“. Това ще ви послужи като подготовка за големия проект в Модул 4.

Един кадър, две емоции

Монтирайте един и същ кадър по два различни начина, за да докажете, че монтажът – не съдържанието – оформя смисъла. Упражнението отнема ~45–60 мин.

ВЕРСИЯ А · ПОЗИТИВНА

- Бърз монтаж (1–2 секунди)
- Динамична музика
- Ярки цветове

ВЕРСИЯ Б · НАПРЕГНАТА

- Бавен монтаж (над 5 секунди)
- Тишина/Минорност
- Основно тъмни филтри

СТЪПКИТЕ

1. **Набавете си кадрите** – безплатен клип (от Pexels: неутрално лице, което се разхожда) или използвайте историята от 6 кадъра от Модул 2.
2. **Монтирайте и двете версии** – еднакви кадри, различно темпо, звук и цветове.
3. **Сравнете** – Коя създава по-силно усещане за спешност? Как темпото промени залога в историята?
4. **Споделете** – нека приятелите ви опитат да познаят емоцията във всяка от версиите.

ЗА ДОМАШНА → Монтирайте историята от Модул 2 в 30 секундно видео. Помислете: “Как обработката на кадрите промени емоционалното внушение?”.

Задачи

Изберете и изпълнете само една от двете опции. Чрез тази задача ще приложите наученото на практика, преди да преминете към финалния тест за този модул.

Упражнете изкуството на монтажа

Изпълнете **само една** от двете задачи преди финалния тест. Едната тренира окото ви, а другата – "режисьорската ви ръка".

ОПЦИЯ 1 · АНАЛИЗ

Анализ на видео

Как монтажът управлява емоциите? Изберете кратък клип от **30–60 секунди** (от TikTok, Reels, Shorts) или сцена от този модул и напишете **анализ от една страница**.

ЩЕ РАЗГЛЕДАТЕ

Ефекта на Кулешов · Ритъма · Видовете монтаж · Звуковата среда

ОПЦИЯ 2 · СЦЕНАРИЙ

Монтажен и звуков сценарий

Влезте в ролята на режисьор. Използвайте **6-те кадъра от Модул 2** (или нов 30-секунден сюжет) и подгответе подробен монтажен и звуков план – без да заснемате.

ЩЕ НАПИШЕТЕ

Монтажната логика · Диаграмата на времетраенето · Звуковите писти · Изборът на инструменти

КРАЕН РЕЗУЛТАТ → Един завършен материал – анализ от една страница или монтажен и звуков сценарий. След това преминете към финалния тест.

➢ **Опция 1: Анализ на видео - как монтажът управлява емоциите**

Описание: Тази задача е свързана с разбирането на основните принципи на монтажа. След като я изпълните, ще научите как смяната на кадрите, времетраенето и звукът подтикват към определени емоции, без дори да го осъзнаваме.
Какво трябва да направите: Намерете кратко видео (между 30 и 60 секунди) в TikTok, Instagram Reels или YouTube Shorts или използвайте като пример някоя от филмовите сцени, разгледани в този модул. Гледайте видеото няколко пъти и напишете кратък анализ (до една страница), като обърнете внимание на следното:

1. **Ефектът на Кулешов:** Открийте момент, в който авторът съпоставя два напълно различни кадъра, за да подскаже нещо, което не е казано с думи. (например виждаме изражението на героя, а веднага след това се преминава към конкретен обект - как това кара зрителя сам да сътвори история?)
2. **Усетете ритъма:** Опитайте се да засечете времетраенето на кадрите в секунди. Къде монтажът става с бързо темпо (смяна на всеки 1-2 секунди),

за да внуши действие или паника? Къде кадърът се задържа по-дълго (5-10 секунди), за да ви даде време да усетите емоцията или да порвокира размисъл? Има ли рязък преход от динамично към бавно темпо?

3. **Видове монтаж:** Посочете пример, в който действието прелива толкова плавно от кадър в кадър, че монтажът остава „невидим“. И обратното - намерете момент, в който видеото умишлено ви стресва или изненадва чрез рязък обрат (например преход от пълна тишина към оглушителен шум или внезапно прекъснат кадър/рязък преход).
4. **Звукова среда:** Обърнете внимание единствено на това, което чувате. Как си взаимодействат речта, фоновите звукови ефекти (SFX) и музиката? Използва ли се пълна тишина в ключов момент, за да се засили напрежението или усещането за страх?

➢ **Опция 2: Създайте вашия първи монтажен план**

Описание: Тази задача е за тези от вас, които искат да влязат в ролята на режисьори и да планират стъпка по стъпка как видеото и звукът ще бъдат сглобени в завършен филм.
Какво трябва да направите: Използвайте 6-те кадъра, които заснехте или планирахте като статични изображения в практическата задача от Модул 2 (или измислете нов, много прост 30-секунден сюжет - например човек, който изпада в паника, защото закъснява, и си изпуска самолета). Вместо да снимате, напишете подробен монтажен и звуков сценарий по следните 4 точки:

1. **Монтажна логика** (по Ефекта на Кулешов)**:** Опишете кратка секвенция от 3 кадъра, която обяснява как се чувства герой, без той да казва нито дума. Опишете: Какво има в Кадър А (лице без емоция)? Какво виждаме в Кадър Б (обект или събитие)? Какво ще си помисли зрителят, когато ги види един след друг?
2. **Времетраене и динамика:** Разпределете времето в рамките на тези 30 секунди. Направете диаграма: в коя част ще натрупате кратки, бързи кадри (по 1-2 секунди), за да покажете паника или напрежение, и в кой момент ще оставите един дълъг кадър (5-10 секунди), за да завършите историята с усещане за облекчение.
3. **Звукови писти:** Опишете подробно какво точно ще се чува на фона в трите основни аудио слоя:
   - *Диалог/Глас зад кадър:* Какво се казва и с какъв тон (шепот, вик, учестено дишане)?
   - *Звукови ефекти (SFX):* Кои реалистични звуци ще подсилите (стъпки, скърцане, пулс, тиктакане), за да увеличите напрежението?
   - *Музика и паузи:* Каква е мелодията, как се развива тя спрямо кадрите и в коя секунда ще спрете звука напълно за по-силен драматичен ефект?
4. **Избор на инструмент:** Коя от програмите в модула (CapCut, iMovie или DaVinci Resolve) ще изберете за монтажа и защо? Опишете накратко вашите 5 стъпки от импортирането на файловете до готовото за качване видео.

Тест

Инструкции: Прочетете внимателно всеки въпрос и изберете един правилен отговор от изброените.

Въпрос 1
Кой филмов феномен доказва, че подредбата на кадрите придава изкуствено смисъл и че човешкият мозък сам изгражда емоцията въз основа на контекста, а не само от съдържанието на един отделен кадър?

А) Ефектът на Спилбърг;
Б) Правилото на третините;
В) Ефектът на Кулешов;
Г) Принципът на Мърч.

Въпрос 2
Ако целта на автора в дадена сцена е да въздейства силно върху зрителя, да внесе динамика и да пресъздаде усещане за паника, спешност или действие, кой монтажен ритъм трябва да избере?

А) Бавно темпо с дълги кадри с времетраене 5-10 секунди;
Б) Бързо темпо с кратки, динамични кадри от по 1-2 секунди;
В) Използване само на един статичен кадър без нито един срез;
Г) Плавен и бавен преход между кадрите на всеки 15 секунди.

Въпрос 3
Коя от следните техники е типичен пример за „монтаж по контраст“, предназначен да шокира зрителя или да привлече вниманието му внезапно?

А) Плавно съвпадение на действието от един кадър в друг (Съвпадение в действието);
Б) Рязък, неочакван монтажен срез (Рязък преход) от пълна тишина към оглушителен писък или експлозия;
В) Постепенно и бавно затъмняване на картината до черен екран;
Г) Спазване на правилото на 180-те градуса при разговор между двама души.

Въпрос 4
Когато работите върху звуковия дизайн на видео в програмата за монтаж, кои са трите основни звукови писти, които трябва да балансирате?

А) Развръзка, бленда и баланс на бялото;
Б) Диалог (реч/глас зад кадър), звукови ефекти (SFX/фоли ефекти) и музика;
В) Харесвания, коментари и брой споделяния в социалните медии;
Г) Сила на баса, ехо и дигитална стабилизация.

Въпрос 5
Кой аудио елемент се смята за мощен инструмент за пауза в разказа, който умишлено спира звука точно преди важен момент, за да засили усещането за страх или напрежение?

А) Страничен шум (Фонов шум);
Б) Силна филмова музика;
В) Тишина;

Г) Чест диалог зад кадър.

Въпрос 6

Коя е последната техническа стъпка при работа с приложения като CapCut, iMovie или DaVinci Resolve, чрез която сглобените парчета видео и звукови писти се превръщат в готов видеофайл за споделяне?

А) Импортиране;
Б) Изрязване;
В) Експортиране;
Г) Рендериране на звукови ефекти.

Модул 4

Вече научихте как се изграждат историите, как визуалните елементи придават смисъл и как монтажът оформя емоциите. Сега е време да създадете своя собствена история. В този последен модул ще превърнете личен опит в завършен аудио-визуален разказ. Ще започнете с развиването на обикновена идея от собствения си живот, оформяйки я с ясно начало, среда и край. След това ще планирате историята си със сториборд и ще приложите научените визуални техники: кадриране, ракурс, композиция и движение на камерата. Ще научите също как да записвате ясен звук, да улавяте пълноценно аудио и да избягвате често срещани грешки, които могат да понижат качеството на иначе страхотно видео. След това ще съберете кадрите си в прецизен финален монтаж, използвайки темпо, музика, звукови ефекти и похвати за сторителинг, за да подсилите вашето послание. Накрая ще споделите проекта си, ще съберете обратна връзка и ще откриете как различните аудитории възприемат вашата история. До края на този модул ще създадете авторско видео с времетраене от 30 до 60 секунди - от идеята до финалния срез - следвайки същия творчески процес, използван от режисьори, журналисти и създатели на съдържание по целия свят.

Създайте своя собствена аудио-визуална история

Целият процес на създаване на видео – от идеята до финалния срез

Цел: Обучаващите се ще обединят наученото от всички предишни модули в изпипан 30–60 секунден авторски видеоразказ - базиран на личен опит, планиран визуално, заснет с телефон, монтиран със звук и представен пред публика за обратна връзка. Този финален проект изгражда увереност в участниците за последващо създаване на сценарии/подкасти. Основната цел на обучаващите се е да приложат всички инструменти, за да създадат кратък авторски видеоразказ.

- Изграждане на проста идея за история на базата на личен опит;
- Планиране: структуриране на историята и лесен сториборд;
- Техники за заснемане с налични устройства;
- Записване на качествен звук и избягване на често срещани грешки;
- Основен монтаж и сглобяване на финалната история;
- Споделяне на историите и разбиране на гледната точка на аудиторията;
- Показване на видеата и групова обратна връзка;
- Фокус върху аудио-визуалното: създаване на цялостно кратко видео от идеята до финалния срез.

