

Izdelava sinopsisa, scenarija, storyboarda in snemalnega načrta

O čem govori to poglavje

Bodisi da se lotevamo izdelave igranega filma, dokumentarca ali kakšnega od TV-formatov, npr. TV-novice ali reportaže ..., vedno poskušajmo s svojim videom povedati neko zgodbo. V tem poglavju se boš naučil, kako napisati sinopsis, razviti scenarij in izdelati storyboard za svoj video, kar je osnova vsakega dobrega izdelka. Povedali pa bomo tudi nekaj o pripravi snemalnega načrta, ki je ključnega pomena, da snemanje na terenu teče gladko.

Vision v akciji – kratek opomnik za delo na terenu

1. Ko se odločiš, kaj želiš posneti (videokolaž, igrani film, dokumentarec, TV-novico ...), najprej izdelaj sinopsis in scenarij, v katerem zapišeš, kaj se bo snemalo in kako.
2. Na podlagi scenarija naredi storyboard, v katerega vriši vsak prizor (če imaš voljo, lahko narišeš tudi vsak kader).
3. Predstavi ga prijateljem ali sodelavcem.
4. Ne boj se narediti sprememb v svojem načrtu, če se kasneje izkaže, da določena ideja ni več ustrezna. Če si na primer načrtoval zračni posnetek za konec filma, pa se izkaže, da se je bolje osredotočiti na glavni lik in njegove občutke, spremeni načrt.
5. Upoštevaj os akcije in preveri, ali je zaporedje kadrov in prizorov ustrezno načrtovano.
6. Oštevilči vsak prizor v svojem storyboardu, oznake boš uporabil pri izdelavi snemalnega načrta.
7. Skupaj z ostalimi člani svoje snemalne ekipe izdelaj snemalni načrt in pri tem upoštevaj predloge iz tega poglavja.
8. Redno se o napredku snemanja pogovarjaj s sodelavci na projektu. Komunikacija in timsko delo sta ključnega pomena, da snemanje poteka gladko.
9. Bodi si na jasnem, kakšen naj bo tvoj izdelek in kako boš to dosegel. Pomembno je upoštevati tudi čas, denar in motiviranost. Koliko jih imaš na razpolago?

Katero opremo potrebuješ

Potrebuješ pisalno orodje za ustvarjanje zapiskov. Lahko sta to svinčnik in papir, računalnik, tablica ali kombinacija le-teh. Če delaš scenarij na računalniku, lahko zapiske deliš in dopolnjuješ z ostalimi člani snemalne ekipe prek spleta. Za izdelavo storyboarda pa se odlično obnese svinčnik in papir.

Podrobnejša razlaga

Bistvo vsakega filma ali videa je zgodba, ki jo želiš povedati. To je lahko zgodba, ki že obstaja v kakšni drugi obliki, na primer kot besedilo ali radijska igra. Lahko pa jo izdeláš posebej za svoj film. V primeru dokumentarnih filmov pa se zgodba lahko izoblikuje tudi med snemanjem.

Zgodba je veliko bolj zanimiva, če vsebuje dramatičnost, konflikte ali nasprotja med upodobljenimi liki, močna čustva ... Manj ko je konec predvidljiv, bolj napeta je zgodba.

Da lažje razviješ zgodbo, ki je napeta in dramatična, in jo nato uspeš preliti v film, je dobro, da prej izdeláš:

- sinopsis
- scenarij
- storyboard

Zgoraj naštetu moraš ponavadi pripraviti tudi, kadar želiš pridobiti sredstva za svoj projekt.

Zgradba treh dejanj

Pogosto se za izdelavo zgodbe uporablja zgradba, ki temelji na treh dejanjih. Tukaj bomo zgradbo treh dejanj na hitro predstavili, več pa najdeš v poglavju [Analiza filma](#).

- Prvo dejanje: zasnova. V tem delu izvemo več o glavnih likih, njihovih notranjih in zunanjih konfliktih in dogajanje umestimo v prostor.
- Drugo dejanje: soočenje. Glavni lik poskuša razrešiti svoje težave in ovire na poti do cilja, ki si ga je zastavil.
- Tretje dejanje: razrešitev. Dramatičen dogodek nas popelje k razrešitvi in zaključku zgodbe.

Sinopsis

Sinopsis je kratek opis, kaj se v filmu dogaja. Je ideja filma prelita v besede. Sinopsis se od scenarija razlikuje v tem, da vsebuje le najbolj pomembne oziroma zanimive dele zgodbe. Ponavadi z njim predstavimo film potencialnim financerjem oziroma režiserju. Uporabiš ga lahko tudi pri pošiljanju filma na različne festivale ali pri prijavi na razpise.

Dolžina sinopsisa:

- Kratki film – 10 vrstic
- Dokumentarec – 30 vrstic
- Dolgometražni igrani film – 2 strani

Primer sinopsisa za kratki film

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.

