

Konu ve karakter analizi

Giriş

Bu bölümü en az 16 yaşındaki gençler çalışmalı, çünkü çok teorik ve ileri seviyede.

Özellikli iyi bir filmin yapımı için öncelikle iyi bir senaryo ve hikaye oluşturmamız gerektiğini biliyoruz! Eğer kendi senaryomuzu yazmak istemezsek, özellikli bir filmi sadece bir kere izleyerek tartışmadan, derinlemesine incelemek istemek ve filme ile ilgili yorumlar yapmak komik olabilir.

Bu bölümde uzun metrajlı bir filmi konu ve karakter olarak ünlü Amerikan senaryo yazarı Syd Field'in çalışmalarını örnek alarak yapacağız. Birçok popüler filmi inceledikten sonra Syd Field tüm bu filmlerin belli bir yapıyı takip ettiğini fark etti ve buna " üç oyun ismi " verildi. Burada üç oyun kuralına bağlı kalarak iyi bir filmi nasıl analiz edeceğinizi öğreneceksiniz.

Vision in action

Konu ve karakter analizi oldukça karışık bir süreçtir, çok fazla zamana ihtiyacınız var ve belli bir formatta film çekmek gibi nesnel bir eylem içermemektedir. Bununla beraber bir sinemaya gidiyorsunuz ve kendinizi "Syd Field'in üçlü kuramına" göre bir film analizi yapmış olarak görmek istiyorsunuz, işte bu bölümde bunu öğreneceksiniz.

Araçlar:

- Bir grup gençle bir filmi izlemek ve film kritiği yapmak: büyük bir ekran, video oynatıcı, (internetten film için) bilgisayar ve internet bağlantısı.
- Genç grupları için yeterince bilgisayar ve kağıt, (her grubun filmi kendi içerisinde tekrardan dinlemesi için ayrıca tablet, akıllı telefon gibi araçlarda kullanılabilir)

Ana bölüm



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100



Bu bölümde kullanılan basit terimler

- Rol yapmak: Farklı karakterler tarafından belirlenen konunun işlenmesi (lütfen aşağıya bakınız)
- Sahne: Sahne eylemin belli bir yerde ve zamanda gerçekleşmesidir. Örneğin : Eğer birisi geçmişle ilgili bir hikaye anlatıyor ve hikayesinde bir restoran da oturuyorsa bu birinci sahnedir. Eğer filmde kişinin hikayesine göre geçmişi gösterirken kişinin seslendirmesi olmadan da diğer geçmiş olayı gösteriyorsa bu ikinci sahnedir. Eğer kişiyi tekrar aynı restoran da otururken gösteriyorsa bu üçüncü sahnedir.
- Kurgu: Aynı anda birbirinden farklı mekanlarda meydana gelen olaylar arasında gidip gelmeyi anlatan yapıma denir.
- Konu: Konu sahnede anlatılan hikayedir: Ne oluyor, ne zaman neden?
- Kişilik kazandırma ve geliştirme:
 - Kişilik özellikleri, (utangaç...) Kişilik özellikleri film boyunca aynı kalmazlar. Karakterleri sahnedeki durumuna göre değerlendirir. Bir karakter birinci sahne de çok utangaç iken , onuncu sahne de çok cesaretli olabilir.
 - İç çatışma: (ana karakterin iç dünyası). Belli bir sahne de ana kahramanın içinde yaşadığı mücadeledir.
 - Dış Çatışma: Karakterler arası meydana gelen çatışmadır. Bu çatışma değişkendir bazı yerde fiziksel kavga şeklinde olabildiği gibi bazı yerde de kızgın veya hırslı gözlerle bakma şeklinde de olabilir.
 - Kişi ilişkileri (kardeşler, aşıklar, rakipler...). Filmin konusunda da belirtildiği üzere (kardeşler, aşıklar, arkadaşlar) ilişkilerle karakterler arasındaki bağlar anlaşılabilir, ancak bu ilişkilerin film boyunca aynı kalması şart değildir ve genelde de değişkendir. Örneğin: Bir yerdeki sadık çalışan ilerleyen sahnelerde hain olabilir. Siz karakter analizinde genele odaklanmanız gerekmektedir.
- Karakterlerin rol almadaki motivasyonu:

Oyunlardaki oyuncu motivasyonu tamamen kişilik özellikleri ile bağlantılıdır. Kişinin iç ve dış çatışmaları

sahnelerdeki ilişkileri oyuncu motivasyonunda önemlidir.