1. Изграждане на проста идея за история на базата на личен опит

Започнете с автентичен материал: Вашият собствен живот е най-богатият източник на истории. Личните преживявания създават усещане за автентичност, близост до аудиторията и емоционален отзвук (Модул 1: емоция/памет).

- **Брейнсторминг:** Избройте 3 ключови момента от живота си (Пример: първо интервю за работа, загуба на ценна вещ, семеен спор). Изберете един, който има ясни герой - цел - препятствие - промяна (Модул 1).

- **Опростете:** За кратки видеа (30-60 секунди) се фокусирайте върху една микроистория, която може да се развие в рамките на кратък период от време (Пример: „Бързах за училище, изпуснах автобуса, тръгнах пеша и срещнах приятел“, а не „Цялото ми детство“).

- **Повишете залога:** Запитайте се: „Какво има за губене?“. Нисък залог: закъснявате за час. Висок залог: проваляте се на изпит, предавате треньора си. Свържете го с теорията за конфликта от Модул 1.

- **Използвайте личната си гледна точка:** Вложете своя собствен начин на мислене - вашия хумор, култура или индивидуален поглед към нещата. Избягвайте шаблонни истории от типа „героят спасява света“.

Съвет: Използвайте гласовите бележки на телефона си, за да разкажете историята на глас; уловите естествения ѝ ритъм. След това я изслушайте, за да проверите как звучи. Помнете: автентичността > съвършенството.

Източник: Продукции като тази на Нура Ниасари на фестивала „Сънданс“ (2023 г.) превръщат личните емигрантски истории във фестивални хитове; пресъздават духа на независимото документално кино.

Бързо упражнение: Отделете 5 минути, за да запишете в своя дневник: „Един момент, който ме промени“.

Идея от вашия личен опит

Вашият собствен живот е най-богатият източник на истории. Личните преживявания създават усещане за автентичност, близост до аудиторията и емоционален отзвук.

Брейнсторминг	Избройте **3 ключови момента от живота си** – първо интервю за работа, загуба на ценна вещ, семеен спор. Изберете един, който има ясни герой – цел – препятствие – промяна.
Опростете	Една микроистория може да се разгърне много бързо. *“Бързах за училище, изпуснах автобуса, тръгнах пеша и срещнах приятел”* – не разказвайте цялото си детство.
Повишете залога	Запитайте се “Какво има за губене?” Нисък залог: закъснявате за час. Висок залог: проваляте се на изпит, предавате треньора си. Свържете го с конфликта от Модул 1.
Лична гледна тока	Вложете своя собствен хумор, култура или индивидуален поглед към нещата. Избягвайте шаблонни истории от типа „героят спасява света“.

СЪВЕТ → Разкажете историята чрез гласово съобщение, след което я изслушайте, за да проверите как звучи. **Автентичност› Съвършенство.**

2. Планиране: структуриране на историята и лесен сториборд

Планирането предотвратява излишните снимки (спестява време, енергия и място за съхранение). Преди да посегнете към камерата, приложете структурата от Модул 1 и последователността в сториборда от Модул 2.

Структурата на историята стъпка по стъпка (Модул 1: Триактова структура):

- Акт 1 (10 секунди): Въвеждане на герой/цел (Пример: Анна има нужда от колело за състезанието)

- Акт 2 (30 секунди): Препятствие/конфликт (Пример: Анна спуква гума)

- Акт 3 (10 секунди): Промяна/развръзка (Пример: Анна се справя с проблема с гумата и придобива ново умение)

Сториборд (Модул 2: Скицирайте 6-10 миниатюри):

1. Общ план (въвеждане)

2. Близък план (емоция)

3. Кадър от гледна точка (POV) (действие)

Включете: тип кадър, ракурс, движение на камерата (ако има такова), времетраене и бележка за звука (ако има такъв). Въз основа на тези миниатюри след това можете да изработите своя списък с кадри, за да планирате снимките по локации, като не е задължително кадрите да бъдат в хронологичен ред.

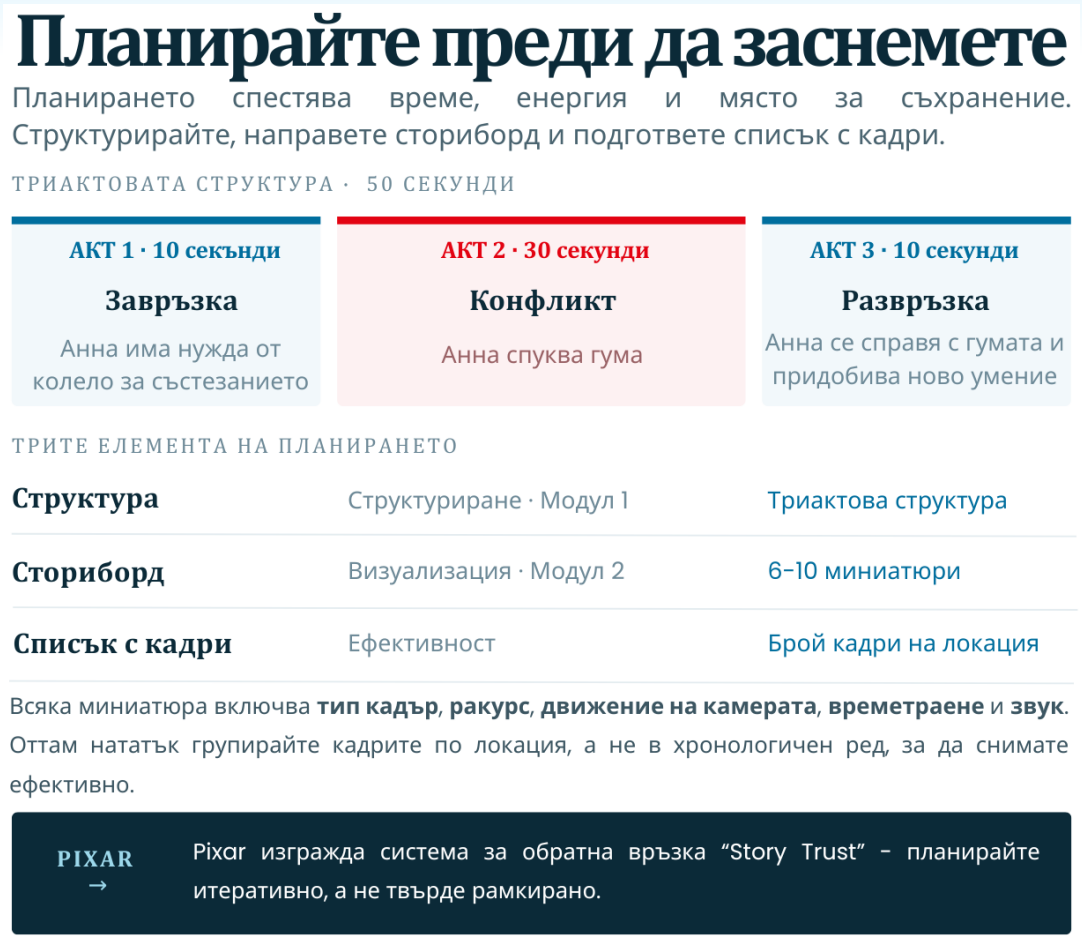
Съвет при снимане с телефон:

- Шаблони от Canva: Безплатни рамки за сториборд.

- Хартия + химикал: За бърза скица на миниатюрата.

Източник: Системата за обратна връзка на Pixar “Story Trust” - планирайте итеративно, а не твърде рамкирано (от книгата Creativity, Inc. - Ед Катмъл).

Елемент на планирането	**Цел**	**Пример**
Структура	Структуриране (Модул 1)	Триактова структура
Сториборд	Визуализация (Модул 2)	8 скици на кадъра
Включва	Ефективност	Общ план → близък план



3. Техники за заснемане с налични устройства

Телефоните в днешно време разполагат с професионални камери (1080p/4K). Приложете визуалния език от Модул 2: кадриране, ъгли на заснемане (ракурси), композиция, движение на камерата.

- **Подготовка:** Почистете обектива. За заснемане на филми дръжте телефона хоризонтално (пейзажен режим). За TikTok/социални медии снимайте вертикално. Заключете експозицията/фокуса (натиснете и задръжте върху екрана).

- **Кадриране:** Общ план (за въвеждане в сцената), близък план (за предаване на емоция), кадър от гледна точка (POV) (за пълно потапяне в сцената). Приложете правилото на третините за композицията (включете решетката - grid).

- **Ракурс:** Нисък ракурс (за героично излъчване), висок ракурс (за внушаване на уязвимост), нормален ракурс (за кадри, в които зрителят да се припознае).

- **Движение на камерата:** Снимане от ръка за повече динамика; проследяващ кадър при ходене; стабилен кадър за придаване на спокойствие. Използвайте две ръце/подпрете се за стабилност.

- **Осветление:** Използвайте естествена светлина (възползвайте се от „Златния час", който е обикновено 1 час след изгрев или 1 час преди залез). Застават с лице към прозореца и избягвайте контражур (светлината да бъде зад вас).

Професионални съвети: Правете по 3 дубъла на всеки кадър; снимайте B-roll (детайли или допълнителни кадри, свързани с вашето съдържание), за да бъдете по-гъвкави при монтажа.

Източник: Режимът Cinematic Mode на iPhone 15 Pro (2023) симулира плиткия фокус на ARRI Alexa); прилага се в независими късометражни филми (IndieWire).

Често срещани грешки: Нестабилни кадри (използвайте трипод/гимбал); зърнести кадри - кадри с лошо/ниско качество (намалете ISO от настройките в приложението на камерата или добавете повече светлина).

Планирайте по 15-20 минути за заснемането на всяка сцена. Снимайте повече материал, за да имате варианти за избор. По-добре е да разполагате с допълнителни кадри, отколкото по време на монтажа да осъзнаете, че са ви нужни още кадри, и да се налага да се връщате, за да дозаснемете. Понякога това дори не е възможно поради определени ограничения.

Заснемане с телефон

Телефоните вече снимат с качество 1080p/4K. Приложете визуалния език от Модул 2 – кадриране, ракурси, композиция, движение на камерата.

Подготовка	Почистете обектива. Снимайте хоризонтално за филми, вертиакално за съдържание в социалните медии. Натиснете и задръжте, за да заключите експозицията/фокуса.
Кадриране	Общ план (въвеждане в сцената) · Близък план (предаване на емоция) · Кадър от гледна точка (POV) (пълно потапяне в сцената). Включете решетката (grid) за правилото на третините.
Ракурс	Нисък ракурс (героично излъчване) · Висок ракурс (внушаване на уязвимост) · Нормален ракурс (кадри – близки до зрителя).
Движение на камерата	Снимане от ръка за повече динамика, проследяващ кадър при ходене, стабилен кадър за придаване на спокойствие. Използвайте две ръце/подпрете се за стабилност.
Осветление	Използвайте натурална светлина, "златния час". Застават с лице към прозореца; избягвайте контраруж (светлина зад вас).

