

БЪЛГАРСКО КИНО ОБЩЕСТВО

КОНКУРС ЗА СЦЕНАРИЙ НА КЪСОМЕТРАЖЕН ФИЛМ 2019

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 взема 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 от страни 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 пеньоар, се промъква в стаята.