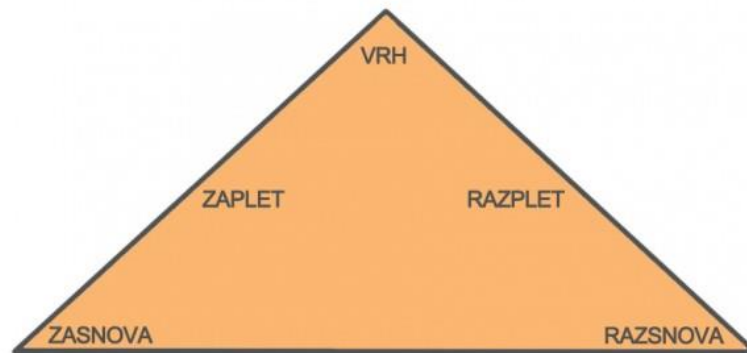
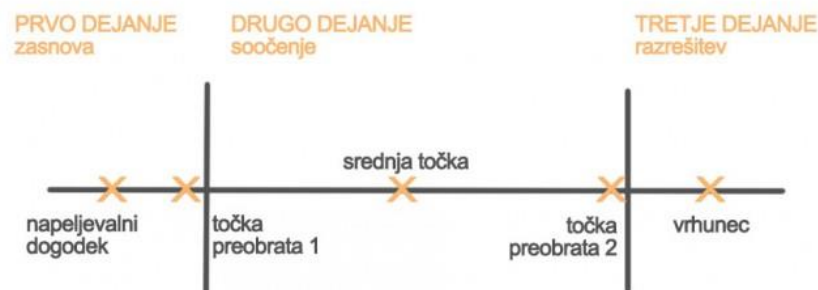


Pisanje scenarija

Klasična zgradba drame, ki je sestavljena iz petih delov. Film je ponavadi zgrajen le iz treh (po Sydu Fieldu), vendar obstaja med Sheakspearjem in filmi veliko podobnosti in jih lahko uporabimo za krajše igre.



Zgradba klasične drame



Zgradba treh dejanj po Sydu Fieldu

Prvo dejanje: zasnova

Prvo dejanje ponavadi zajema prvo četrtino scenarija in zajema naslednje:

- **Predstavitve glavnih likov in razmerja med njimi** ter umestitev zgodbe v čas in prostor.
- V tem delu tudi spoznamo **glavni lik, dramsko izhodišče** in **začetni zaplet**.
 - **Glavni lik:** to je oseba v zgodbi, ki ima neko željo ali cilj. Njegova dejanja zgodbo vodijo.
 - **Dramsko izhodišče:** O čem govori zgodba? Kaj se dogaja in kaj je glavni konflikt oz. konflikti?
 - **Začetni zaplet:** okoliščine, ki so potrebne za začetek zgodbe in konflikta.

- **Ključni dogodek (napeljevalni dogodek):** dogodek, zaradi katerega se prične zgodba odvijati, pojavi se nekje na sredini prvega dejanja. Vse kar se je dogajalo do tega dogodka, postane nepomembno, vse kar se zgodi po tem dogodku, tvori zgodbo.
- **Točka preobrata 1:** točka preobrata, ki nas popelje v drugo dejanje

Drugo dejanje: soočenje

Drugo dejanje zajema drugi dve četrtini in zajema:

- **Ovire:** v drugem dejanju se glavni lik sreča z vrsto ovir, ki mu preprečujejo, da doseže svoj cilj.
- **Prvi vrhunec:** zgodi se malo pred polovico. Glavni lik skoraj doseže svoj cilj, potem pa se mu vse podre.
- **Srednja točka:** je na polovici. Glavni lik doseže najnižjo točko v svojem prizadevanju in izgleda najbolj oddaljen od doseganja svojega cilja.
- **Točka preobrata 2:** točka preobrata, ki nas popelje v tretje dejanje

Tretje dejanje: razrešitev in zaključek

Tretje dejanje zajema zadnjo četrtino ter zajema:

- **Vrhunec:** zgodba doseže svoj vrhunec, nasprotujoče si sile se srečajo v vsej svoji moči v obliki psihične ali fizične akcije. Začetni zaplet se razreši.
- **Razplet:** kratko obdobje počitka na koncu, zopet se vzpostavi ravnovesje, pogosto je pospremljen s sproščeno in veselo glasbo.

