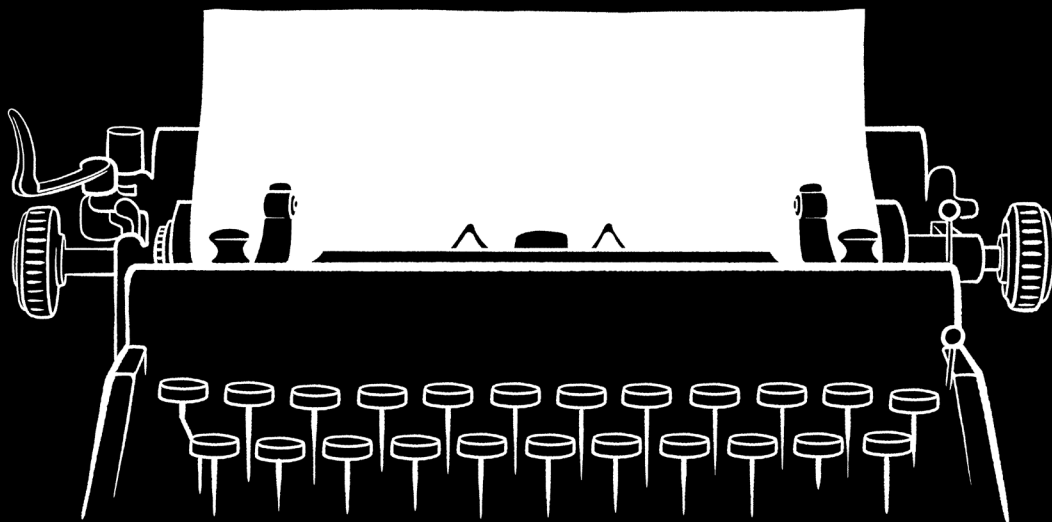


# SCENARISTIČNI VODNIK

Kako pravilno oblikovati scenarij ter sebi in filmski ekipi poenostaviti življenje



## SCENARISTIČNI VODNIK

**Kako pravilno oblikovati scenarij ter sebi in filmski ekipi**

**poenostaviti življenje**

Elektronska izdaja publikacije Društva slovenskih režiserjev in režiserk

Zbirka Filmotisk, letnik I, številka 1

Leto izida 2023

Brezplačna publikacija

**Izdajatelj** Društvo slovenskih režiserjev in režiserk

Zanj Matevž Luzar, predsednik

**Avtorji** Luka Marčetič, Matevž Luzar, Sonja Prosenc,

Miha Hočevar, Juš Premrov, Martin Srebotnjak

**Vodja projekta** Luka Marčetič

**Prelom** Sonja Prosenc

**Ilustracije** Gašper Rus

© Društvo slovenskih režiserjev in režiserk (Društvo DSR) 2023

Vse pravice pridržane.

Brez pisnega dovoljenja Društva DSR je prepovedano reproduciranje

(vključno s fotokopiranjem, tiskanjem ali shranitvijo v elektronski obliki),

distribuiranje, priobčevanje javnosti, predelava in kakršnakoli druga uporaba

tega avtorskega dela ali njegovih delov.

## Cobiss ID

169516291

## Zapis CIP

Kataložni zapis o publikaciji (CIP) pripravili v

Narodni in univerzitetni knjižnici v Ljubljani

COBISS.SI-ID 169516291

ISBN 978-961-96438-0-8 (PDF)

ISBN 978-961-96438-1-5 (ePUB)

**Društvo slovenskih režiserjev in režiserk**

**/ Directors Guild of Slovenia**

Kersnikova 12

1000 Ljubljana

Slovenija

E-pošta: info@dsr.si

Spletna stran: www.dsr.si

**Predsednik** Matevž Luzar

**Podpredsednica** Sonja Prosenc

**Predsednik DSR Scenaristi** Miha Hočevar

**Generalna sekretarka** Valerija Cokan

**Upravni odbor** Matevž Luzar, Sonja Prosenc, Špela Čadež,

Matjaž Ivanišin, Urša Menart, Darko Sinko, Maja Križnik,

Miha Hočevar, Rok Biček, Urška Kos

**Nadzorni svet** Klemen Dvornik, Martin Srebotnjak, Blaž Završnik

**Častno razsodišče** Igor Godina, Metod Pevec, Saša Eržen

**Nadomestna člana Častnega razsodišča** Amir Muratović,

Petra Seliškar

Partner projekta AIPA, k.o.



# SCENARISTIČNI VODNIK

Kako pravilno oblikovati scenarij  
ter sebi in filmski ekipi poenostaviti življenje

# ZAČETEK

Pred tabo je kratek, zgoščen vodnik, ki ti bo pomagal oblikovati in oddati scenarij in druge dokumente, potrebne za prijavo na razpise, olajšal sodelovanje pri razvoju scenarija in morebitno produkcijo. Nastal je v želji, da so na enem mestu zbrani odgovori na večino vprašanj, ki si jih zastavljamo, ko se kot pisci scenarijev soočamo s profesionalnim okoljem in mora naša prijava ustrezati dogovorjenim strokovnim standardom.

Obenem je vodnik tudi pojmovnik najpogosteje uporabljenih izrazov s kratkimi razlagami in primeri. Vsebuje še tehnične nasvete glede oblike dokumentov, črkovne vrste in uporabe scenarističnih programov, shranjevanja, pošiljanja in priprave na produkcijo ter odgovore na najpogostejša vprašanja s tega področja.

Vodnik ne vsebuje receptov za pisanje kino uspešnic ali za lov na leve, medvede, leoparda, za sekanje palm, osvajanje vesen in oskarjev, za kritiške slavošpeve in kar je še tihih želja nas, ki pišemo scenarije. Verjamemo pa, da bo v pomoč pri običajnih zagatah pred in med pisanjem ali po njem, pri urejanju in pošiljanju.