✓ СЪВЕТ ЗА НАПРЕДНАЛИ

3 дубъла на кадър · снимайте B-roll · застраховайте се с допълнителни кадри

✕ ИЗБЯГВАЙТЕ

нестабилни кадри (използвайте трипод) · зърнести кадри (повече светлина, по-ниско ISO).

ПЛАНИРАЙТЕ → ~15–20 минути на сцена. По-добре е да разполагате с допълнителни кадри, отколкото по време на монтажа да осъзнаете, че ви липсват кадри.

4. Записване на качествен звук и избягване на често срещани грешки

Звукът е 50% от качеството (Модул 3) - лошият звук съсипва и най-добрите кадри. Поставете яснотата на звука пред обработката на видеото.

- **Брошки/Микрофони:** Микрофонът на телефона е полезен, ако снимате от близо. Ако сте в група, можете да използвате един телефон за заснемане на видеото и друг - за запис на звука. След това можете да синхронизирате видеото и звуковия файл по време на монтажа. Задължително ползвайте клапа/пляскане с ръце преди дубъла. Пляскането трябва да се вижда ясно на камерата и да се чува в аудиозаписа. Използвайте евтини микрофони тип брошка или микрофон от слушалки.

- **Тихи пространства:** Записвайте на закрито, където няма ехо. Изключвайте вентилаторите/климатиците и всичко останало, което може да създава силен шум. Съобразявайте се с мястото, на което се намирате. В гората може да чувате песента на птиците, а на улицата сте заобиколени от шума от тълпата.

- **Глас/разказ зад кадър:** Говорете по реплики от сценарий (от темата в Модул 1); изговаряйте думите ясно и правете паузи. Направете записите отделно в тихо помещение.

- **Звукови ефекти (SFX):** Записвайте страничен шум (стъпки, скърцане на врата) за наслояването на звука от Модул 3.

Съвет: Проверявайте записания звук, преди да продължите.

Често срещани грешки:

- Вятър: Снимайте на закрито или използвайте ветробран (предпазва микрофона от вятър).

- Ехо: Добавете килими/завеси или други меки мебели.

- Фонов шум: Спрете звука на телефона си, снимайте рано сутрин.

Бърз трик: Презапишете диалога в гардероб (тъканите поглъщат ехото).

Приложения при снимане с телефон: Използвайте Voice Memos (за iOS) или RecForge (за Android) за висококачествен звук. Уверете се, че запазвате записите във формат WAV или M4A.

Източник: Филмът „Нито звук“ (2018 г.): тишината служи като средство за предизвикване на напрежение; подчертава разказвателната сила на звука (Paramount).

Записване на пълноценен звук

Звукът е **50% от качеството** – лошият звук съсипва страхотни кадри. Поставете яснотата на звука пред обработката на видеото.

ПРЕПОРЪЧИТЕЛНО/ИЗБЯГВАЙТЕ

ВИД АУДИО	ПРЕПОРЪЧИТЕЛНО	ИЗБЯГВАЙТЕ
Диалог	Стойте близо до микрофона, снимайте в тихо пространство	Вятър, шум от телевизор
Глас зад кадър	Правете сценарий, записвайте отделни дубли	Фонов шум
Страничен шум	Правете ясни 30-секундни записи	Ехтящи пространства

КАК ДА СЕ СПРАВИТЕ С ТРИТЕ НАЙ-ЧЕСТО СРЕЩАНИ ПРОБЛЕМИ

Вятър
Снимайте на закрито или използвайте ветробран.

Ехо
Добавете килими, завеси или други меки мебели. Презапишете в гардероб.

Шум
Изключете звука на телефона си; снимайте рано сутрин.

За групови снимки ползвайте един телефон за видео и втори за аудио – използвайте **клапа/пляскане** с ръце за синхронизиране. Съхранявайте записите като WAV или M4A.

ПРИМЕР → Във филма "Нито звук" тишината създава най-силното напрежение. Звукът насочва историята.

5. Основен монтаж и сглобяване на финалната история

Приложете съветите за монтаж от Модул 3: Направете срезове на кадрите за по-добър ритъм, добавете звук/музика. Сглобете материала във финалния монтаж.

Работен процес (чрез декстоп /мобилни приложения от Модул 3)

1. Импортирайте файловете: Съберете видеоклиповете/звуковите файлове в папки.

2. Първичен монтаж: Подредете кадрите върху времевата линия според сториборда, за да изградите гръбнака на вашата история (Акт 1 → 2 → 3). Премахнете излишните паузи и ненужния материал.

3. Темпо: Използвайте бърз монтаж (за Акт 1-2), бавен монтаж (за Акт 3).

4. Звукови слоеве: Първо добавете гласа зад кадър, а след това звуковите ефекти (SFX) и музиката (намалете силата на музиката при диалога).

5. Финални щрихи: Направете цветови корекции или добавете филтри (основна яркост/контраст), преходи (преливане (fade)/само срез). Експортирайте видеото в резолюция 1080p или 4K.

Източник: Филмът „Мандарина“ (2015 г.): Заснет с iPhone; монтиран във Final Cut Pro - доказателство, че телефоните постигат професионални резултати (Sundance).

Когато сте готови, изгледайте цялата секвенция. Вижте дали можете да я съкратите с 10%, за да постигнете по-стегнат монтаж.



6. Споделяне на историите и разбиране на гледната точка на аудиторията

Историята не е завършена, докато не бъде споделена. Обратната връзка, която получавате, може да разкрие пропуски като например неясен залог.

- **Платформи:** Споделяйте чрез лично съобщение (група във WhatsApp, Google Drive) или публично (TikTok/YouTube Shorts спрямо настройките за поверителност).

- **През погледа на аудиторията:** Задайте следните въпроси за полезна обратна връзка: „Какво почувствахте? Имаше ли нещо объркващо? Ясна ли беше целта?“. Запомнете, че зрителят не сте вие, така че той може да ви помогне да проверите яснотата на историята.

- **Въпроси за обратна връзка:**

- „Каква беше целта на героя?“ (проверете Модул 1).
- „В кой момент се разсеяхте?“ (темпо).
- „Каква емоция изпитахте на финала?“ (промяна)

Съвет: Покажете обработеното съдържание първо на по-близки приятели; след това на семейството/съучениците ви.

За домашно: Експортирайте историята + 1 параграф рефлексия.

Споделете и се учете от останалите

Историята не е завършена, докато не бъде споделена. Обратната връзка може да разкрие пропуски – като неясен залог – които не може да забележите сами.

КЪДЕ ДА СПОДЕЛИТЕ

Лично

Чрез WhatsApp група, Google Drive – покажете го първо на по-близки приятели.

Публично

В TikTok/YouTube Shorts спрямо настройките за поверителност. Покажете го и на семейството, съучениците ви.

ТРИТЕ ВЪПРОСА, КОИТО ПРОВЕРЯВАТ ЯСНОТАТА НА ИСТОРЯТА

“ **Каква беше целта на героя?**
Проверете Модул 1 – за яснотата на историята

“ **В кой момент се разсеяхте?**
Проверява темпото

“ **Каква емоция изпитахте на финала?**
Проверете за промяната на героя

ЗАПОМНЕТЕ → Запомнете, че зрителят не сте вие – затова той може да ви помогне да проверите яснотата на историята.

Задачи

Изберете и изпълнете само една от двете опции по свой избор. Чрез тази задача ще приложите наученото на практика, преди да преминете към теста.



➢ **Опция 1: Направете своя собствена 60-секундна история**

Описание: Тази опция е подходяща за хора, които искат да влязат в ролята на режисьори и оператори и да развият умението си да превръщат реално събитие от живота си в кратко, структурирано и вълнуващо видео.
Вашата задача: Изберете конкретна микроистория от личния си опит (например изпускане на автобус, изгубена вещ или неочаквана среща). Заснемете я и я монтирайте в кратко видео с времетраене между 30 и 60 секунди. Опишете следните елементи (в обем до една страница), които да приложите към готовото видео:

1. **Четирите стълба на планирането:** Опишете как заснехте „четирите стълба“ на историята от Модул 1 (кой е героят, каква е неговата цел, какво е препятствието и каква е промяната на финала?). Опишете как предварително планирахте кадрите чрез списъка с кадри, за да спестите време при снимките на терен.
2. **Техническо заснемане и звук:** Опишете как подготвихте телефона си за снимки (почистване на обектива, заключване на фокуса и експозицията). Каква техника използвахте за улавяне на чист звук и как синхронизирахте картината и аудиото (например чрез клапа/пляскане с ръце)?

3. **Монтаж и обратна връзка:** Опишете как подредихте звуковите писти върху времевата линия (timeline) (глас, музика, ефекти) и с колко процента съкратихте първичния монтаж, за да постигнете по-стегнато темпо. Споделете какво забеляза външен зрител (приятел или съученик), когато му показахте видеото за първи път.

➢ **Опция 2: Микро-документалният филм/Видео есе**

Описание: Тази опция е подходяща за хора, които предпочитат да не застават пред камерата, а да разкажат за своето хоби, любимо място или преживяване, комбинирайки въздействащ глас зад кадър с красиви допълнителни кадри.
*Вашата задача***:** Напишете кратък сценарий (80-120 думи), запишете го като глас зад кадър и заснемете кадри, които да илюстрират думите ви в кратко видео с времетраене до 60 секунди. Опишете следните елементи (в обем до една страница), които да приложите към готовото видео:

1. **Сценарий и визуален план:** Напишете оригиналния текст, който прочетохте зад кадър. Опишете как съставихте своя списък от 8-10 конкретни кадъра и как заснехте допълнителните B-roll кадри (близки планове и детайли), за да илюстрирате думите си.
2. **Акустика и светлина:** Опишете как контролирахте средата при записа на гласа, за да избегнете ехото (например трика с гардероба или дрешника). Как използвахте естествената светлина (например заснемане по време на „Златния час“) и правилото на третините, за да изглежда картината професионално?
3. **Аудио-визуален баланс:** Опишете как сглобихте проекта в програмата за монтаж, започвайки първо със звуковата писта на гласа. Как балансирахте нивата на децибелите, за да се уверите, че фоновата музика и звуковите ефекти (SFX) не заглушават говора ви?

Тест

Инструкции: Прочетете внимателно всеки въпрос и изберете един правилен отговор от изброените.

Въпрос 1
Когато избирате идея за кратко видео (30-60 секунди) от личния си опит, кой е най-добрият подход, за да бъде наративът успешен и добре структуриран?

