

## БЪЛГАРСКО КИНО ОБЩЕСТВО

### КОНКУРС ЗА СЦЕНАРИЙ НА КЪСОМЕТРАЖЕН ФИЛМ 2022

#### 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: „X се чувства много зле и мисли, че са го измамили.“ Вместо това, трябва да се опишат конкретни действия или картини: „X 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 основните правила за форматиране: шрифт – Courier; размер на шрифта – 12; широчина на диалога - между 7.5 и 9 cm; номерирани страници.

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.

## **ПРИМЕР**

### **ЕКС. ДЕН. ПАРК В ГРАДА**

СИМЕОН (45) – жилав, прошарен мъж с остър поглед, върви устремено по алея в парка. Край него се разхожда едра немска овчарка, която ту се изгубва в гъсталака, ту се връща при стопанина си.

Симеон завива по една почти невидима от храстите пътечка и се озовава на малка поляна с чешма и беседка.

### **ЕКС. ДЕН. ПЛОЩАДКА С БЕСЕДКА В ПАРКА**

В беседката са се събрали 5-6 мъже. Двама от тях играят табла, а останалите подвикват отстрани и залагат кой ще спечели. Най-активни са КРАСИ (50) – дебеличък, невисок мъж и ЕМО (40) – в много добра физическа форма, с мазна коса.

Симеон се насочва директно към ЕМО и му дава знак, че иска да говори с него. Емо се отдръпва от табладжиите.

СИМЕОН

За оная работа... Съгласен съм.

ЕМО

(пауза)

Добре.

СИМЕОН

В смисъл, готов съм, във форма съм, имам желание...

ЕМО

Добре.

СИМЕОН

Няма да отлагам повече...

От беседката се чуват възгласи и разговорът на двамата се прекъсва. Възгласите преминават в спор и глъчка. Емо кимва утвърдително към Симеон. Гласовете на табладжиите огласят тишината на парка.

### **ИНТ. НОЩ. СТАЯТА НА ВИЛИ**

Стаята е облепена с плакати на баскетболни звезди. От компютър на едно бюро се чува музика. ВИЛИ (13) рисува в тетрадка, излегната на пода. Наоколо са разхвърляни учебници, тетрадки и химикалки с различни цветове. БАБАТА НА ВИЛИ (70), облечена в пенъоар, се промъква в стаята.