# KAZALO

<b>SCENARISTIČNI IZRAZI</b>	<b>8</b>
PREMISA (LOGLINE)	9
SINOPSIS	11
FILMSKA ZGODBA (TREATMENT)	13
SCENOSLED (STEP-OUTLINE)	15
SCENARIJ	17
<b>OBLIKOVANJE SCENARIJA</b>	<b>19</b>
ELEMENTI SCENARIJA	20
PREDPISANA ČRKOVA VRSTA	22
NASLOV PRIZORA (SCENE HEADING)	24
PREHODI	26
PREDSTAVITEV LIKOV	28
OPIS DOGAJANJA	30
DIALOG	32
DODATEK	34

NAVODILA IGRALCU	36	TELEFONSKI POGOVOR 2	63
NASLOVNICA	38	TELEFONSKI POGOVOR 3	65
POŠILJANJE SCENARIJEV	40	INT./EXT.	67
VARNOSTNO KOPIRANJE	42	OBLIKOVANJE MONTAŽNE SEKVENCE	69
PROGRAMI ZA PISANJE SCENARIJA	44	MONTAŽNA SEKVENCA OPISNO	70
<b>PRIPRAVA SCENARIJA ZA PRODUKCIJO</b>	<b>46</b>	MONTAŽNA SEKVENCA PODROBNO	72
KONSISTENTNOST LOKACIJ	48	SPOMINSKI/SANJSKI PRIZOR	74
KONSISTENTNOST IMEN	50	VEČ LIKOV, KI GOVORIJO HKRATI	76
DAN IN NOČ	52	DVOJNI DIALOG	78
LOČEVANJE PRIZOROV	54	PREKINJANJE V DIALOGU	80
ŠTEVILČENJE PRIZOROV	56	DOGODKI NA EKRANU ZNOTRAJ PRIZORA	82
REVIZIJSKI NAČIN	58	IN ZA KONEC ...	84
<b>POGOSTA VPRAŠANJA</b>	<b>60</b>		
OBLIKOVANJE TELEFONSKEGA POGOVORA	61		
TELEFONSKI POGOVOR 1	61		

# SCENARISTIČNI IZRAZI



# PREMISA (LOGLINE)

Premisa je kratek, jedrnat opis filma, ki običajno obsega le en stavek (izjemoma dva). Njegov namen je takoj pritegniti zanimanje in predstaviti osrednjo idejo in konflikt zgodbe. Premisa je orodje, ki se pogosto uporablja za hitro predstavitev ideje filma producentom, agentom, režiserjem in drugim. Vključuje glavnega protagonista, njegov cilj in glavno oviro oziroma nasprotnika, s katerim se mora soočiti.

Oblikovanje premise filma je bistven del procesa pisanja scenarija, saj pomaga scenaristu jasno definirati osrednjo idejo in se osredotočiti na glavne elemente zgodbe.

### **PRIMER 1:**

Vojni siroti, nemška deklica Lottie in slovenski deček Marko, po navdihu iz babičinih zgodb zbežita iz bombardiranega mesta in se ob pomoči ameriškega pilota Jima podata v iskanje »doline brez vojne«.

### **PRIMER 2:**

Ludvik, nekdanji prvak v speedwayu, in Rudi, mlajši fant, ki se je nedavno vrnil iz vojske, se v manjšem slovenskem mestu srečata na speedway dirki ter isto noč postaneta sodelavca pri tihotapljenju beguncev na slovensko-hrvaški meji.

### **PRIMER 3:**

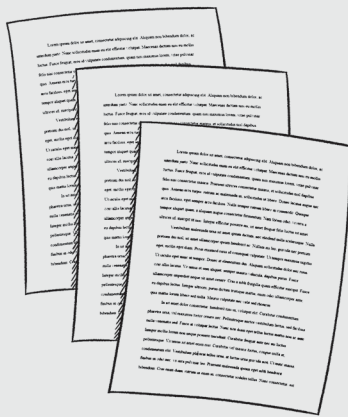
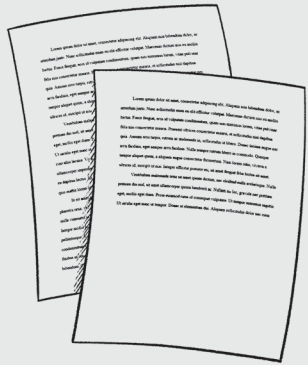
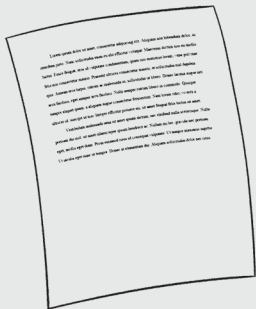
Ko v majhni vasi v Porabju umre moški, znan kot Oroslan, je skupnost pretresena. Da bi lažje sprejeli izgubo, vaščani začnejo poustvarjati Oroslanovo življenje s pripovedmi in legendami.

# SINOPSIS

Sinopsis je povzetek oziroma opis zgodbe filma. Predstavi glavne dogodke, like, konflikte in preobrate v filmu. Daje jasno sliko o vsebini filma od začetka do konca zgodbe, a brez podrobne razlage prizorov.

Dolžina sinopsisa je ponavadi eno tipkano stran, lahko tudi pol strani, če gre za kratki sinopsis. Izjemoma tudi stran in pol, če tako zahteva razpis ali naročnik.

Sinopsis je dokument, ki se uporablja v filmski industriji za predstavitev zgodbe potencialnim producentom, urednikom, režiserjem, financerjem ali drugim zainteresiranim. Pogosto je prva stvar, ki jo preberejo osebe v filmskem svetu, ko se odločajo, ali jih scenarij mogoče zanima.



## DOLŽINE SINOPSISOV:

Kratki sinopsis: pol strani

Standardni sinopsis: 1,5 strani

Dolgi sinopsis: 2-3 strani

# FILMSKA ZGODBA (TREATMENT)

Filmska zgodba je podroben opis zgodbe filma v narativni obliki. Gre za pripoved, ki je podrobnejša od sinopsisa, vendar manj podrobna od celotnega scenarija, saj v njej ni dialogov in drugih navodil. Dolžina je ponavadi 8–10 strani.

Filmska zgodba mora vključevati zaporedje dogodkov z vsemi ključnimi preobrti v filmu od začetka do konca, kratko predstavitev glavnih likov in atmosfero filma.