А) Опитайте се да разкажете цялото си детство или дълга история, простираща се в продължение на години;
Б) Фокусирайте се върху една конкретна „микроистория“, разгръщаща се за кратък период от време, с ясна цел и препятствие;
В) Измислете фантастична история с филмови супергерои, за да изглежда по-професионално;
Г) Започнете да снимате случайни кадри, без да дефинирате каква е промяната в края.

Въпрос 2

Кой инструмент за предварително планиране служи за организиране на работата по локации, подреждайки кадрите по ефективност на заснемане, а не задължително в хронологичен ред?

А) План на структурата;
Б) Сториборд;
В) Списък с кадри;
Г) Звукова писта.

Въпрос 3
Коя е препоръчителната първа техническа стъпка, преди изобщо да натиснете бутона за запис на телефона си, за да подсигурите професионално качество на картината?

А) Задайте дигиталния зуум на максимум;
Б) Почистете обектива на камерата и заключете фокуса/експозицията, като натиснете и задържите върху екрана;
В) Включете светкавицата на телефона, независимо от околната светлина;
Г) Заснемете сцената във възможно най-ниската резолюция, за да пестите място.

Въпрос 4
Какво представлява т.нар. „Златен час“ и защо се препоръчва той да се използва при видеозаснемане на открито?

А) Времето по обед, когато слънцето е най-силно и създава остри, контрастни сенки;
Б) Периодът от около 1 час след изгрев или 1 час преди залез, когато естествената светлина е мека, топла и благоприятна за камерата;
В) Първият час от програмата за монтаж, в който файловете се зареждат безплатно;
Г) Времето, когато аудиторията в социалните медии е най-активна и видеата събират най-много гледания.

Въпрос 5
Ако снимате видео в екип и използвате един телефон за заснемане на картината и второ устройство за запис на чист звук, каква техника трябва да използвате в началото на всеки дубъл за последваща синхронизация?

А) Да започнете да говорите веднага, без да чакате аудиото;
Б) Да използвате клапа/да плеснете рязко с ръце, което да се вижда ясно на камерата и да се чува силно на записа;
В) Да застанете възможно най-далеч от аудио устройството;
Г) Да запишете звука в шумно помещение с работещ климатик, за да тествате софтуера.

Въпрос 6
Кое е най-доброто практическо решение, ако по време на запис на гласа зад кадър установите, че в помещението има силно и неприятно ехо?

А) Да усилите от настройките силата на звука на микрофона до максимум;

Б) Да влезете и да направите записа в гардероб или дрешник, тъй като висящите материи (дрехи) абсорбират звуковите вълни;
В) Да излезете навън на улицата, където има вятър, за да прикриете ехото;
Г) Да прочетете текста шептейки и много бързо, без да правите паузи.

Въпрос 7
Каква е разликата между заснемането на основната история и заснемането на т.нар. „B-roll кадри“?

А) Основната история се снима с камера, а B-roll кадрите се генерират автоматично от изкуствен интелект;
Б) Основната история показва главното действие, а B-roll са допълнителни кадри на детайли и близки планове, които дават гъвкавост при монтажа;
В) B-roll са само лошите и замъглени кадри, които трябва да бъдат изтрити незабавно;
Г) Основната история се снима в хоризонтален режим, а B-roll кадрите трябва задължително да се снимат във вертикален.

Въпрос 8
Какво гласи „златното правило“ за подреждане на звуковите писти, когато сглобявате крайния звук на вашето видео в програмата за монтаж?

А) Музиката винаги трябва да бъде по-силна от човешкия глас;
Б) Първо се добавя гласа зад кадър (диалога), а нивата на фоновата музика и ефектите се намаляват под него;
В) Звуковите ефекти (SFX) трябва напълно да заглушават речта;
Г) Всички звукови писти трябва да работят на максимална сила на звука едновременно.

Въпрос 9
Когато сте приключили с първоначалния монтаж и сте подредили всички кадри според сториборда, какво е препоръчително да направите преди експортирането на видеото?

А) Удвоете времетраенето на всеки кадър, за да направите видеото по-дълго;
Б) Изгледайте целия монтаж и се опитайте да го съкратите с около 10%, за да постигнете по-стегнато темпо и по-добра динамика;
В) Добавете възможно най-много 3D преходи и ярки цветови филтри между всеки два кадъра;
Г) Изтрийте звуковата писта с гласа зад кадър така, че да остане само музиката.

Въпрос 10
Защо показването на завършеното видео пред външна аудитория (приятели или съученици) е критично важна стъпка преди неговото окончателно публикуване?

А) За да разберете дали хората харесват филтрите, които сте сложили;
Б) Защото страничният наблюдател може да открие „слепи петна“ в разказа и да потвърди дали целта на героя е ясна;
В) Само за да съберете харесвания и коментари преди официалното му качване;
Г) За да ви кажат как да използвате функцията за експортиране в CapCut.

VIBE наръчник за обучителя: ключ с отговори

Модул 1 ключ с отговори

За обучители, млади работници и фасилитатори

Този раздел съдържа ключа с верните отговори, подробни обяснения за всяка опция и методологични насоки за анализ на резултатите. Всички обяснения са съобразени с дефинициите и концепциите, въведени в **Модул 1: Основи на историята**.

Въпрос 1: Същността на всяка история

Според Модул 1, кои са четирите основополагащи стълба, които изграждат същността на всяка история?

- **А)** Тема, сюжет, диалог, музика (Грешно)
- **Б)** Камера, осветление, звук, монтаж (Грешно)
- **В) Герой, цел, препятствие, промяна (ВЯРНО)**
- **Г)** Начало, среда, край, кулминация (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо В е вярно:** Този вариант съдържа четирите основни компонента, дефинирани в Раздел 1 от модула. Връзката между тях задвижва съдържанието: героят има конкретна цел, но се сблъсква с препятствие, което в крайна сметка води до трансформация на неговата гледна точка, поведение или разбиране (Промяна).

➢ **Защо А е грешно:** Това са общи теоретични елементи от драматургията и медийното производство, но те не гарантират автоматично съществуването на завършена, функционална структура на съдържанието.

➢ **Защо Б е грешно:** Тези компоненти представляват техническите и постпродукционните аспекти на видеопроизводството. Те са оперативни инструменти за реализация, а не рамката за структуриране на самия наратив.

➢ **Защо Г е грешно:** Този вариант очертава хронологичната последователност на сюжета във времето (разпределението в рамката на триактовата структура), вместо основополагащите елементи на съдържанието, които изпълват тази структура.

Въпрос 2: Представяне на героя чрез аудио-визуално съдържание

В аудио-визуалния сторителинг по какъв начин трябва да бъде представен героят, за да ангажира ефективно аудиторията?

- **А)** Чрез дълги текстови обяснения и показана предистория (Грешно)
- **Б) Чрез действия, мимики и съдържателни визуални детайли (ВЯРНО)**
- **В)** Като перфектна личност без никакви недостатъци или вътрешни конфликти (Грешно)
- **Г)** Единствено чрез глас зад кадър, който описва чертите на характера му (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

- **Защо Б е вярно:** Това е практическото приложение на принципа „Показвай, не разказвай“, подчертан в Раздел 1 и Раздел 5. Аудио-визуалните медии разчитат силно на демонстрацията на поведение на екрана. Връзката между непосредствените действия и израженията на героя предава неговото вътрешно състояния на зрителя много по-директно от едно външно описание.

- **Защо А е грешно:** Използването на големи блокове от текст на екрана забавя темпото на наратива и нарушава визуалното потапяне на обучаващия се.

- **Защо В е грешно:** Пълната липса на недостатъци или вътрешни противоречия кара героя да изглежда неубедителен за аудиторията и премахва функционалната необходимост от последния стълб: Промяната.

- **Защо Г е грешно:** Гласът зад кадър е утвърден инструмент в документалното кино, но пълното разчитане на него за обяснение на чертите на героя пренебрегва способността на изображението да разказва история.

Въпрос 3: Определяне на препятствието в наратива

Ако млад активист иска да заснеме първия си видеорепортаж, но изпитва силен страх от това, че хората в парка ще го гледат осъдително, какъв тип препятствие е това?

А) Външно препятствие (Грешно)
Б) Вътрешно препятствие (ВЯРНО)
В) Техническо препятствие (Грешно)
Г) Форсмажорно събитие (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

- **Защо Б е вярно:** Раздел 1 изрично дефинира психологическите бариери, личната несигурност и страха от социално осъждане като вътрешни препятствия. Конфликтът не произтича от физическата среда, а от вътрешното емоционално състояние на героя.

- **Защо А е грешно:** Външните препятствия изискват материални, фактори на средата или осезаеми обстоятелства, които физически блокират движението или действията на героя.

- **Защо В е грешно:** Техническото препятствие се свързва с неизправности в оборудването, софтуера или захранването по време на производствения процес.

- **Защо Г е грешно:** Форсмажорните обстоятелства предполагат непреодолими събития от макросредата (като лошо време или природни явления), а не лична емоционална борба.

Въпрос 4: Разбиране на залога в наратива

Кое от следните твърдения описва най-добре концепцията за „залог“ в един наратив?

А) Точната продължителност на финалното видео в социалните медии (Грешно)

Б) Това, което героят рискува да загуби или спечели, ако целта му не бъде изпълнена (ВЯРНО)
В) Броят на статистите, участващи в дадена сцена (Грешно)
Г) Финансовият бюджет, изразходен за заснемането на проекта (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Според Раздел 3 залогът дефинира последствията в рамките на една история. Той определя какво ще бъде загубено или спечелено в зависимост от успеха или неуспеха, като мотивира зрителя да следи развитието на събитията.

➢ **Защо А е грешно:** Продължителността на видеото е технически параметър и няма връзка със сериозността или емоционалното влияние на конфликта в наратива.

➢ **Защо В е грешно:** Мащабът на теренните снимки или броят на статистите на фонов план не определят автоматично решаващото значение на проблема, пред който е изправен главният герой.

➢ **Защо Г е грешно:** Финансовият бюджет е оперативен ресурс в реалния производствен процес и не е част от вътрешната повествователна логика на сценария.

Въпрос 5: Механизъм на отключващото събитие

Каква е основната роля на „отключващото събитие“ в триактовата структура?

А) Появява се в самия край, за да разреши всички проблеми на героя (Грешно)
Б) То е събитие в Акт 1, което нарушава статуквото и кара героя да действа (ВЯРНО)
В) Служи за плавното намаляване на напрежението веднага след кулминацията (Грешно)
Г) То е техническа монтажна грешка, която създава объркване в наратива (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** В Раздел 4 отключващото събитие е определено като конкретния катализатор в Акт 1, който нарушава първоначалното стабилно състояние (статуквото). То създава незабавна нужда или проблем и принуждава героя да предприеме действия.

➢ **Защо А е грешно:** Разрешаването на основните проблеми в историята е функция на кулминацията и развръзката, които настъпват в края на Акт 3.