Scenarij

Vsak film ali TV-format (TV-novica, reportaža ...) ponavadi temelji na scenariju in se le redko snema naključno. Scenarij je lahko do potankosti zapisan ali pa le kot osnutek. Scenarij je tudi podlaga za izdelavo snemalnega načrta.

Pisanje scenarija

Ne pozabi, da moraš skozi film pripovedovati zgodbo. Ta mora biti povedana tako s sliko kot z dialogi, off zvokom, zvočnimi efekti in glasbo. Film je drugačen medij, kot knjiga ali radio, veliko stvari lahko namreč pokažeš s sliko in jih ne rabiš razlagati z besedo. Čeprav to izgleda na prvi pogled očitno, piscem scenarijam to velikokrat predstavlja izziv. Dober scenarij bo tako vseboval podroben opis vsakega prizora in bo za to dobra osnova za izdelavo snemalnega načrta. V scenariju so lahko zapisane tudi že ideje za montažo, npr. kako narediti prehod iz enega prizora v naslednjega, primerna glasba ... Dobro izdelan scenarij tudi prihrani veliko časa pri snemanju, saj lahko iz njega režiser in kamerman hitro ugotovita, kaj je potrebno posneti in kako.

V scenariju moramo torej imeti zapisano naslednje: natančno lokacijo, čas dneva, rekvizite, osvetlitev, izgled igralcev, kostume, opis, kaj se v prizoru dogaja, in dialoge. V scenarij tudi zapišemo off zvok oziroma pripoved, če jo film vsebuje, ter napotke za glasbo.

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.

Z ulice vidimo staromodno dvonadstropno hišo v predmestju. Na podstrešju in v pritličju 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.

Prizor 3

Puhko steče ven iz hiše na vrt, ki vodi na polje. Malce okleva, potem pa se iz vrta zapodi na polje.

...

Če nimate časa za pripravo scenarija IN storyboarda, potem napišite le scenarij in se na lokaciji odločite, kako boste kaj posneli. Lahko pa se tudi takoj lotite storyboarda in scenarija sploh ne pišete. Pri manjših projektih je to povsem izvedljivo.

Storyboard

Ko je scenarij napisan, je potrebno poskrbeti, da imajo vsi, ki sodelujejo pri snemanju, isto vizijo, kako naj bi posnetki izgledali.

Z drugimi besedami, izdelati moraš storyboard, ki temelji na scenariju. Storyboard je podoben stripu: vsak prizor je narisani, najbolje kادر za kadr, in sicer v ustreznem kotu snemanja in filmskem planu. Pri načrtovanju ne pozabi upoštevati pravila uravnovežene kompozicije, osi akcije, ustreznega zaporedja kadrov ...



Izdelava storyboarda

Vsak premik – igralcev ali kamere – lahko označiš s puščico. Pod vsak kader pa lahko zapišeš dogajanje ali dialog, osvetlitev in napotke za snemalca (npr. preostritev). Dodaš lahko tudi napotke za montažo (npr. napise, glasbo ...).

Vsak kader opiši kar se da podrobno, da boš na snemanju lažje prišel do želenega rezultata.

Predlogo za storyboard lahko najdeš na koncu tega poglavja.

Kako dolgo bo v filmu trajal posamezen kader in kako pogosto boš menjal filmski plan, je odvisno od vrste filma, stila snemanja in montaže ter časa, ki ga imaš na razpolago za snemanje. V akcijskih filmih se filmski plan menja kar vsakih 5 sekund. Izberi si poljuben film in poskušaj ugotoviti, kako dolgo trajajo posamezni kadri, preden pride do menjave.

Snemalni načrt

Snemalni načrt je časovni pregled snemalnih dni, ki jih načrtuješ, in temelji na scenariju oziroma storyboardu. Z njegovo pomočjo si ustvariš pregled nad sredstvi in delom, ki ga boš moral opraviti in ti je v pomoč, da si snemanje organiziraš tako, da je čim bolj racionalno. Če se več prizorov odvija na istem kraju, je najbolje da jih tako tudi posnameš, čeprav si v filmu ne sledijo v istem zaporedju. Dokumentarni filmi so pri tem izjema, saj se zgodba pogosto prične kazati šele, ko začneš s snemanjem.

Za vsak snemalni dan si zapiši: datum in čas snemanja, lokacijo, ki jo točno določiš (npr. pred hišo ...), kadre ki jih želiš posneti, člane snemalne ekipe in njihove naloge ter igralce. Zapiši tudi, katero opremo, rekvizite in kostume boš potreboval in kako boš poskrbel za varnost. Kaj boš npr. naredil z opremo, če prične deževati? Obstaja kakšna nevarnost za igralce med snemanjem določenega prizora, npr. če v prizoru uporabljaš ogenj?

Dnevno je potrebno poskrbeti tudi za logistiko: prevoz, parkiranje, hrano in pijačo ...