Primer sinopsisa za kratko igro

Nerazumljen kuža

Avtor: Robert Biggins

Puhko je nesrečen kuža. Nobeden od njegovih lastnikov – starejšega para, ki živi v staromodni hiši v predmestju – ga ne mara ali razume. Vedno ga prosita, da naj naredi kaj, kar ne zna, ali pa se ne zmenita za njegove želje in potrebe. Dva dni pred božičem se zato Puhko odloči, da bo pobegnil in si poskušal najti dom, kjer se bo počutil bolj sprejetega. Pri svojem podvigu naleti na vrsto ovir in težav, ki mu vzbudijo domotožje, in zaželi si, da bi se vrnil. Medtem ga lastnika iščeta naokrog vsa v strahu, da se mu je kaj zgodilo. Puhko se nato na božični večer, med močnim sneženjem vrne. Od takrat skrbijo lastniki veliko bolje zanj in končno se tudi on prične zavedati, kako veliko jim pomeni.

Pisanje scenarija

Ne pozabi, da moraš skozi igro pripovedovati zgodbo. Ta mora biti povedana tako z igranjem kot z dialogi, plesom, zvočnimi efekti in glasbo... Čeprav to izgleda na prvi pogled očitno, piscem scenarija to velikokrat predstavlja izziv. Dober scenarij bo tako vseboval podroben opis vsakega prizora. V scenariju so lahko zapisane tudi že ideje za primerna glasbo, ples...

V scenariju je dobro imeti zapisano naslednje: natančno lokacijo, čas dneva, rekvizite, osvetlitev, izgled igralcev, kostume, opis, kaj se v prizoru dogaja, napotke za glasbo in dialoge.

Vsak prizor strukturiramo na isti način, najprej opišemo lokacijo, nato like in na zadnje napišemo dialoge.

Primer scenarija:

Naslov
NERAZUMLJEN KUŽA

Avtor: Robert Biggins

Prizor 1

Dva dni pred božičem v sedemdesetih letih 20. stoletja. Snega še ni, vreme je oblačno.

Na podstrešju gori luč. G. Miller (upokojenec, stereotipen lik starega očeta, oblečen v modro srajco in črne hlače z naramnicami) in njegov kuža Puhko (terier) sta na podstrešju, kjer nekaj iščeta med starim zaprašenim pohištvom in ostalo kramo.

G. MILLER

Puhko, a veš kam sem dal tiste stare plošče z božičnimi pesmimi?

PUHKO

(zalaja, kot da bi rekel 'Ne!')

G. MILLER

O, Puhko, mi pa res nisi v nobeno pomoč!

Puhko postane užaljen in odvihra po stopnicah navzdol.

Prizor 2

Ga. Miller (stereotipen lik babice s predpasnikom) peče božične piškote v kuhinji. V prostoru vlada toplo vzdušje.

Ga. MILLER

(govori sama s seboj)

O bog, vsako leto moram za božič peči piškote in vsako leto se mi to zdi bolj in bolj naporno.

Puhko veselo priskaklja v kuhinjo, vesel, da vidi go. Miller.

Ga. MILLER

O Puhko, ljubček, lepo te je videti, kje pa si pustil dedka?

Puhko sede na tla pred go. Miller poln pričakovanj.

Ga. MILLER

O ne, Puhko. Ti piškoti pa niso zate! Nikar me ne glej tako! Saj si že imel svoje kosilo!

Puhko se zopet počuti užaljenega in oddrvi iz kuhinje.

...