[IME SCENARIJA Z VELIKIMI ČRKAMI]

Nasveti za pisanje imena scenarija:

* Prepričajte se, da bo vaš naslov čim bolj zanimiv.
* Razmislite o tem, kaj je v zgodbi: če je to misterij/grozljivka, je naslov, ki sproža vprašanja, odličen!
* Ali je naslov navdihujoč? Ali se sklicuje na želena čustva?
* Uporaba sodobnih orodij, kot je na primer Analizator naslova.

Avtor

[Ime avtorja(ov)]

Če želite po vrsticah, poimenujte vse avtorje scenarija. Ločite dve imeni z »&« in ne »in«.

[Ime podjetja/ ime podjetja zastopnika]

[Naslov]

[Telefonska številka]

[E-poštni naslov]

Odtemnitev:

INT/EKST.[LOKACIJA] **—** DAN/NOČ

V tej vrstici so na voljo dodatne informacije o tem, kje se odvija scena. Vsebuje tri dele. Vsako od teh bi moralo biti predstavljeno v samih velikih črkah.

* 1. del: Ugotovite, ali bo prizor posnet v zaprtih prostorih ali na prostem. **INT** za notri in **EXT** za zunaj. INT ali EXT se vedno konča s piko.
* 2. del: **LOKACIJA.** Določite lokacijo, kjer je scena nastavljena.
* 3. del: Ura dneva. Označite, ali se prizor odvija čez **DAN** ali **NOČ**.

[Dejanje]

**DEJANJE** opisuje prizorišče scenarija v sedanjiku. Občinstvu sporočite, kaj se dogaja in kako se dogaja. Bodite čim bolj natančni, ne da bi zapustili prostor za zmede. Vprašajte se: ali je bralec sposoben vizualizirati natančno tisto, kar želite vizualno sporočiti?

[Najprej predstavite LIK, ki prvič prihaja na zaslon. Obdržite imena v velikih ČRKAH.]

[LIK – 1 IME]  **[V.O.**, O.C. ali O.S.]

Za imenom lika, označite, kako lik začne s svojo vrstico: Če želite, da je „voiceover“ (prenos glasu) označite **V.O.**, O.C. za „Off-Camera“ (ni v objektivu), ali za **O.S.** za „Off-Screen“ (ni v kadru).

[Dialog]

V **dialogu** je navedeno besedilo, ki ga govori navedeni lik.

[Najprej predstavite LIK-2, ki prvič prihaja na zaslon. Obdržite imena v velikih ČRKAH.]

[IME LIKA-2]

[Dialog]

[IME LIKA-1]

[Dialog]

[IME LIKA-2]

[Dialog]

(VEČ)

**VEČ** označuje, da se dialogi tega lika nadaljujejo na naslednji strani.

[IME LIKA-2] (NADALJEVANO)

**CONT’D** (Nadaljevano) pomeni, da je isti lik iz prejšnje strani še naprej govori.

[Dialog se nadaljuje...]

[IME LIKA-1]

[Dialog]

PREIDE V:

Uporabite ta»**Prehod**«med dvema prizoroma. Prehod lahko uporabite kadar koli v svojem scenariju in z drugimi vrstami prehodov. V tem primeru je uporabljeno PREIDE V, če želite določiti daljši čas. Pogosto se uporabljajo tudi drugi prehodi, kot je CUT TO (Izreži v) ali QUICK CUT (Hiter izrez).

INT/EKST.INT/EKST. **—** INT/EKST.

[Scena – 2 opis]

[IME LIKA-2]

[Dialog]

[IME LIKA-1]

[Dialog]

[IME LIKA-2]

[Dialog]

[IME LIKA-1]

[Dialog]

ZATEMNITEV.

Ta konec **ZATEMNITVE** je standardno pravilo, ki označuje konec scenarija.

KONEC

# SMERNICE ZA PISCE SCENARIJEV

Ta preprosta in preprosta predloga je zasnovana tako, da omogoča ustvarjalno sokove, ki tečejo, ne da bi vas skrbele tehnične možnosti oblikovanja scenarija. Slogi te predloge so bili nastavljeni tako, da je oblikovanje scenarija tradicionalno preprosto in preprosto kot nekaj klikov. Vse je urejeno za vas, zato morate samo sesti in napisati svojo zgodbo.

Če se med pisanjem scenarija ponašata sorodna ali nepovezana ideja, jo zabeležite v pripombah tega dokumenta ali kje drugje. Pozneje se lahko vrnete nanjo in razširite svoje zamisli, ko imate čas.