➢ **Защо В е грешно:** Спадането на напрежението след най-високата точка на конфликта описва фазата на затихване на действието, а не началото на триактовата структура на историята.

➢ **Защо Г е грешно:** Това е стандартен структурен метод в сторителинга, а не случайна грешка при постпродукцията или монтажа.

Въпрос 6: Наративната динамика в средата

Какво представлява „наративната динамика“ в Акт 2 (средата)?

- **А) Поредица от микроконфликти, в която всяко действие води до логично последствие (ВЯРНО)**
- **Б)** Списък от случайни, независими и несвързани ежедневни случки (Грешно)
- **В)** Статичен кадър на екрана, показващ пейзаж без никакво движение (Грешно)
- **Г)** Пълната липса на каквито и да е бариери пред главния герой (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо А е вярно:** Раздел 4 подчертава, че Акт 2 изисква причинно-следствена връзка между сцените (структурата „затова/но“). Всеки опит на героя да постигне целта си трябва да води до ново развитие или усложнение, поддържайки динамиката на историята.

➢ **Защо Б е грешно:** Хронологичното свързване на сцените без логическа причинно-следствена връзка премахва драматичното напрежение, заради което събитията изглеждат случайни и без връзка с цялостната история.

➢ **Защо В е грешно:** Показването на статични изображения за продължителни периоди без да имат връзка с наратива спира динамиката в сюжета, вместо да я поддържа.

➢ **Защо Г е грешно:** Отстраняването на бариерите премахва напълно сюжетно противопоставяне. Без сюжетното противопоставяне няма конфликт, което води до крах на повествователния устрем.

Въпрос 7: Прилагане на правилото „Показвай, не разказвай“ при снимане с телефон

Какво означава златното правило „Показвай, не разказвай“, когато снимаме с телефон?

- **А)** Да накараме героя да прочете целия сценарий директно пред камерата (Грешно)
- **Б) Използване на визуални доказателства, емоции и среда вместо суха експозиция (ВЯРНО)**
- **В)** Пълно изключване на картината и разчитане единствено на аудиозаписа (Грешно)
- **Г)** Добавяне на големи субтитри, които обобщават точно какво се случва в кадъра (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 5 обяснява, че телефоните позволяват лесното улавяне на детайли в близък план. Показването на конкретен обект или автентична човешка реакция осигурява незабавно визуално доказателство, заменяйки необходимостта от вербални обяснения.

➢ **Защо А е грешно:** Четенето на текст от героя директно пред обектива е чисто вербален формат на експозиция, който не използва визуалния потенциал на камерата.

- **Защо В е грешно:** Пълното премахване на визуалната писта променя формата в чисто аудио съдържание, което отхвърля водещите характеристики на видео сторителинга.

- **Защо Г е грешно:** Ако субтитрите са задължителни, за да разяснят какво се случва в кадъра, това показва, че самото кадриране не е успяло да предаде информацията от наратива достатъчно ясно.

Въпрос 8: Визуално кадриране и човешки емоции

Кой вид кадриране (план) е най-подходящ за улавяне на силни човешки емоции или критични малки детайли?

А) Общ план (Грешно)
Б) **Близък план (ВЯРНО)**
В) Среден план (Грешно)
Г) Хоризонтална панорама (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

- **Защо Б е вярно:**. Раздел 5 посочва близкия план като основен инструмент за предаване на емоционално съдържание. С фокусирането на кадрите върху лице или обект се премахват фоновите дразнители, което насочва вниманието на зрителя изцяло върху детайла.

- **Защо А е грешно:** Общият план служи за установяване на локацията, мащаба и контекста на средата в дадена сцена, което прави детайлите на лицето незабележими.

- **Защо В е грешно:** Средният план се използва основно за диалози и интервюта, тъй като балансира езика на тялото с обкръжаващата среда, но му липсва необходимото приближение за улавяне на интимни детайли.

- **Защо Г е грешно:** Хоризонталната панорама е движението на камерата около фиксирана ос, а не категория визуално кадриране (план).

Въпрос 9: Звукът в аудио-визуалното съдържание

Каква е разликата между диегетичен (реален) и недиегетичен (добавен) звук в аудио-визуалното съдържание?

А) Диегетичният звук винаги е с ниско качество, докато недиегетичният се записва в професионално студио Грешно)
Б) Няма разлика; те са синоними за един и същ технически термин (Грешно)
В) **Диегетичният звук съществува в света на историята и героите могат да го чуят, докато недиегетичният се добавя за аудиторията (ВЯРНО)**
Г) Диегетичният звук се генерира изцяло от инструменти с изкуствен интелект (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

- **Защо В е вярно:** Защото диегетичният звук произлиза от самия свят на историята и героите могат да го чуят. За разлика от него, недиегетичният звук идва извън света на историята и се чува единствено от аудиторията.

- **Защо А е грешно:** Качеството на звука е едно и също.
- **Защо Б е грешно:** Съществува разлика между термините.
- **Защо Г е грешно:** Във въпроса не се пита дали диегетичният звук е генериран с инструменти за изкуствен интелект.

Въпрос 10: Анализиране, куриране и селектиране

Как документалният проект *Животът в един ден* на Кевин Макдоналд успява да създаде завладяващ разказ от сурови, ежедневни кадри?

А) Чрез наемане на професионални актьори, които имитират реални житейски ситуации (Грешно)
Б) **Чрез внимателен подбор, монтаж и изграждане на аудио-визуален контекст около личните цели на участниците (ВЯРНО)**
В) Чрез излъчване на всички хиляди часове изпратени сурови видеа без никакъв монтаж (Грешно)
Г) Чрез превръщане на потребителските кадри в изцяло анимиран общ филм (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

- **Защо Б е вярно:** Раздел 6 използва филма „Животът в един ден“ като пример за структуриране на реалния живот в повествователна рамка. Редакторският екип филтрира хиляди часове потребителско видео (т.нар. crowdsourced съдържание), за да идентифицира конкретни цели и препятствия (като историята на момчето от Кения). Структура на наратива е изцяло изградена впоследствие чрез куриране и монтаж.
- **Защо А е грешно:** Проектът се базира изцяло на автентични документални кадри и не използва професионални актьори или изкуствени възстановки.
- **Защо В е грешно:** Излъчването на суровите кадри без никакъв монтаж би създало непрекъснат видеоархив или стрийм, а не структуриран разказ с ясно начало, среда и край.
- **Защо Г е грешно:** Филмът запазва документалния характер на заснетите от участниците кадри и не използва анимационни техники.

МЕТОДИЧЕСКИ СЪВЕТ ЗА ОБУЧИТЕЛЯ/ЗА САМООБУЧЕНИЕ

Ако обучаващият се има между 5 и 7 верни отговора, използвайте този ключ, за да идентифицирате конкретната му област за подобрение:

- При грешки на въпроси **1, 4, 5, 6**: Пропускът е в **Структурата на наратива**. Препоръчва се преговор на Триактовата структура.
- При грешки на въпроси **2, 7, 8, 9**: Пропускът е в **Аудио-визуална грамотност**. Препоръчва се практическо упражнение за кадриране с телефон на терен.

Модул 2 ключ с отговори

За обучители, млади работници и фасилитатори

Този раздел съдържа ключа с верните отговори, подробни обяснения за всяка опция и методологични насоки за анализ на резултатите. Всички обяснения са съобразени с дефинициите и концепциите, въведени в **Модул 2: Да виждаш като разказвач на истории**.

Въпрос 1: Визуално кадриране и контекст

Кой тип кадриране е специално предназначен да покаже цялостния контекст на средата и да представи обстановката в началото на разказа?

А) Близък план (Грешно)
Б) **Общ план (ВЯРНО)**
В) Кадър от гледна точка (POV) (Грешно)
Г) Среден план (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 1 посочва, че общият план (въвеждащият кадър) се използва за изграждане на мащаб и показване на средата. Той задава географския и физическия контекст в началото на наратива.

➢ **Защо А е грешно:** Близкият план изолира дребните детайли или емоции по лицето, като премахва контекста на средата, вместо да го изгражда.

➢ **Защо В е грешно:** Кадърът от гледна точка (POV) показва субективен ъгъл през очите на героя. Макар че чрез него може да се види средата, основната му функция е психологическото потапяне в кадъра, а не структурното представяне на обстановката.

➢ **Защо Г е грешно:** Средният план балансира езика на тялото с обкръжаващата среда и обикновено се използва за разговори, но му липсва мащабът, необходим за представяне на цялостната обстановка.

Въпрос 2: Ракурс и динамика на влиянието

Ако създателят на съдържание иска визуално да представи обекта като уязвим, безсилен или потиснат от заобикалящата го среда, кой ракурс трябва да използва?

А) Нисък ракурс (Грешно)
Б) Нормален ракурс (Грешно)
В) **Висок ракурс (ВЯРНО)**
Г) Холандски ъгъл (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо В е вярно:** Според Раздел 2 снимането на обекта отгоре надолу чрез висок ракурс визуално намалява неговия мащаб. Това психологически внушава на зрителя уязвимост, слабост или безпомощност.

➢ **Защо А е грешно:** Ниският ракурс снима обекта отдолу нагоре, което увеличава възприеманата власт, авторитет или доминация.

➢ **Защо Б е грешно:** Нормалният ракурс създава емоционална неутралност и равнопоставеност между зрителя и обекта, без да подсказва за дисбаланс във властта.

➢ **Защо Г е грешно:** Холандският ъгъл накланя линията на хоризонта, за да предизвика чувство за психологическа дезориентация, напрежение или нестабилност, а не конкретно за безсилие.

Въпрос 3: Прилагане на правилото на третините

Кой е основният принцип при „Правилото на третините“ при композицията на камерата?

А) Поставяне на основния обект точно в центъра на екрана (Грешно)
Б) **Разделяне на кадъра с решетка (grid) 3x3 и разполагане на ключовите визуални елементи върху линиите или техните пресечни точки (ВЯРНО)**
В) Гарантиране, че всяка сцена съдържа точно трима герои или обекта (Грешно)
Г) Поддържане на разстояние от точно три фута (91,44 сантиметра) между обектива на камерата и обекта през цялото време (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 3 дефинира това правило като основен инструмент за композиция. Чрез подравняването на обектите с хоризонталните или вертикалните линии от решетката (grid), или чрез разполагането им в пресечните точки, изображението става по-динамично и балансирано спрямо стандартния централен кадър.

➢ **Защо А е грешно:** Централното кадриране е специфичен композиционен стил, но то противоречи на принципа за асиметрично подравняване при Правилото на третините.

➢ **Защо В е грешно:** Правилото се отнася за геометричното разделяне на двуизмерното екранно пространство, а не до броя на реквизитите или актьорите във физическото пространство.

➢ **Защо Г е грешно:** Разстоянието до обекта се определя от фокусното разстояние и избора на вид план, което е напълно независимо от композиционното правило на решетката (grid).