Filmska zgodba oziroma *treatment* je koristna v različnih fazah filmske produkcije. Scenaristom pomaga razjasniti in organizirati ideje pred pisanjem scenarija. Kot most med sinopsisom in končnim scenarijem omogoča boljše razumevanje in komuniciranje osnovnega koncepta zgodbe. Prav tako lahko služi kot orodje za predstavitev zgodbe producentom, režiserjem ali drugim sodelavcem, nujna pa je tudi ob prijavi na domače in tuje razpise.

## PRIMER PRIZORA V SCENARIJU:

---

Boštjan iz omare jemlje naključna oblačila in jih tlači v potovalno torbo.

BOŠTJAN

Imela si več mesecev  
časa za pakiranje!

MARUŠA

Kako naj bi vedela, da  
bo predčasno šla ven!

INT. PORODNA SOBA - DAN

Maruša leži na postelji in potiska otroka ven. Pred njo so trije zdravniki. Boštjan stoji ob Marušini glavi.

BOŠTJAN

Žal mi je! Jaz sem za  
vse kriv!

## PRIMER PRIZORA V FILMSKI ZGODBI:

---

Boštjan panično pakira stvari za porodnišnico. Maruša v bolečinah leži na postelji. Vmes se kregata, ker tega nista naredila že prej. Kreganje se nadaljuje v porodnišnici, medtem ko Maruša že rojeva.

# SCENOSLED (STEP-OUTLINE)

Scenosled je razčlenitev zgodbe po ključnih dogodkih in nujno v zaporedju poteka filma. Vedno ga zapišemo v obliki sosledja prizorov, vendar brez dialoga; njegov namen je, da vsakemu prizoru določi njegovo funkcijo v poteku zgodbe ali razvoju lika.

Scenosled za celovečerni igrani film vsebuje približno 30–50 ključnih prizorov. Praviloma ima scenosled manj prizorov, kot jih bo imel scenarij, saj se pri scenosledu osredotočamo na strukturo in pripovedno linijo zgodbe.

Scenosled je orodje, načrt, ki scenaristu omogoča pregled nad potekom zgodbe in strukturo pred začetkom pisanja scenarija, v katerem bo izpisal prizore v končni obliki.

3 INT. PORODNIŠNICA - DAN 3

Maruša rojeva. Boštjan se med porodom opravičuje, ker nista prej uredila stvari. Po porodu je situacija mirna. Maruša doji otroka, Boštjan zraven izmučeno sedi. Maruša povpraša po imenu, oba se strinjata, da ji bo ime Inja. Boštjan Maruši prikrije, da je v službi dal odpoved.

4 INT. PISARNA - DAN 4

Boštjan gre prosit bivšo šefinjo, če lahko dobi službo nazaj, ampak ga ta ne sprejme, ker so zaradi njega izgubili pomembnega klienta.

5 INT. ZAVOD ZA ZAPOSLOVANJE - DAN 5

Boštjan se prijavi na zavod za zaposlovanje, da bo mesečno dobival socialno nadomestilo, dokler se ne postavi na noge. Hkrati namerava izkoristiti prosti čas za pisanje svoje knjige.



# SCENARIJ

Scenarij je dokument, ki opisuje vizualne, zvočne in govorne elemente filma ali drugega avdiovizualnega dela. Vsebuje podrobno predstavljene prizore, dialoge in dogajanje. Scenarij služi kot načrt za režiserja, igralce in celotno filmsko ekipo med produkcijo. Vsebuje vse specifične elemente, kot so opisi lokacij, liki in interakcije, ki jih je treba upoštevati pri realizaciji.

Scenarij običajno sledi določeni obliki, ki omogoča jasno in enostavno razumevanje vsebine. Oblika scenarija vključuje specifične smernice glede oblikovanja, kot so robovi, velikost in črkovna vrsta ter razporeditev elementov, kot so naslovi prizorov, opisi dogajanja, dialogi itn. Dobro napisan scenarij ne predstavlja le zgodbe, temveč ustvarja tudi občutek ritma in dinamike filma, ki ga je treba prenesti na platno.

Dolžina scenarija \*

4.

JAN  
Eivi, ubodi ga. Tu sta.

Eiva začudena odpre oči.  
JAN (count'd)

A ha?

Eiva plaho priklama. Namodno odpre vrstomihlino vrata.  
JAN (count'd)  
Ej, ne pranih vrstom.

Eiva se namodno vira in pokrta tisto v nosenjujnega naketa.  
Jan ji pomelilko.

JAN (count'd)  
Pogled se kaj je v vrstom.

Eiva namodno pogleda v vrstom poljez odbe in iz nje povlata  
vrstom občudovnih pravice namodno. Jan ji pomelilko.

JAN (count'd)  
Da se boš lahko predstavila v vrstom.

Eiva poltine in vrstom vrstom namodno.

JAN (count'd)  
Lepo se imej!

Eiva...  
Hvala...

JAN  
Te pohvalam od polj trah, prav?

Eiva...  
Prav...

Eiva al namodno tisto in občudovnih vrstom Ball. Jan se namodno  
namodno namodno namodno se nje vrstom odbe nje nje.

1. BOLSKA UČENICA (SITNO)  
v boljski učilnici med predavanjem učiteljice, se Eiva od  
učiteljice namodno na nje. Jan (count'd) drži odbe.

UČENJICA  
Alija je tisto in tisto se namodno.  
a se učilnic odbe nje nje.  
(SITNO)



★ Dolžina scenarija je ponavadi od 90 do 120 strani. **Ena stran standardizirano oblikovanega scenarija praviloma ustreza eni minuti filma.** Zato je pomembno, da pri pisanju scenarija upoštevamo uveljavljeno obliko, saj scenarij, ki se ne ravna po teh pravilih postavitve besedila, bralcu že ob hitrem pregledu vzbudi vtis neprofesionalnosti.

# OBLIKOVANJE SCENARIJA

# ELEMENTI SCENARIJA

- **Naslov prizora:** enovrstični opis lokacije in časa v dnevju.
- **Številka prizora:** načeloma izpisana pri produkcijskem scenariju.
- **Dogajanje:** opis dogajanja v prizoru.
- **Lik:** ime lika, ki izgovarja repliko.
- **Dialog:** replike, ki jih izreče lik.
- **Navodilo igralcu:** opisuje, kako naj igralec pove repliko.
- **Prehod:** uporablja se kot navodilo za montažo.
- **Dodatek:** pojasnjuje, kje je lik, kadar se ga v prizoru ne vidi.

