

БЪЛГАРСКО КИНО ОБЩЕСТВО

КОНКУРС ЗА СЦЕНАРИЙ НА КЪСОМЕТРАЖЕН ФИЛМ 2017

НАСОКИ ЗА ПИСАНЕ НА СЦЕНАРИЙ

ВЪВЕДЕНИЕ

Предложените тук насоки за писане на сценарий имат за цел да улеснят участниците в конкурса за сценарий на късометражен филм на Българско кино общество. Те не са със задължителен характер, а представляват по-скоро ориентир и препоръки към начинаещи сценаристи, които да се запознаят с някои от правилата и конвенциите от света на професионалното филмопроизводство.

КАК СЕ ПИШЕ СЦЕНАРИЙ ЗА КЪСОМЕТРАЖЕН ФИЛМ - ПОЛЕЗНИ СЪВЕТИ

Краткият филм означава кратка история

Преди да започнете да пишете, уверете се, че историята, която искате да разкажете, може да се „побере“ в 10-20-30 минути. В случай че историята е по-дълга, запазете идеята за по-късно.

Колкото по-просто, толкова по-добре

Ако теоретично киното се съотнесе към литературата, може да се каже, че игралният филм например кореспондира с роман или новела, а късометражният – с кратък разказ или стихотворение. Добрият късометражен филм обикновено има особеностите на притча – той разкрива конкретна случка или състояние, но същевременно пресъздава някаква „универсална“ ситуация, която е валидна във всяко време и навсякъде. Тъй като късометражният филм е кратък, персонажите имат възможност да се разкрият, но не и да се развият – няма време за натрупване на мотивация у тях и за дълги психологически трансформации. Те са „уловени“ в момент на промяна или криза, извънреден случай или особено състояние. Колкото по-проста, но многозначна и многопластова е историята, толкова по-добре.

Чернова на сценария

Когато започвате, просто нахвърляйте историята и не се притеснявайте да се връщате към текста и да го поправяте и пренаписвате – това е част от процеса и е нещо естествено при сценариите. Крайният резултат е функционален визуален текст, не литературно художествено произведение.

Визуалност

Опитайте да си представите всяко изречение като отделен кадър, съдържащ нещо, които действително можем да наблюдаваме впоследствие на екран. Това,

което пише в сценария, трябва да е това, което се вижда във филма. Ако напишете нещо, което всъщност не може да се наблюдава, опитайте да го конкретизирате. Погрешно е, например, в сценарий да се пише: „Х се чувства много зле и мисли, че са го измамил.“ Вместо това, трябва да се опишат конкретни действия или картини: „Х е пребледнял, известно време седи до прозореца, после скача и крачи из стаята, спира до вратата, пак се връща, в един момент взима телефона си и го захвърля срещу стената.“

Достоверност

Буквално всичко може да се случи в света на киното, но е важно решенията на персонажите да са добре мотивирани. Дори във фантастичен филм, техните действия трябва да са достоверни, тоест да бъдат логични и оправдани в дадената ситуация в конкретния сценарий.

Диалози

Киното е преди всичко визуално изкуство и винаги е по-добре чрез образа на екрана да се разкаже какво се случва в историята. Визуално-звуквите епизоди са почти винаги за предпочитане от съобщаването на факти чрез диалог, тоест по-добре е нещо да се покаже, отколкото да се съобщи в реплика.

Полезни въпроси

Въпросите по-долу може да бъдат полезни при писането на сценарий, особено при игрален филм:

- Кой и какъв е главният герой?
- Какъв проблем има той?
- Какво иска главният герой, от какво се страхува и какво би направил, за да го получи?
- Защо историята започва точно от избраното място?
- За какво всъщност е филмът?
- Сценарият удържа ли един тон и един жанр от началото до края?

ПРАВИЛА ЗА ФОРМАТИРАНЕ

За да се изчисли продължителността на филма, се следва правилото, че една страница от сценария се равнява на една минута екранно време, при условие, че са спазени следните правила за форматиране.

Всеки епизод започва с:

ИНТ. / ЕКСТ. - в зависимост къде се развива действието ИНТЕРИОР е за действие, което се развива вътре, в затворено пространство, а ЕКСТЕРИОР – навън, в открито пространство.

ДЕН / НОЩ / РЕЖИМ – в зависимост кога се развива действието, като РЕЖИМ се отнася за кратките моменти на сумрак преди изгрев и след залез слънце.

При първото появяване на даден персонаж, името му се изписва с главни букви и накратко се дава основната информация за него. Например: СИМЕОН (45) - жилав, прошарен мъж с остър поглед, върви по алеята.

Шрифт – Courier

Размер на шрифта – 12

Номерирани страници

ПРИМЕР ЗА ФОРМАТИРАНЕ НА СЦЕНАРИЙ

Primer.docx - Microsoft Word

Home Insert Page Layout References Mailings Review View Soda PDF 7 Creator

Courier New 12

Font Paragraph Styles Editing

Clipboard Paste

1 2 | 4 | 6 | 8 | 10 | 12 | 14 | 16 | 18 | 20 | 22 | 24 |

ЕКС. ДЕН. ПАРК В ГРАДА

СИМЕОН (45) - жилав, прошарен мъж с остър поглед, върви усърдейно по алея в парка. Край него се разхожда една млада омечарка, която ту се изгубва в гъсталата, ту се връща при отслабения си Симеон. Симеон вика по една почти невидима от крастите пътека и се озовава на малка поляна с чашка и беседа.

ЕКС. ДЕН. ПЛОЩАДЕКА С БЕСЕДКА В ПАРКА

В беседката са се събрали 5-6 мъже. Дома от тях играят табла, а останалите подвикват отсрещен и викават кой ще спечели. Най-активен са КРАСИ (50) - дебелчак, мислен мъж и ЕМО (40) - в много добра физическа форма, с малка коса. Симеон се насочва директно към ЕМО и му дава вика, че иска да говори с него. Емо се отдръпва от табладжията.

СИМЕОН
За една работа... Съгласен съм. Данай да почваме.

ЕМО (мъж)
Добре.

СИМЕОН
В смисъл, голям съм, във форми съм, имам малка коса... Не виждам защо да не го направя.

ЕМО
Добре.

СИМЕОН
Не искам да го отлагам повече...

От беседката се чува възглас и разговорът на двамата се прекъсва. Водещите правят в спор и глътка. Емо иска уверително към Симеон. Гласовете на табладжията отлизат тихичка в парка.

ИНТ. НОЦ. СТАЯТА НА ВИЛИ

Стаята е облянена с плакати на баскетболни звезди. От компютър на едно бюро се чува музика. ВИЛИ (13) рибуня в тегрилка, мислената на пода. Наоколо са разхвърляни учебници, тетрадки и хапсалици с различни цветове. БАБАТА НА ВИЛИ (70), облечена в пемзар, се промъква в стаята.

Page: 1 of 1 Words: 242 Bulgarian (Bulgaria) 50%