Въпрос 4: Техники за кадриране чрез заобикалящата среда

Коя композиционна техника включва използването на елементи от средата като рамки на врати, прозорци или надвиснали клони, за да се огради основния обект?

А) Водещи линии (Грешно)
Б) **Рамкиране в рамката (ВЯРНО)**
В) Правило на третините (Грешно)

Г) Определяне на хедрум (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Според описаното в Раздел 3, използването на архитектурни или естествени елементи за ограждане на обекта изгражда дълбочина в кадъра и фокусът на зрителя пада директно върху него.

➢ **Защо А е грешно:** Водещите линии използват линейни елементи (като пътища или огради), за да насочват погледа на зрителя към дадена точка, а не за физическо ограждане на обекта.

➢ **Защо В е грешно:** Правилото на третините е техника за подравняване по решетката (grid), а не стратегия за маскиране или ограждане на околната среда.

➢ **Защо Г е грешно:** Управлението на хедрума е техническо правило за вертикално подравняване, а не композиционна техника за рамкиране в дълбочина.

Въпрос 5: Техническо заснемане на хедрум

Какво означава терминът "хедрум" при професионалното кадриране?

А) Физическото пространство, необходимо зад оператора по време на снимки (Грешно)
Б) Вертикалното разстояние между горната част на главата на героя и горния край на кадъра (ВЯРНО)
В) Максималният капацитет на натоварване на главата на статива (Грешно)
Г) Пространството, оставено пред движещия се герой, за да се покаже накъде отива (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 4 обяснява, че правилното кадриране на хедрума води до избягването на две конкретни грешки: „отрязване“ на главата на героя (твърде малко хедрум) или оставяне на прекалено много празно пространство (твърде много хедрум). Това е от съществено значение за постигане на стандартен визуален баланс.

➢ **Защо А е грешно:** Физическото пространство зад оператора или съобразяването с пространството на терена зад камерата нямат нищо общо с терминологията за кадриране.

➢ **Защо В е грешно:** Максималният капацитет на натоварване на статива е механична характеристика на оборудването, а не композиционен термин при кадриране.

➢ **Защо Г е грешно:** Пространството пред герой, който гледа или се движи в дадена посока, се нарича „пространство за поглед“ или „пространство за движение“. То се отнася за подравняването по хоризонталната ос, а не по вертикалната, където се измерва хедрумът.

Въпрос 6: Определяне на движението на камерата

В какво се състои разлика между хоризонтална панорама (пан) и вертикална панорама (тилт)?

А) При хоризонталната панорама камерата се движи нагоре и надолу, докато при вертикалната се движи наляво и надясно. (Грешно)
Б) Хоризонталната панорама изисква физическо преместване на статива, докато вертикалната се прави с дигитално приближение (Грешно)
В) При хоризонталната панорама камерата се завърта странично от едната на другата страна, докато при вертикалната се завърта нагоре и надолу (ВЯРНО)
Г) Хоризонталната панорама коригира експозицията, докато вертикалната променя ръчния фокус на обектива (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо В е вярно:** Раздел 5 разглежда в детайли движенията на камерата около фиксирана ос. Хоризонталната панорама (пан) наподобява завъртането на главата наляво и надясно, докато вертикалната панорама (тилт) наподобява движение на брадичката нагоре и надолу.

➢ **Защо А е грешно:** Този отговор разменя дефинициите на двете отделни оси на въртене.

➢ **Защо Б е грешно:** И двете движения се изпълняват върху фиксирана основа - статив; физическото преместване на камерата, заедно със статива през пространството се класифицира като проследяване или доли кадър.

➢ **Защо Г е грешно:** Това са пространствени движения на тялото на камерата, а не оптични настройки на вътрешните лещи на обектива или на дигиталния сензор.

Въпрос 7: Логиката на мотивираното движение на камерата

По какво се различава „Мотивираното движение“ от немотивираното движение на камерата?

А) Мотивираното движение е по-бързо и използва постоянна дигитална стабилизация (Грешно)
Б) Мотивираното движение възниква, когато камерата следва конкретно действие или физическо преместване в кадъра (ВЯРНА)
В) Мотивираното движение се постига само с помощта на професионални слайдери (Грешно)
Г) Мотивираното движение възниква на случаен принцип, за да поддържа аудиторията нащрек. (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 5 обяснява, че хаотичното движение на камерата само разсейва зрителя. За да бъде едно движение „мотивирано“, то трябва да следва действието в самата история - например заснемане на хоризонтална панорама, защото героят започва да върви, или вертикална панорама, защото поглежда към висока сграда.

➢ **Защо А е грешно:** Бързината на движението и стабилизацията на техниката не определят мотивцията на кадъра в наратива.

➢ **Защо В е грешно:** Мотивацията е свързана със целите на сюжета. Тя може да се заснеме отлично и от ръка с телефон, без да е нужна специализирана техника.

➢ **Защо Г е грешно:** Случайните движения създават визуална разпокъсаност и пречат на зрителя да се потопи в историята.

Въпрос 8: Качество на осветлението и контраста

Кое осветление се характеризира с остри, изразени сенки и висок контраст между светлите и тъмните части на изображението?

А) Мека светлина (Грешно)
Б) Разсеяна светлина (Грешно)
В) **Твърда светлина (ВЯРНО)**
Г) Естествена светлина (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо В е вярно:** Раздел 5 разглежда характеристиките на светлината. Твърдата светлина се получава от директни, немодифицирани източници (като обедно слънце или крушка без разсейвател), които създават остри сенки, висок контраст и подчертават текстурите.

➢ **Защо А е грешно:** Меката светлина намалява сенките, обгръща плавно обектите, намалявайки контраста в изображението.

➢ **Защо Б е грешно:** Разсейването на светлината е метод за създаване на мека светлина, при който лъчите преминават през модификатор (като облаци или софтбокс), за да се разпръснат.

➢ **Защо Г е грешно:** Естествената околна светлина може да бъде или твърда (слънце при ясно небе), или мека (облачен ден), така че тя не е точната дефиниция за светлина с висок контраст.

Въпрос 9: Инструменти за планиране на продукцията

Коя е основната функция на сториборда по време на препродукцията на видео проект?

А) Да изчисли общите финансови разходи и бюджета за снимките (Грешно)
Б) **Да планира разказа визуално, кадър по кадър, използвайки скици и пояснителни бележки преди заснемането (ВЯРНО)**
В) Да се използва като финален инструмент за редактиране в програма като iMovie или CapCut (Грешно)
Г) Да запише гласът зад кадър за крайния видео файл (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 6 дефинира сториборда като визуален сценарий. Той позволява на режисьорския екип да определи композицията на кадъра, времетраенето, ъглите на камерата и последователността на сцените преди излизането на терен, което предотвратява губенето на време.

➢ **Защо А е грешно:** Проследяването на бюджета и анализът на разходите се извършват чрез електронни таблици, а не чрез последователни визуални илюстрации.

➢ **Защо В е грешно:** Софтуерът за видеомонтаж и таймлайна (времевата линия) в него се използват на етапа на постпродукция, след като фазата на сториборда е приключила.

➢ **Защо Г е грешно:** Записът на звук и глас зад кадър изискват акустично оборудване за звукозапис, което няма нищо общо с хартиеното или дигиталното графично оформление.

Въпрос 10: Създаване на акцент в историята

Според информацията в Модул 2, кой е изключително ефективният начин да се подчертае визуален контраст или да се акцентира върху важен детайл чрез движение на камерата?

А) Непрекъснато разклащане на телефона, за да се създаде изкуствен ефект за действие (Грешно)
Б) Преминаване от общ план на средата към близък план на конкретен детайл (ВЯРНО)
В) Поддържане на камерата в напълно статично положение през цялото видео (Грешно)
Г) Използване на максимално дигитално приближаване, докато камерата е на голямо разстояние от обекта (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Промяната на мащаба от широк изглед (общ план) към отделен обект (близък план) принудително насочва визуалния фокус върху детайла, прилагайки структурните правила, установени в Модул 1 и Модул 2.

➢ **Защо А е грешно:** Неконтролираното разклащане на камерата внася усещане за визуален хаос и влошава стабилността на кадрите, заснети с телефон.

➢ **Защо В е грешно:** Макар статичното кадриране да има своите ясни функции, напълно неподвижният подход през цялото заснемане не успява да създаде динамичен акцент чрез промяна на пространствения мащаб.

➢ **Защо Г е грешно:** Разчитането на дигитално приближение драстично влошава качеството на изображението, води до пикселизация и засилва треперенето на ръката, което нарушава основните принципи за заснемане със смартфон.

МЕТОДИЧЕСКИ СЪВЕТ ЗА ОБУЧИТЕЛЯ/ЗА САМООБУЧЕНИЕ

При проверката на тестовете на обучаваните за Модул 2, обобщете типовете грешки, за да установите конкретните нужди от подобрение:

➢ Грешни отговори на въпроси **1, 2, 5, 10**: Показват проблем с **Пространствената ориентация и разстоянието до обекта**. Проведете повторно практически упражнения за кадриране и подравняване.

➢ Грешни отговори на въпроси **3, 4**: Показват проблем с **Геометричната композиция**. Посъветвайте обучаващите се да включат функцията за решетка (grid) на устройствата си.

- Грешни отговори на въпроси **6, 7**: Показват проблем **Движението и контрола на камерата**. Проведете уъркшоп, насочен изцяло към упражнения за контролирано движение на камерата.

Модул 3 ключ с отговори

За обучители, млади работници и фасилитатори

Този раздел съдържа ключа с верните отговори, подробни обяснения за всяка опция и методологични насоки за анализ на резултатите. Всички обяснения са съобразени с дефинициите и концепциите, въведени в **Модул 3: Време и емоция**.

Въпрос 1: Свързване и контекст (Ефектът на Кулешов)

Кой филмов феномен доказва, че подредбата на кадрите придава изкуствено смисъл и че човешкият мозък сам изгражда емоцията въз основа на контекста, а не само от съдържанието на един отделния кадър?

А) Ефектът на Спилбърг (Грешно)
Б) Правилото на третините (Грешно)
В) **Ефектът на Кулешов (ВЯРНО)**
Г) Принципът на Мърч (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо В е вярно:** Раздел 2 дефинира Ефекта на Кулешов като съветски експеримент от 1920-те, който показва, че долепянето на един и същ неутрален кадър (лице) до различни съседни кадри (супа, ковчег) променя напълно емоционалното възприятие на зрителя. Това доказва, че контекстът на монтажа създава емоцията.

➢ **Защо А е грешно:** Спилбърг е споменат в Раздел 5 само като пример за използване на музика (във филма „Челюсти“), а не във връзка с откриването на феномена на пренареждане на кадрите.

➢ **Защо Б е грешно:** Правилото на третините е инструмент за геометрична композиция на кадъра, въведен в Модул 2, и няма общо с логиката на монтажните срезове.