Preden začnete pisati scenarij, se vprašajte:

* **Ali ste dobro opravili svoje naloge, kot je na primer:**
	+ Ali so liki in celotna zgodba jasni, dobro definirani in jim lahko preprosto sledite v mislih?
	+ Ali jo lahko ponazorite tako, da bo dovolj podrobno?
	+ Ali imate jasno predstavo o podrobni zgodbi, preden začnete pisati?
	+ Ali ste pozorni na začetek, osrednjo zgodbo in konec?
	+ Ali je vaš začetek privlačen dovolj, da nekomu vzbudite zanimanje v prvih nekaj vrsticah, da ne bodo nehali slediti zgodbi, preden se razodene?
* **Ali so liki dobro določeni oz. ali ste:**
	+ Določili osebnost lika in govorico telesa?
	+ V mislih pravilno zasnovali način, kako želite, da se vaš lik prikaže na zaslonu?
	+ Ali ste namenili dovolj pozornosti želeni starosti lika, videzu, navadam in vzorcem.
	+ Pod pogojem, da sta vaš režiser in kostumograf osnova za delo pri uresničitvi vaših likov?
* **Ali ste dokončali ali pomislili na lokacije?**
* **Kdo je vaše ciljno občinstvo? Kaj jim je všeč?**

Ne pozabite, da lahko vedno improvizirate, dokler ne se zadovoljite s celotno zgodbo, vendar je odlično odgovoriti na ta vprašanja, preden začnete. Začetek bo izredno kritičen, da bo pritegnil pozornost občinstva. Ko odgovarjate na zastavljena vprašanja, se postavite v čevlje občinstva.

Scenarij bo na koncu ustvarjen v filmu. Prepričajte se, da je scenarij vizualno zgovoren.

* Če želite ustvariti mračno sceno, razmislite o takšnem pisanju: temna in senčna scena vizualno (opis scene) in verbalno (dialog).
* Pojoči in živahen scenarij, na drugi strani pa bo napisan drugače: barvito in bistro.
* Ne pozabite, da pripovedujete zgodbo s kamero, ne pa z pisanjem knjige, ki bi zapustila vse bralčevi domišljiji!

Uvod v lik mora biti podroben in natančen, tako da lahko igralec ali igralka omogoči, da se vaša vizija uresniči na zaslonu. Ne pozabite, da je vizualni medij zelo zmogljiv in vključuje največje podrobnosti. Podrobnejši opis imate vašega scenarija, boljše je. V uvodu vašega lika navedite njegov:

* Videz,
* Obleko,
* Navade,
* Govorico telesa in
* Kako globoko želite zarisati lik?

Morda boste želeli podrobneje določiti določene like, da jih bodo gledalci dobro poznali, medtem ko boste lahko ponudili le kratek opis nekaterih drugih, ne-tako pomembnih likov.

Pišite scenarij v prostoru, kjer se počutite najbolj naravno in navdihnjeno za pisanje. Za nekatere je narava želeno mesto navdiha. Za druge pa je sedenje s skodelico kave ob strani okna sanjsko mesto za pisanje. Katero je vaše?

Brez kakršne koli dvoumnosti: Bodite čim bolj jasni.

Ne zanašajte se na svoj spomin, saj vam ne bo uspelo. Če se v mislih pojavlja sorodna ali nepovezana ideja, jo zapišite na zavihku Škrabotine, na predlogi zavihka Škrabotine ali pripombah tega dokumenta, tako da se lahko pozneje vrnete in to razširite, ko boste imeli čas. Mnogo odličnih zamisli je izgubljenih samo zato, ker niso bile zapisane v tistem času.

**Pomoč za oblikovanje**

Ko zaključite z navodili te predloge, kliknite in izbrišite modro besedilo namigov. Če se želite znebiti dodatnega razmika med vrsticami, na katerem je bilo besedilo namigov, pritisnite tipko Delete. S tem boste zagotovili, da začnete tipkati v vnaprej oblikovanih razdelkih.

Ko želite posodobiti besedilo označbe mesta, preprosto kliknite besedilo in začnite tipkati. Vdelani slogi so uporabljeni za vse besedilo označbe mesta in bodo pri vnosu besedila preneseni.

Ali želite spremeniti obliko zapisa na eni od vaših vstavljenih elementov? Če želite oblikovati besedilo z enim klikom, uporabite skupino slogi na zavihku domači trakovi.