	3 INT. BOŠTJANOVO IN MARUŠINO STANOVANJE - DAN	3	naslov prizora
	V kopalnici se sliši, kako Boštjan panično pakira stvari, medtem ko Maruša sedi na postelji in močno vzdihuje.		dogajanje
lik	BOŠTJAN (O.S.)		dodatek
dialog	... kako se lahko to dogaja en mesec prej?		
navodilo igralcu	MARUŠA (sarkastično) Ne vem! Najbolje, da počakava, da otrok najprej pride ven in ga nato vprašava!		
	REZ NA:		prehod
številka prizora	4 INT. PORODNIŠNICA - NOČ	4	številka prizora
	Maruša doji v bolniški postelji, medtem zraven postelje Boštjan izmučeno spi v fotelju. Izgleda, kot da je rojeval on.		

# PREDPISANA ČRKOVNA VRSTA

Za pisanje scenarijev je kot standardna črkovna vrsta (pogovorno pisava ali *font*) uveljavljena **Courier** v velikosti 12. Njena oblika izvira iz črk mehanskega pisalnega stroja in je pomembna tudi zaradi predvidevanja približne dolžine filma.

Courier ima še posodobljeno, bolj berljivo različico, **Courier Prime**, ki je v scenarističnih programih večinoma že vgrajena v predlogo dokumenta, je pa na spletu tudi brezplačno na voljo za namestitev na računalnik.



23 INT. BOŠTJANOVU IN MARUŠINO STANOVANJE - DAN  
V kopalnici se gladi, kako Boštjan  
smeten ko Maruša sedi na...

DVO IN MARUŠINO STANOV.  
IZ omare jemlje naključna oblac  
to torbo. Maruša vstopi v sobo.

BOŠTJAN  
Imela si več mesecev časa za  
pakiranje!

MARUŠA  
No naj bi vedela, da bo  
on!

# NASLOV PRIZORA (SCENE HEADING)

Naslov prizora v scenariju označuje začetek vsakega novega prizora; vsebuje kratek opis lokacije in časa dogajanja, zapišemo ga pa z velikimi tiskanimi črkami.

## **INT. EVINO STANOVANJE - NOČ**

Ponavadi vsebuje tri osnovne informacije: vrsto snemalne lokacije (**INT.** za notranjost in **EXT.** za zunanjo lokacijo), opisno ime lokacije (npr. dnevna soba, park, restavracija) in čas dneva (npr. dan, noč). Naslov prizora je pomemben za bralčevo orientacijo in pomaga produkcijski ekipi pri organiziranju snemanja ter daje jasen pregled nad tem, kje in kdaj se dogaja določen prizor. Z uporabo vejic lahko imena lokacij zapišemo še bolj detajlno:

## **INT. EVINO STANOVANJE, SPALNICA - NOČ**

Tako ni treba dodatno opisovati lokacije znotraj opisa prizora (tam je sicer prostor, rezerviran za zgodbo), saj je vse določeno že v samem imenu lokacije.



EXT. NEBOTIČNIK - NOČ



INT. STANOVANJE, DNEVNA SOBA - NOČ



- \* Prehajanje med zunanjim in notranjim prostorom znotraj istega prizora najdete v poglavju **Pogosta vprašanja**.

# PREHODI

Spodaj desno na koncu prizora je prostor za prehode, ki pa se jih v sodobni scenaristiki uporablja čedalje redkeje. Najpogosteje uporabljena prehoda sta **REZ NA:** in **ZATEMNITEV.**

**REZ NA:** je lahko uporaben prehod, kadar je treba zelo jasno poudariti, da se premikamo na nov kraj in/ali v nov čas. Ker pa ima vsak prizor svoj naslov, zapis prehoda pravzaprav ni potreben in se ga v sodobni scenaristiki pogosto sploh ne uporablja. Priljubljen je bil v sedemdesetih letih v ZDA, saj je ustvarjal občutek dinamičnosti.

Situacije, v katerih je **REZ NA:** lahko uporaben: poudarek elipse (elipsa je izraz za preskok v času), sprememba časa in kraja dogajanja, poudarek montažne dinamike.

Na koncu je uporaba **REZ NA:** odvisna od scenaristovih osebnih preferenc.

EXT. NEBOTIČNIK - NOČ

Pred nebotičnikom stoji množica ljudi, ki glasno komentirajo pretep dveh moških v poslovnih oblekah.

REZ NA:

INT. ROBERTOVA DNEVNA SOBA - NOČ

Robert v popolni tišini sedi na kavču in se drži za glavo.

# PREDSTAVITEV LIKOV

Vsakič ko se v scenariju pojavi nov lik, ga predstavimo z velikimi tiskanimi črkami, v oklepaju s starostjo in po potrebi še z opisom. Opis lika naj bo kratek in naj vsebuje samo njegove bistvene lastnosti. Če ni pomemben za razumevanje zgodbe, ga lahko izpustimo.

INT. ROBERTOVA DNEVNA SOBA - NOČ

ROBERT (30), živčen, odsoten. Na njegovi beli srajci so sledovi krvi. K ušesu prislanja drag, razbit pametni telefon.

# OPIS DOGAJANJA

Opis dogajanja je del besedila, v katerem so podane tako vizualne kot zvočne informacije, ki jih lahko zazna gledalec. Vedno pišemo v tretji osebi in v sedanjiku.

Pomembne informacije, tako vizualne kot tudi zvočne, lahko poudarimo z VELIKIMI TISKANIMI ČRKAMI. Tako je jasno, da je del vidnega dogajanja tudi zvočno pomemben in opazen.

Robert iz kopalnice vkoraka v dnevno sobo in si medtem slači okrvavljeno srajco. Kar naenkrat se na vhodnih vratih zasliši ZVONJENJE. Robert otrpne. Ne upa se premakniti.

# DIALOG

Dialog je vedno v paru z IMENOM LIKA; ime zapišemo z velikimi tiskanimi črkami. Dialoški del nato postavimo pod ime lika, ki izgovarja napisane replike.