➢ **Защо Г е грешно:** Уолтър Мърч е цитиран в Раздел 1 като теоретик, който нарича монтажа „окончателно пренаписване“, но самият ефект на внушение чрез съседни кадри носи името на Лев Кулешов.

Въпрос 2: **Темпо на разказване и напрежение**

Ако целта на автора в дадена сцена е да въздейства силно върху зрителя, да внесе динамика и да пресъздаде усещане за паника, спешност или действие, кой монтажен ритъм трябва да избере?

А) Бавно темпо с дълги кадри с времетраене 5-10 секунди (Грешно)
Б) **Бързо темпо с кратки, динамични кадри от по 1-2 секунди (ВЯРНО)**
В) Използване само на един статичен кадър без нито един срез (Грешно)
Г) Плавен и бавен преход между кадрите на всеки 15 секунди (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Според Раздел 3 бързото темпо (кратки срезове на всеки 1-2 секунди) се използва за изграждане на усещане за спешност, вълнение или хаос. Пример за това са екшън сцените във филма „Лудия Макс“.

➢ **Защо А е грешно:** Дългите кадри (над 5-10 секунди) създават бавно темпо, което придава усещане за размисъл, интимност, постепенно изграждане на тихо напрежение или емоционално освобождаване, а не за екшън динамика.

➢ **Защо В е грешно:** Напълно статичният кадър без нито един срез информира или успокоява, но спира изграждането на изкуствения визуален ритъм, нужен за пресъздаване на паника.

➢ **Защо Г е грешно:** Плавният преход/преливане омекотява преминаването между кадрите и размива времето, което напълно унищожава усещането за непосредствена заплаха или скорост.

Въпрос 3: Непрекъснат монтаж срещу монтаж по контраст

Коя от следните техники е типичен пример за „монтаж по контраст“, предназначен да шокира зрителя или да привлече вниманието му внезапно?

А) Плавно съвпадение на действието от един кадър в друг (Съвпадение в действието) (Грешно)
Б) Рязък, неочакван монтажен срез (Рязък преход) от пълна тишина към оглушителен писък или експлозия (ВЯРНО)
В) Постепенно и бавно затъмняване на картината до черен екран (Грешно)
Г) Спазване на правилото на 180-те градуса при разговор между двама души (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 4 обяснява, че монтажът по контраст разчита на внезапни и неочаквани промени (от тихо към силно, от бавно към бързо), за да постигне силен ефект. Техниката „рязък преход“ е перфектен пример за търсен шоков ефект в зрителя.

➢ **Защо А е грешно:** Съвпадението в действието е основна техника за постигане на точно обратното - плавен, незабележим и реалистичен преход (непрекъснат монтаж).

➢ **Защо В е грешно:** Постепенното затъмняване е „мек“, класически преход за завършване на сцена или действие, който не носи елемент на изненада или шок.

➢ **Защо Г е грешно:** Правилото на 180-те градуса е основно правило за запазване на пространствената ориентация на зрителя (при непрекъснатия монтаж), а не инструмент за търсене на рязък контраст.

Въпрос 4: **Основи на наслагването на аудио писти**

Когато работите върху звуковия дизайн на видео в програмата за монтаж, кои са трите основни звукови слоя (писти), които трябва да балансирате?

А) Развръзка, бленда и баланс на бялото (Грешно)

Б) Диалог (реч/глас зад кадър), звукови ефекти (SFX/фоли ефекти) и музика (ВЯРНО)
В) Харесвания, коментари и брой споделяния в социалните медии (Грешно)
Г) Сила на баса, ехо и дигитална стабилизация (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

- **Защо Б е вярно:** Раздел 5 посочва, че звукът е 50% от историята. Сглобяването му изисква едновременна работа и баланс между три отделни слоя: ясна реч (диалог/разказ), реалистични шумове (звукови ефекти (SFX)/фоли ефекти) за автентичност и музика за задаване на тона.

- **Защо А е грешно:** Разделителната способност, блендата и балансът на бялото са изцяло визуални и технически настройки на камерата по време на снимки, които не се свързват със звуковите писти.

- **Защо В е грешно:** Това са метрики за измерване на ангажираността след разпространението на видеото в социалните медии, а не звукови слоеве в продукцията.

- **Защо Г е грешно:** Басът и ехото са звукови честоти и акустични дефекти, а стабилизацията е софтуерна функция на видеото. Те не определят трите слоя на звуковия дизайн.

Въпрос 5: Творческа употреба на аудио контрола

Кой аудио елемент се смята за мощен инструмент за пауза в разказа, който умишлено спира звука точно преди важен момент, за да засили усещането за страх или напрежение?

А) Страничен шум (Фонов шум) (Грешно)
Б) Силна филмова музика (Грешно)
В) Тишина (ВЯРНО)
Г) Чест диалог зад кадър (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

- **Защо В е вярно**: Раздел 5 разкрива силата на пълното спиране на звука. Тишината действа като мощен инструмент за пауза, който рязко повишава нивото на очакване и кара зрителя да затаи дъх преди плашещ момент или обрат.

- **Защо А е грешно**: Фоновият шум (стъпки, вятър) добавя реализъм и плътност към сцената, но неговото наличие запълва аудиото, вместо да създаде изненадваща пауза.

- **Защо Б е грешно**: Музиката носи емоцията, но непрекъснатото ѝ звучене може да заглади критичния момент, докато внезапното ѝ спиране изкарва напрежението на преден план

- **Защо Г е грешно**: Диалогът предава теми и информация чрез думи, което ангажира логическото мислене, вместо да действа чисто психологически чрез липсата на звук.

Въпрос 6: **Технически работен процес в постпродукцията**

Коя е последната техническа стъпка при работа с приложения като CapCut, iMovie или DaVinci Resolve, чрез която сглобените парчета видео и звукови писти се превръщат в готов видеофайл за споделяне?

А) Импортиране (Грешно)
Б) Изрязване (Грешно)
В) Експортиране (ВЯРНО)
Г) Рендериране на звукови ефекти (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо В е вярно:** Раздел 6 описва основния бърз работен процес. Процесът винаги завършва с експортиране - компресиране и рендериране на целия таймлайн (времева линия) в един завършен финален файл (с минимална резолюция 1080p), готов за показване пред публика.

➢ **Защо А е грешно:** Импортирането е първата стъпка от процеса, при която суровият заснет материал и звуковите файлове тепърва се вкарват в програмата за монтаж.

➢ **Защо Б е грешно:** Изрязването е процеса на първоначален монтаж и скъсяване на излишните части от кадрите в междинния етап от работния процес.

➢ **Защо Г е грешно:** Рендирането на ефекти е междинен софтуерен процес за гладко възпроизвеждане на таймлайна (времевата линия), а не крайният продукт.

МЕТОДИЧЕСКИ СЪВЕТ ЗА ОБУЧИТЕЛЯ/ЗА САМООБУЧЕНИЕ

При проверката на тестовете на обучаваните за Модул 3, обобщете типовете грешки, за да установите конкретните нужди от подобрение:

➢ Грешни отговори на въпроси **1, 3**: Показват затруднения с **Логиката на наратива и психологическото въздействие**. Проведете отново практически упражнения за подредба по Ефекта на Кулешов с помощта на карти или снимки.

➢ Грешни отговори на въпроси **2, 6**: Показват проблем с усвояването на **Темпото и техническия работен процес**. Накарайте обучаваните да упражнят монтирането на един и същ 10-секунден кадър в два коренно различни динамични ритъма.

➢ Грешни отговори на въпроси **4, 5**: Показват проблем с **Разбирането на звука и наслагването на аудио слоевете**. Проведете уъркшоп, в който обучаваните трябва да затворят очи и да сглобят сюжетната структура на сцената изцяло по нейната звукова картина.

Модул 4 ключ с отговори

За обучители, млади работници и фасилитатори

Този раздел съдържа ключа с верните отговори, подробни обяснения за всяка опция и методологични насоки за анализ на резултатите. Всички обяснения са съобразени с дефинициите и концепциите, въведени в **Модул 4: Създайте своя собствена аудио-визуална история**.

Въпрос 1: Създаване на история от личен опит

Когато избирате идея за кратко видео (30-60 секунди) от личния си опит, кой е най-добрият подход, за да бъде наративът успешен и добре структуриран?

- **А)** Опитайте се да разкажете цялото си детство или дълга история, простираща се в продължение на години (Грешно)
- **Б) Фокусирайте се върху една конкретна „микроистория“, разгръщаща се за кратък период от време, с ясна цел и препятствие (ВЯРНО)**
- **В)** Измислете фантастична история с филмови супергерои, за да изглежда по-професионално (Грешно)
- **Г)** Започнете да снимате случайни кадри, без да дефинирате каква е промяната в края (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 1 посочва, че за кратки формати (30-60 секунди) авторът трябва да опрости нещата и да избере завършена микроистория (например: как е изпуснал автобуса) с ясните „стълбове“ на историята от Модул 1. Това гарантира емоционален и сбит наратив.

➢ **Защо А е грешно:** Опитът да се събере дълга история в рамките на една минута води до хаос, претрупаност и пълна загуба на фокус в наратива.

➢ **Защо В е грешно:** Автентичността и личният опит са най- богатият източник на емоция; изкуствените сюжети със супергерои често звучат кухо в практическите задачи.

➢ **Защо Г е грешно:** Снимането без предварителна идея за крайната промяна в героя нарушава основните правила на наратива.

Въпрос 2: Инструменти за предварително планиране и ефективност

Кой инструмент за предварително планиране служи за организиране на работата по локации, подреждайки кадрите по ефективност на заснемане, а не задължително в хронологичен ред?

- **А)** План на структурата (Грешно)
- **Б)** Сториборд (Грешно)
- **В) Списък с кадри (ВЯРНО)**
- **Г)** Звукова писта (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

- **Защо В е вярно:** Раздел 2 посочва, че списъкът с кадри се изготвя на базата на завършените скици от сториборда. Основната му цел е логистична ефективност - заснемане на всички необходими кадри на дадена локация наведнъж, което спестява време, енергия и батерия, вместо да се снима хронологично.

- **Защо А е грешно:** Триактовата структура дава „текстовия гръбнак“ и хронологичното развитие на историята, но не помага за практическата организация на снимачния ден.

- **Защо Б е грешно:** Сторибордът показва последователността на наратива чрез рисунки, но следва творческия ход на сцените, а не теренната логистика.

- **Защо Г е грешно:** Звуковата писта е елемент от постпродукцията (монтажа) и няма отношение към планирането на снимките.

Въпрос 3: Техническа подготовка на камерата

Коя е препоръчителната първа техническа стъпка, преди изобщо да натиснете бутона за запис на телефона си, за да подсигурите професионално качество на картината?