Primer snemalnega načrta:

Datum	Kader št.	Lokacija	Snemalna ekipa in naloge	Igralci	Oprema	Kostumi in rekviziti	Varnost	Prevoz	Catering
24/04/2015	1 2 6 9 11 13	<i>Petrova hiša:</i> podstrešje dnevna soba kopalnica pred hišo ...	Jože (režiser) Suzana (kamera 1) Bojan (kamera 2) Patricija (zvok in luč) Leon (kostumi in rekviziti)	G. Miller in njegov kuža Puhko	2 kameri 2 stativa 1 mikrofoni ...	modra srajca, črne hlače	če bo dež, zunaj ne snemamo	vsak pride z avtom, parkiranje na ulici	Ga. Miller (poskrbela bo tudi za psa)
25/04/2015	...	...	...	...	...	...	...	...	...
...									

Pogoste napake

- Premalo znanja o pisanju zanimivega in napetega scenarija, zgodba ni povedana na zanimiv način ali z dovolj podrobnostmi, zato občinstvo ne razume dogajanja.
- Neustrezno kombinirani kadri in prizori (več v poglavju [Zgradba filma](#)): npr. preskakovanje čez os akcije, ni kontinuitete pri rekvizitih in kostumih, igralci imajo drugačno frizuro na različne snemalne dni ...
- Pomanjkanje motivacije, ker so si mentor ali udeleženci zastavili previsoke cilje.

Vaje

Včasih je potrebno kar nekaj časa, preden najdeš dobro zgodbo. Pogosto se nam zanimive zgodbe odvijajo pred očmi, zato je dobro biti pozoren na dogajanje v okolici. Ideja pride lahko že ob opazovanju določenega človeka, pogovora ali stvari. Da prideš do zgodbe, lahko uporabiš tudi katero od tehnik kreativnega pisanja (ang. creative writing). Na spletu boš našel veliko strani na to temo, obstajajo pa tudi knjige.

Da ti ideje ne bodo ušle, nosi s seboj zvezek za zapiske ali pa si jih zapiši v telefon, če je potrebno tudi sredi noči.

Sorodne teme in zunanji viri

Poglavja: [Kamera – osnove](#) / [Kompozicija in barve](#) / [Osnove osvetlitve](#) / [Zgradba filma](#) / [Analiza filma](#)

[Predloga za izdelavo storyboarda](#) / Za pisanje in branje scenarija na različnih napravah (računalnik, tablica, pametni telefon) in za skupno delo prek spleta lahko uporabljaš Celtix. Osnovna različica je brezplačna in jo najdeš na: <https://www.celtx.com/index.html>.

Metodologija

Preveč natančno pisanje scenarija ali storyboarda lahko zelo negativno vpliva na motivacijo mladih. Če zgodba ni preveč zahtevna, lahko preskočite fazo pisanja scenarija in greste takoj na izdelavo storyboarda.

Najbolje je najti neko ravnovesje med načrtovanjem na papirju in snemanjem na lokaciji, kjer lahko malo tudi improvizirate. Snemanje naj bi bila zabavna aktivnost, zato se izogibajte mnogokratnemu ponavljanju enega in istega kadra, da bi dosegli točno, kar ste načrtovali. To lahko postane zelo utrujajoče.

Če lahko, kakšne prizore poenostavite in ne delajte nenehnih menjav filmskih planov in kotov snemanja.

Kot primer filmčkov mladim raje pokažite kakšne, ki so jih tudi izdelali mladi, in ne visokozahtevne profesionalne produkcije. Tako bodo dobili bolj realno predstavo, kaj je možno narediti, in se ne bodo počutili preveč obremenjeni.

Mentor si mora biti na jasnem tudi, kaj mu je pri snemanju pomembno: je to učna izkušnja udeležencev ali kakovost izdelka?

Tudi tu je dobro najti ustrezno ravnovesje, vendar je pri tem treba upoštevati, da skupino sestavljajo mladi, ki še nimajo nujno veliko znanja in izkušenj.

Dobro je vnaprej tudi spoznati pričakovanja udeležencev glede končnega izdelka. Nekateri imajo morda velika pričakovanja in ambicije, ker bo njihov izdelek viden tudi drugim, in se želijo dokazati. Pomembno jim je pojasniti, da je povsem v redu, tudi če izdelek ni vrhunski.

Pomembno pa je tudi, da se mentor v proces ne vmešava preveč, saj naj bi bil izdelek delo mladih. Naj ne predlaga preveč idej, saj bodo s tem udeleženci manj motivirani in ne bodo tako uživali pri izdelavi filma.

Mentorjevo delo je, da ustvari ustrezno okolje, ki bo omogočalo mladim učenje in razvoj. Zato ni vedno pomembna kakovost izdelka. Pravo merilo uspešnosti je kakovost naučenega, kar je na dolgi rok bolj pomembno.

Terminologija

sinopsis, scenarij, storyboard, prizor, os akcije, snemalni načrt