ROBERT

Prosim, ne mi vzeti stanovanja.  
Obljubim, da bom odplačal dolg.

AGENT

Imel si več kot dovolj časa.

# DODATEK

Kadar lik kaj pove zunaj izreza kadra **(O.S.)**, t. i. *off screen*, ali če gre za glas pripovedovalca **(V.O.)**, t. i. *voiceover*, za imenom lika zapišemo dodatek.

Podobno funkcijo kot **(O.S.)** ima **(O.C.)**, t. i. *off camera*, a se ne uporablja tako pogosto kot **(O.S.)**, ki je najbolj priljubljen zapis za dialog/dogodek/zvok, kadar je ta zunaj kadra.

Če je med prvo in drugo repliko istega lika predvideno dogajanje, scenaristični program avtomatično doda liku **(CONT'D)**, ki ga lahko poslovenimo v **(NADALJ.)**. Oznako **(CONT'D)** doda avtomatično, **(O.S.)** ali **(V.O.)** pa moramo vsakokrat pripisati.

ROBERT (V.O.)  
Hočejo mi vzeti stanovanje. Nikoli  
jim tega ne bom dovolil.

# NAVODILA IGRALCU

Znotraj dialoga lahko damo igralcu posebno navodilo glede tona glasu ali spremembe emocije, ne da bi to morali še posebej opisati v dogajanju.

Čeprav so navodila igralcu praktična, je priporočljivo, da jih je čim manj, saj je vedno dobro, če igralcu pustimo prostor za interpretacijo. Prav tako pretirana uporaba navodil ruši ritem branja scenarija.

ROBI  
(jezno v telefon)  
Nikoli več me ne kličite na to  
številko!

# NASLOVNICA

Vse naslovne strani morajo vsebovati naslednje podatke (v sredinski poravnavi):

- naslov;
- scenarij za celovečerni film (ali kratki film, televizijsko nadaljevanko itd.);
- ime(-na) scenarista(-ov);
- po predlogi (če je scenarij napisan po predlogi).

Datum je v spodnjem desnem kotu, v levem kotu nasproti datuma pa so navedeni kontaktni podatki scenarista ali njegovega predstavnika/producenta. (Zadostujeta ime in elektronski naslov.) Prav tako v levem kotu ponavadi navedemo lastnika avtorskih pravic z zaščitnim znakom (©) in ime lastnika pravic. Pomembno je označevanje različic, da lahko sodelavci sledijo razvoju scenarija.

Večina naslovnih strani je standardno zapisana v črkovni vrsti Courier, velikost 12.

NASLOV SCENARIJA  
scenarij za celovečerni film

Ime Priimek

Verzija 2



Praviloma z novo različico scenarija označujemo samo vsebinske spremembe in ne lektorskih. Označujemo lahko kot verzija 1, verzija 2 ..., vedno pa dodamo datum končnega zapisa pričujoče verzije.

1. 1. 2024

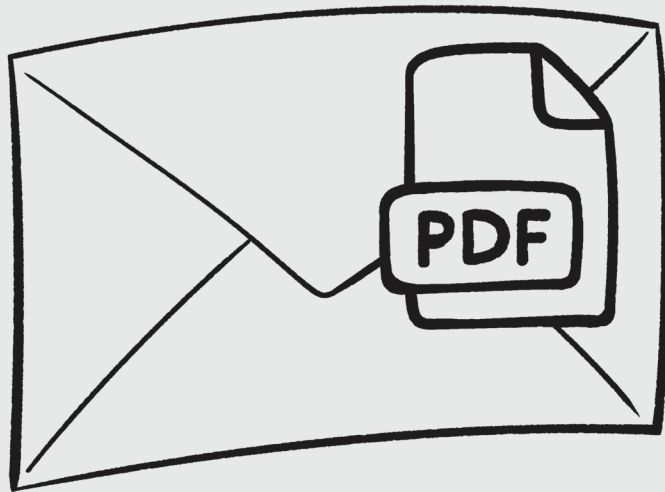
scenarist@produkcija.si  
producent@produkcija.si  
© Naziv produkcije

# POŠILJANJE SCENARIJEV

Scenarije pošiljamo v formatu PDF (Portable Document Format). Gre za preprosto predstavitevno datoteko, ki je ni mogoče urejati in je splošno berljiva, saj je njen videz enak na katerikoli napravi.

Pošiljanje v drugih formatih je tvegano. Če bi, na primer, poslali scenarij v formatu scenarističnega programa, je verjetno, da prejemnik nima tega programa in ne bi mogel odpreti datoteke. Ali pa program ima, a lahko med branjem pomotoma kaj preuredi in pošlje naprej spremenjen dokument. Da bi to preprečili, je bolje, da naslovniki za branje uporabljajo pregledovalnike, ki niso namenjeni urejanju besedila.





# VARNOSTNO KOPIRANJE

Ker je izguba dela zaradi tehničnih težav nekaj najhujšega, kar se nam lahko zgodi, je zelo priporočljivo imeti datoteko konstantno shranjeno v »oblaku«. Storitve, kot sta Dropbox in Google Drive, omogočajo brezplačno uporabo določene količine spletnega prostora, ker pa so besedilne datoteke zelo majhne, je tega prostora tudi za najbolj produktivnega scenarista več kot dovolj.

Sodobni scenaristični programi avtomatično shranjujejo datoteke vsakih pet minut, celoten proces shranjevanja tako lokalno na disk kot v »oblak« je lahko povsem avtomatiziran.



# PROGRAMI ZA PISANJE SCENARIJA

Doseganje standardizirane oblike scenarija je v klasičnem urejevalniku besedila lahko mukotrpno. Zato so na voljo posebni programi, narejeni z enim samim ciljem – da pomagajo pravilno postaviti elemente scenarija na stran. Scenarist se zato lahko posveti izključno vsebini. Hkrati mu programi nudijo še druge koristne funkcije in orodja, ki olajšajo pisanje in kasnejšo produkcijo filma.

Programov je toliko, da je težko določiti najboljšega, zato je priporočljivo, da jih preizkusimo več in se sami odločimo za najprimernejšega od naštetih. Na koncu je vseeno, kateri scenaristični program uporabljamo. Predvsem moramo biti pozorni na to, da je program stabilen in redno nadgrajevan.