А) Задайте дигиталния зуум на максимум (Грешно)
Б) **Почистете обектива на камерата и заключете фокуса/експозицията, като натиснете и задържите върху екрана (ВЯРНО)**
В) Включете светкавицата на телефона, независимо от околната светлина (Грешно)
Г) Заснемете сцената във възможно най-ниската резолюция, за да пестите място (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

- **Защо Б е вярно:** Раздел 3 определя почистването на обектива и заключването на фокуса и експозицията (AE/AF Lock) като задължителна първа стъпка преди снимки. Това предотвратява замъглени кадри, внезапни промени в яркостта и непрекъснато префокусиране на телефона, осигурявайки стабилен и професионален запис.

- **Защо А е грешно:** В Модул 2 се споменава, че цифровото приближение разваля качеството на картината и вкарва пикселизация, поради което трябва да се избягва.

- **Защо В е грешно:** Вградената светкавица създава неестествени, остри сенки; вместо това трябва да се търси мека естествена светлина.

- **Защо Г е грешно:** Съвременните телефони изискват заснемане в стандартните формати с висока резолюция (1080p или 4K) за постигане на професионален резултат.

Въпрос 4: Използване на естествена светлина (Златен час)

Какво представлява т.нар. „Златен час“ и защо се препоръчва той да се използва при видеозаснемане на открито?

А) Времето по обед, когато слънцето е най-силно и създава остри, контрастни сенки (Грешно)
Б) **Периодът от около 1 час след изгрев или 1 час преди залез, когато естествената светлина е мека, топла и благоприятна за камерата (ВЯРНО)**
В) Първият час от програмата за монтаж, в който файловете се зареждат безплатно (Грешно)
Г) Времето, когато аудиторията в социалните медии е най-активна и видеата събират най-много гледания (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 3 обяснява значението на естественото осветление. „Златният час“ осигурява меки сенки, топъл нюанс и изключително кинематографично усещане без необходимост от скъпо осветително оборудване.

➢ **Защо А е грешно:** Обедното слънце е пример за твърда светлина, която преекспонира лицата и създава неприятни тъмни сенки под очите, поради което се избягва в киното.

➢ **Защо В е грешно:** Това е напълно измислено техническо твърдение; софтуерът за монтаж работи независимо от астрономическия час.

➢ **Защо Г е грешно:** Този час се отнася до маркетинговите стратегии за публикуване, а не до естетическите и техническите качества на светлината по време на снимки.

Въпрос 5: Техники за синхронизация на аудиото

Ако снимате видео в екип и използвате един телефон за заснемане на картината и второ устройство за запис на чист звук, каква техника трябва да използвате в началото на всеки дубъл за последваща синхронизация?

А) Да започнете да говорите веднага, без да чакате аудиото (Грешно)
Б) **Да използвате клапа/да плеснете рязко с ръце, което да се вижда ясно на камерата и да се чува силно на записа (ВЯРНО)**
В) Да застанете възможно най-далеч от аудио устройството (Грешно)
Г) Да запишете звука в шумно помещение с работещ климатик, за да тествате софтуера (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 4 обяснява техниката на т.нар. „клапа“. Рязкото пляскане създава ясен визуален знак във видеото и остър пик в аудио графиката, което позволява на монтажиста перфектно да напасне двете писти в програмата.

➢ **Защо А е грешно:** Започването без ясен знак прави синхронизацията по устните изключително трудна и бавна по време на монтажа.

➢ **Защо В е грешно:** Рекордерът трябва да бъде възможно най-близо до говорещия, за да се постигне плътен и чист звук.

➢ **Защо Г е грешно:** Шумът от уреди и климатици съсипва качеството на звука и трябва съзнателно да се избягва.

Въпрос 6: Контрол на акустиката и разрешаване на проблема

Кое е най-доброто практическо решение, ако по време на запис на гласа зад кадър установите, че в помещението има силно и неприятно ехо?

- **А)** Да усилите от настройките силата на звука на микрофона до максимум (Грешно)
- **Б) Да влезете и да направите записа в гардероб или дрешник, тъй като висящите материи (дрехи) абсорбират звуковите вълни (ВЯРНО)**
- **В)** Да излезете навън на улицата, където има вятър, за да прикриете ехото (Грешно)
- **Г)** Да прочетете текста шептейки и много бързо, без да правите паузи (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

- **Защо Б е вярно:** Според Раздел 4 меката мебел, завесите и дрехите в затворени пространства действат като звукоизолация. Записването в гардероб е класически трик за премахване на ехото в помещението.

- **Защо А е грешно:** Увеличаването на чувствителността на микрофона само ще засили улавянето на ехото и околните неприятни шумове.

- **Защо В е грешно:** Външната среда включва неконтролируем вятър и странични шумове, които напълно съсипват яснотата на гласа.

- **Защо Г е грешно:** Бързото четене без паузи нарушава ритъма на разказа от Модул 1 и затруднява възприемането му от зрителя.

Въпрос 7: Визуални елементи и B-roll кадри?

Каква е разликата между заснемането на основната история и заснемането на т.нар. „B-roll кадри“?

- **А)** Основната история се снима с камера, а B-roll кадрите се генерират автоматично от изкуствен интелект (Грешно)
- **Б) Основната история показва главното действие, а B-roll са допълнителни кадри на детайли и близки планове, които дават гъвкавост при монтажа (ВЯРНО)**
- **В)** B-roll са само лошите и замъглени кадри, които трябва да бъдат изтрити незабавно (Грешно)
- **Г)** Основната история се снима в хоризонтален режим, а B-roll кадрите трябва задължително да се снимат във вертикален (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

- **Защо Б е вярно:** Раздел 3 обяснява ролята на B-roll кадрите като основен ресурс. Тези допълнителни кадри (напр. ръце, предмети, среда) се вмъкват по време на монтажа, за да скрият срезовете в диалога или да илюстрират думите на разказвача.

- **Защо А е грешно:** Всички кадри се заснемат от автора на терен съгласно неговия предварителен план.

➢ **Защо В е грешно:** B-roll кадрите са изключително ценни и качествени заснети материали, а не производствени грешки или дефекти.

➢ **Защо Г е грешно:** Ориентацията на кадъра (хоризонтална или вертикална) трябва да бъде еднаква за целия проект в зависимост от платформата.

Въпрос 8: Постпродукция и глобяване на звука

Какво гласи „златното правило“ за подреждане на звуковите писти, когато сглобявате крайния звук на вашето видео в програмата за монтаж?

А) Музиката винаги трябва да бъде по-силна от човешкия глас (Грешно)
Б) **Първо се добавя гласът зад кадър (диалогът), а нивата на фоновата музика и ефектите се намаляват под него (ВЯРНО)**
В) Звуковите ефекти (SFX) трябва напълно да заглушават речта (Грешно)
Г) Всички звукови писти трябва да работят на максимална сила на звука едновременно (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 5 описва йерархията в таймлайна (времевата линия) при монтажа: гласът (диалог/наратив) е водещ за информацията и смисъла, затова той се поставя първи, а музиката и ефектите се поставят на по-ниски децибели под него, за да не го заглушат.

➢ **Защо А е грешно:** Прекалено силната музика пречи на разбирането на думите и кара зрителя да изгуби нишката на историята.

➢ **Защо В е грешно:** Звуковите ефекти поддържат реализма на заобикалящата среда, но не бива да закриват речта на героя.

➢ **Защо Г е грешно:** Увеличаването на звука във всички писти едновременно води до дигитално изкривяване и звуков хаос.

Въпрос 9: Усъвършенстване и оптимизация на динамиката

Когато сте приключили с първоначалния монтаж и сте подредили всички кадри според сториборда, какво е препоръчително да направите преди експортирането на видеото?

А) Удвоете времетраенето на всеки кадър, за да направите видеото по-дълго (Грешно)
Б) **Изгледайте целия монтаж и се опитайте да го съкратите с около 10%, за да постигнете по-стегнато темпо и по-добра динамика (ВЯРНО)**
В) Добавете възможно най-много 3D преходи и ярки цветови филтри между всеки два кадъра (Грешно)
Г) Изтрийте звуковата писта с гласа зад кадър, така че да остане само музиката (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 5 съветва авторите на съдържание винаги критично да преглеждат и изрязват излишните кадри. Съкращаването на финалната версия с 10% прави разказа много по-сбит, фокусиран и динамичен.

➢ **Защо А е грешно:** Изкуственото удължаване забавя темпото и може да отегчи зрителя.

➢ **Защо В е грешно:** Прекаляването с преходите и филтрите изглежда непрофесионално и отклонява вниманието на аудиторията от самата история.

➢ **Защо Г е грешно:** Пълното изтриване на разказа зад кадър унищожава слоя с информация и структурата от Модул 1.

Въпрос 10: Гледна точка на зрителя и проверка на качеството

Защо показването на завършеното видео пред външна аудитория (приятели или съученици) е критично важна стъпка преди неговото окончателно публикуване?

А) За да разберете дали хората харесват филтрите, които сте сложили (Грешно)
Б) **Защото страничният наблюдател може да открие „слепи петна“ в разказа и да потвърди дали целта на героя е ясна (ВЯРНО)**
В) Само за да съберете харесвания и коментари преди официалното му качване (Грешно)
Г) За да ви кажат как да използвате функцията за експортиране в CapCut (Грешно)

Критерии за оценяване и разяснения за обучителя:

➢ **Защо Б е вярно:** Раздел 6 набляга на това, че авторът познава историята си прекалено добре и му липсва обективност. Страничният зрител помага да се потвърди дали заложените в Модул 1 елементи (цел, залог, конфликт) всъщност се разбират правилно от аудиторията.

➢ **Защо А е грешно:** Визуалните филтри са допълнителен детайл, който не променя логическата структура на наратива.

➢ **Защо В е грешно:** Обратна връзка се търси с цел анализ на яснотата и темпото, а не за трупане на популярност.

➢ **Защо Г е грешно:** Техническото обучение за експортиране се случва по време на самия монтаж, а не по време на представянето на проекта.

МЕТОДИЧЕСКИ СЪВЕТ ЗА ОБУЧИТЕЛЯ/ЗА САМООБУЧЕНИЕ

При проверката на тестовете на обучаваните за Модул 4, обобщете типовете грешки, за да установите конкретните нужди от подобрение:

➢ Грешни отговори на въпроси **1, 9, 10**: Показват проблем с **Яснотата на историята и тематичен фокус**. Върнете се към матрицата от Модул 1 и тествайте отново основната цел и темпото на разказа.

➢ Грешни отговори на въпроси **2, 3, 4, 7**: Показват проблем с **Дисциплината в препродукцията и техническата прецизност**. Изисквайте стриктна проверка на списъците с кадри и планирането на осветлението, преди да позволите на обучаващите се да започнат записите.

➢ Грешни отговори на въпроси **5, 6, 8**: Показват проблем със **Синхронизацията в постпродукцията и управлението на звука**. Организирайте отделно практическо

занятие, фокусирано изцяло върху ръчното синхронизиране на звука от две устройства, акустичните настройки и подредбата на пистите в таймлайна (времевата линия).