## NEKATERI PRILJUBLJENI PROGRAMI, KI SO REDNO VZDRŽEVANI:

<b>Fade In</b>	Brezplačen (omejitev)/plačljiv	macOS/PC/Linux/iOS/Android
<b>Story Architect</b>	Brezplačen	macOS/PC/Linux
<b>Writerduet</b>	Brezplačen (omejitev)/plačljiv	Brskalnik (macOS/PC/Linux/iOS/Android)
<b>Highland 2</b>	Brezplačen (omejitev)/plačljiv	macOS/iOS
<b>Beat</b>	Brezplačen	macOS/iOS
<b>Final Draft</b>	Plačljiv	macOS/PC

# PRIPRAVA SCENARIJA ZA PRODUKCIJO

Scenarist med pisanjem velikokrat ne pomisli na druge vidike nastajanja filma, saj je osredotočen na zgodbo. Tako se pojavijo nekonsistentnosti, ki povzročajo probleme filmski ekipi pri pripravi scenarija na produkcijo; probleme je treba rešiti najkasneje do začetka predprodukcije filma.

Problemi, ki lahko nastanejo, so neoznačeni elementi (na primer manjkajoče številke prizorov idr.), ki jih je potem treba popraviti ročno. Največkrat je kriva napačna izbira programske opreme (npr. Microsoft Word). V primeru, da pišemo v scenarističnem programu, je odpravljanje napak lažje oziroma do njih sploh ne pride.

Sodobna programska oprema za razdelavo scenarija in planiranje snemanja produkciji omogoča, da se proces vnosa scenarija do določene mere avtomatizira (samodejno vnašanje prizorišč, likov, dolžine prizorov v scenariju, dni v filmski zgodbi ...). Takšna avtomatizacija pa je možna le, če je scenarij ob uvozu v program napisan v standardni obliki. Scenaristi lahko z doslednim upoštevanjem oblikovnih pravil v veliki meri prispevajo h gladkemu poteku predprodukcijskega procesa.

# KONSISTENTNOST LOKACIJ

Za natančno razdelavo lokacij moramo preveriti, ali obstajajo kakšne napake v naslovih lokacij. Če dva lika živita skupaj, sta, na primer, **INT. MARKOVA HIŠA** in **EXT. LARINA HIŠA** ista lokacija. Treba je izbrati eno ali združiti dve v eno, npr. **INT. LARINA IN MARKOVA HIŠA**.

Enako velja za kakršnekoli, četudi zgolj tipkarske napake pri zapisu lokacij.



INT. ~~MARKOVA HIŠA~~ LARINA IN MARKOVA HIŠA, DNEVNA SOBA - NOČ  
Marko zgroženo gleda novice.

INT. ~~LARINA HIŠA~~ LARINA IN MARKOVA HIŠA, KOPALNICA - NOČ  
Lara si ščetka zobe.

LARA  
(med ščetkanjem)  
Kaj pravijo?

INT. ~~MARKOVA HIŠA~~ LARINA IN MARKOVA HIŠA, DNEVNA SOBA - NOČ  
MARKO  
Da je še pet dni do konca sveta!

# KONSISTENTNOST IMEN

Preden se lotimo razdelave likov, preverimo, ali so imena likov enaka v celotnem scenariju. Na primer: če je Sara Goranova hči, se povsod identificira kot **SARA** in ne ponekod kot **GORANOVA HČI**. Prav tako se nam sredi scenarija mogoče ne ljubi več pisati celotnega imena in tako **ROBERT** postane **ROBI**.

ROBERT  
Doma sem, pridi.

INT. ROBERTOVO STANOVANJE, SPALNICA - DAN

Robert se preoblači iz pižame v poslovna oblačila. Nekdo pozvoni na vhodnih vratih.

~~ROBI~~ ROBERT  
Odprto je!

# DAN IN NOČ

V razdelavi kombiniramo skupine prizorov po času v dnevu. Zato poljubne opise časov (npr. **POPOLDNE, KASNEJE, POZNO ZVEČER**) zamenjamo z **DAN** in **NOČ**.

Izjemoma lahko uporabimo tudi oznaki **JUTRO** ali **VEČER**, da poudarimo potek časa ali specifičnost prizora.



# LOČEVANJE PRIZOROV

Za natančnejše številčenje prizorov moramo vse prizore pravilno razdeliti. Če se v prostoru istočasno dogaja več ločenih situacij z različnimi liki, je to več prizorov, ne glede na to, da se odvijajo v istem prostoru. V primeru zabave, če poteka en dialog v enem kotu sobe, drug pa v drugem kotu iste sobe, sta to dve mikrolokaciji znotraj ene lokacije.

Prav tako zamenjamo prizor zmeraj, kadar se liki premikajo iz enih prostorov v druge (npr. lik se sprehodi iz kuhinje v spalnico).



# ŠTEVILČENJE PRIZOROV

Prizore številčimo na levi in na desni strani. Vsi omenjeni programi omogočajo avtomatično številčenje prizorov (in torej tudi avtomatično spreminjanje številke glede na spremembe v scenariju).

Ko scenarij preide v fazo predprodukcije, moramo številke prizorov zakleniti. Zaklepanje prizorov pomeni, da dodajanje ali odstranjevanje prizorov ne vpliva na že obstoječe številke prizorov, kar je pomembno pri predprodukciji, ki je že v fazi planiranja.

Če, na primer, izbrišemo zaklenjen prizor številka 65, izbrisani prizor ostane pod številko 65, program pa mu doda besedilo **IZBRISAN PRIZOR** (OMITTED SCENE).

Med predprodukcijo poleg brisanja prizorov pride kdaj tudi do novih prizorov. Dodatni prizor dobi številko prejšnjega prizora in črko po abecednem vrstnem redu.



65	IZBRISAN PRIZOR	65
65A	EXT. PARK, BAJER - DAN	65A
66	INT. PISARNA - DAN	66

# REVIZIJSKI NAČIN

Ko scenarij oddamo produkciji, se vklopi funkcija REVIZIJSKI NAČIN (REVISION MODE), t. i. sledenje spremembam brez sprememb številk prizorov in strani. Ta v programu avtomatično poskrbi, da je vsaka najmanjša sprememba v scenariju označena z barvno stranjo, kar pomeni, da je na tej strani narejena sprememba, zvezdica (\*), ki se avtomatično doda na desno stran vrstice, pa pove, kje točno se je sprememba zgodila.

Tako lahko produkciji oddamo samo spremenjene strani, če pa pošljamo celoten scenarij, je takoj vidno, kaj je spremenjeno (barvne strani) in kaj je ostalo enako (bele strani). Vsi sodobni programi imajo to funkcijo že vgrajeno in če je revizijski način vklopljen, se vse spremembe avtomatično označijo z barvo in zvezdicami.

Priporočljivo je, da spremenjene strani natisnemo na barvni papir in z njimi zamenjamo stare strani v že obstoječem natisnjem scenariju.

Robert iz kopalnice vkoraka v dnevno sobo in si medtem  
slači okrvavljeno srajco. Kar naenkrat se na vhodnih vratih  
zasliši **TRKANJE**. Robert otrpne. Ne upa se premakniti.

\*

# POGOSTA VPRAŠANJA

# OBLIKOVANJE TELEFONSKEGA POGOVORA

**V scenarijih lahko telefonske pogovore obravnavamo na več načinov:**

## TELEFONSKI POGOVOR 1

Če se vidi in sliši le ena stran, jih obravnavamo kot druge dialoge, s premori ali dejanji, ki prekinejo dialog tega lika in pokažejo, kdaj govori druga stran.

Klara neha tipkati in dvigne telefon.

KLARA

Halo?

Telefon si prisloni k ušesu in nadaljuje s tipkanjem.

KLARA (cont'd)

Ja, to sem jaz.

# TELEFONSKI POGOVOR 2

Če je ena stran vidna, druga pa se sliši, a ni vidna, označimo dialog zunaj izreza kadra kot *off screen* **(O.S.)** in ga obravnavamo kot katerikoli drug prizor.

Na drugi strani je globok glas.

GLOBOK GLAS (O.S.)

Klara?

Klara takoj preneha s tipkanjem in si vzame trenutek, preden odgovori.

KLARA

... Ja?



# TELEFONSKI POGOVOR 3

Če se med pogovorom izmenjujeta prizorišči in sta obe strani vidni, določimo vsako lokacijo posebej in nato nadaljujemo celoten pogovor znotraj ene od lokacij. Produkcijsko je najbolj smiselno posneti oba telefonska prizora v celoti in nato v montaži določiti, kateri del je kdaj viden.

Še ena od možnosti je, da je med vsakim rezom celoten naslov prizora. To je lahko videti zelo neurejeno, vendar je povsem sprejemljivo. Kot pri vseh nasvetih za oblikovanje tudi tu ni trdnega pravila. Želimo biti jasni, hkrati pa ne smemo zмести bralca ali ga odvrniti od scenarija.

INT. KLARINO STANOVANJE, PISARNA - DAN

Klara dvigne telefon, ki zvoní.

KLARA

Halo?

MOŠKI V POSLOVNI OBLEKI (O.S.)

Pozdravljena, Klara. Predvidevam, da  
dobro veš, kdo je.

INT. PODJETNIŠKA PISARNA - NADALJEVANJE

Za ogromno mizo, narejeno iz masivnega lesa, sedi moški v  
dragi poslovni obleki.

MOŠKI V POSLOVNI OBLEKI

Že nekaj časa se nisva slišala.

KLARA (O.S.)

Vem, kdo si.

# INT./EXT.

V redkih primerih se prizor začne v notranjosti in se znotraj istega prizora prestavimo ven. Takrat uporabimo **INT./EXT.** ali **EXT./INT.**

INT./EXT. GARAŽA - NOČ

Odprejo se garažna vrata. Pred vhodom stoji močno zadihana Saša s kolesom. Kolo prisloni ob zid in se usede na stol v garaži. Vzame si trenutek, da pride do sape.

# OBLIKOVANJE MONTAŽNE SEKVENCE

Za oblikovanje montažnih sekvenc v scenarijih ni strogih pravil. Tako kot pri vsakem oblikovanju je tudi tu cilj čim bolj jasno in preprosto izraziti dogajanje v sliki, ne da bi pri tem prekinili tok scenarija ali bralca odvrnili od scenarija.

V nadaljevanju je predstavljenih nekaj možnosti oblikovanja montaže. Vsaka od njih je primerna, vendar mora scenarij izbrati slog in se ga držati.

# MONTAŽNA SEKVENCA OPISNO

Če montažna sekvenca izhaja iz že potekajočega prizora, uporabimo naslov prizora **MONTAŽNA SEKVENCA**, nato pa navedemo elemente montaže – bodisi kot ločene stavke dogajanja bodisi kot seznam s točkami. Ko je montažna sekvenca končana, uporabimo oznako **NAZAJ V PRIZOR** ali **KONEC MONTAŽNE SEKVENCE**.

INT. BENCINSKA POSTAJA - NOČ

Rok in Kristina sedita za blagajno. Rok gleda uro na steni;  
ura ravno pokaže 16:00.

ROK

Končno.

(Kristini)

Grem domov.

MONTAŽNA SEKVENCA

Rok se iz uniforme preobleče v civilna oblačila in pobere  
svojo torbo. S police s sladkarijami vzame čokoladico. V  
avtomat za kavo vrže kovanec in pritisne tipko za kavo z  
mlekom. Opremljen zapusti bencinsko črpalko.

KONEC MONTAŽNE SEKVENCE

# MONTAŽNA SEKVENCA PODROBNO

Če se montažna sekvenca odvija na več lokacijah, jo lahko izvedemo na različne načine. Enostaven način je, da seznam elementov montaže naslovimo z »MONTAŽNA SEKVENCA«, nato pa vsak element opremimo s krogcem ali črko in naslovom prizora.

Nekateri scenaristi manj natančno določajo lokacije v montažnih sekvencah in ne vpisujejo približnih naslovov prizorov.



#### MONTAŽNA SEKVENCA

- EXT. POŠTA - DAN - Rok se s kolesom pelje mimo pošte in vrže pismo v nabiralnik.
- EXT. KRIŽIŠČE - DAN - Rok se pelje čez cesto in ga skoraj zbijе avto. S šoferjem si izmenjata nekaj grdih izrazov.
- INT. TRGOVINA - DAN - Rok v trgovini kupi kruh.
- INT. KOLESARNICA - DAN - Rok pripelje kolo v kolesarnico, a je kolesarnica popolnoma zasedena.

#### KONEC MONTAŽNE SEKVENCE

#### INT. ROKOVO STANOVANJE - NOČ

Rok vstopi v stanovanje in se utrujeno vrže na kavč.

# SPOMINSKI/SANJSKI PRIZOR

Če želimo, da gledalec (in s tem bralec) ve, da je prizor *flashback* ali sanjska sekvenca, dodamo oznako v oklepaju za naslovom.

Če ne želimo, da se gledalec tega takoj zave, oznako izpustimo.

Ta nasvet velja tudi za vse druge alternativne svetove, ki se lahko pojavijo v scenariju. Pri vseh nasvetih za oblikovanje je naš cilj, da smo čim bolj jasni, ne da bi prekinili tok scenarija, pri čemer ne smemo pozabiti, da je bralec v vlogi gledalca. Če nismo prepričani, poskusimo ustvariti distanco do procesa, preberemo, kar smo napisali, kot da smo tretja oseba, in preverimo, ali je to smiselno.

INT. ANINA SPALNICA - DAN (SPOMIN)

EXT. GOZD - NOČ (SANJSKI PRIZOR)

EXT. PLAŽA - DAN (PRIHODNOST)

# VEČ LIKOV, KI GOVORIJO HKRATI ISTO

Kadar več likov hkrati govori isti dialog (v nasprotju z dvema likoma, ki istočasno govorita različna dialoga), običajno navedemo vse v isti vrstici.

**DIREKTORICA IN GOSTITELJ**  
**(istočasno)**

**Dobrodošli v našem hotelu!**

V nekaterih primerih so sprejemljive tudi druge možnosti. Če, na primer, obstaja skupna oznaka, ki jasno izraža, kdo govori, je povsem v redu, če jo uporabimo.

**Lili, Monika in Polona potihem vstopijo v  
Larino stanovanje.**

**DEKLETA**

**Vse najboljše!**

Na splošno velja, tako kot pri vseh nasvetih za oblikovanje: če je naš način jasen in ne odvrta pozornosti bralca, je najverjetneje v redu.



# VEČ LIKOV, KI GOVORIJO HKRATI RAZLIČNO

Kadar se hkrati pogovarjata dva lika, govorimo o »dvojnem dialogu«. V tem primeru moramo dialoška bloka obeh govorcev postaviti drugega ob drugem in ne drugega pod drugim.

Večina programov za pisanje scenarijev ima to možnost. Če, na primer, v programu *Fade In* dialoga vnesemo običajno, tako da sta drug pod drugim, označimo oba in izberemo možnost *Format* → *Make Dual Dialogue*. Dialoga se potem postavita drug ob drugega.

Teja si obuva čevlje in se odpravlja ven. Darko jo s prekrižanimi rokami gleda z nasprotne strani hodnika.

DARKO

Potrebujem pomoč pri nakupu  
daril, treba je postaviti  
drevo, kdo bo šel po Ano?

TEJA

Ne morem zdaj tega, mudi se  
mi, ker me že čakajo.

Darko glasno in očitno zavzdihne.

DARKO

Bom pač jaz.

TEJA

Ti pomagam, takoj ko bom lahko.  
Obljubim.

# PREKINJANJE V DIALOGU

Kot narekujejo vsi nasveti glede oblikovanja, moramo tudi tu jasno izraziti svojo vizijo, ne da bi pri tem prekinili potek scenarija. Prekinitev replike se v scenaristiki običajno označuje z uporabo dvojnega pomišljaja. V slovenščini za to uporabljamo tropičje, lahko pa vključimo tudi »prekinitev« v navodilu igralcu, če je potrebno.



**PRIMER 1:**

---

TILEN  
Če pogledamo druge možnosti --

NINA  
Ne.

**PRIMER 2:**

---

TILEN  
Če pogledamo druge možnosti ...

NINA  
(ga prekine)  
Ne.

# DOGODKI NA EKRANU ZNOTRAJ PRIZORA

Če lik znotraj prizora gleda v telefon in bi radi pokazali vsebino na telefonu, lahko uporabimo zapis **NA EKRANU** in **NAZAJ NA PRIZOR**.



INT. DNEVNA SOBA - DAN

Simona gleda odlomek iz novic na telefonu.

NA EKRANU

VODITELJICA (45) intervjuva STAREJŠEGA ČLOVEKA (70).

VODITELJICA

Kaj točno vam je povedala v tistem trenutku?

STAREJŠI ČLOVEK

Da sem nesposoben in naj takoj za vedno izginem iz njene pisarne.

NAZAJ NA PRIZOR

VODITELJICA (O.S.)

Kako pa ste reagirali na to?

Simona izklopi telefon.

SIMONA

(sama pri sebi)

Preklet lažnivec ...



# IN ZA KONEC ...

Ni nujno, da zadnja stran scenarija pomeni, da gre za zaključek zgodbe. Mogoče gre za delo, ki je še v razvoju, ali pa pred sabo nimamo zadnje verzije scenarija. V primeru, da gre za zaključeno zgodbo, moramo nujno dodati napis **KONEC**, ki je sredinsko poravnan.

EXT. VRH GORE - DAN

Simona se povzpne na vrh gore. Pred njo je čudovit razgled.  
Uspelo ji je.

SIMONA  
Uspelo mi je.

KONEC

»Vodnik ne vsebuje receptov za pisanje kino uspešnic ali za lov na leve, medvede, leoparda, za sekanje palm, osvajanje vesen in oskarjev, za kritiške slavospeve in kar je še tihih želja nas, ki pišemo scenarije. Verjamemo pa, da bo v pomoč pri običajnih zagatah pred in med pisanjem ali po njem, pri urejanju in pošiljanju.«

**Društvo slovenskih režiserjev in režiserk**