- Ana tema üzerine (Tematik referans): Tematik referans film içerisindeki ana çelişki ile alakalıdır, yani ana karakterin özellikleri, çatışmaları ile ilgilidir. Bir filmde örneğin ana karakter bir şeyden dolayı kendisini suçlu hissedebilir ve film boyunca bu suçundan dolayı kaçabilir, buradaki suç unsuru filmin içerisinde başka bir noktada yer alabilir veya işlenebilir, örneğin ana karakteri suça işlemeye zorlayan alt konu başlığı olarak.
- Konu Noktası: Field'e göre filmin konu noktası ilk veya ikinci sahnede tespit edilebilir. Konu noktası genelde filme yön veren bir dönüm noktasıdır ve bir filmin başındadır. Bir filmin konu noktasının nasıl belirleneceğine dair birçok tartışmalar mevcuttur. Bazı insanlar bunun daha uzun süreli olması gerektiğini ve filmin içerisinde sürmesini isterler, konu belli bir noktada tamamen değişip başka tarafa yönelir. (örneğin: Matrix filminde Neo ilk sahnede kırmızı hapı aldığı zaman gerçek dünyaya dönmesini sağlıyor)

Sdyd Field'in üç oyun yapısı

Belki edebiyat derslerinden klasik drama oyunlarının yapılarını hatırlarsınız. Uzun metrajlı filmlerde de Syd Field'in üç oyun yapısı kuramını kullanabilirsiniz, birçok benzerlikler göreceksiniz.

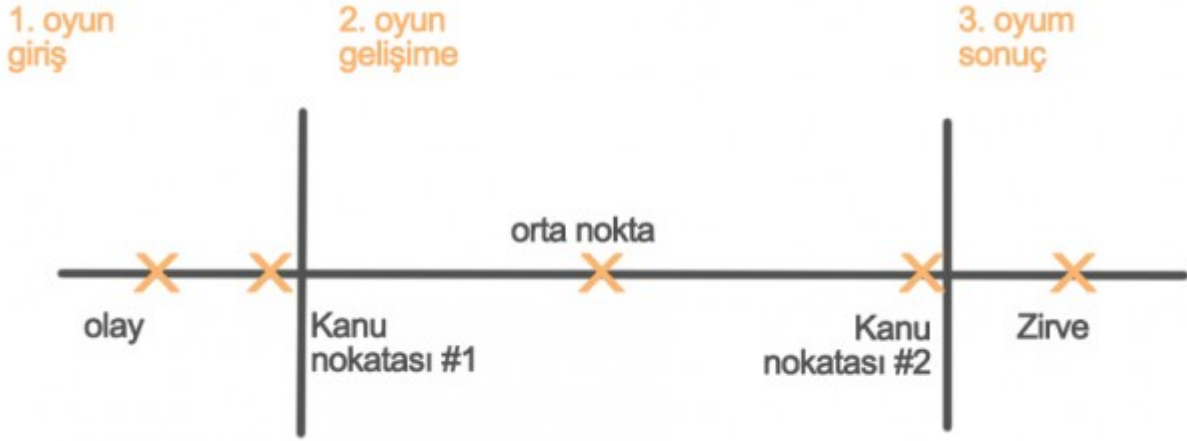


Klasik beş oyun yapısı

Syd Field'in 3 oyun yapısı

Burada Syd Field'in üç oyun yapısı ile ilgili tablosunu inceleyebilirsiniz.

1.oyun giriş - 2.oun gelişme (çatışma) - 3.oyun sonuç



1.oyun oyun giriş (ilk poz)

İlk oyun genelde filmin ilk çeyreğinde yer alır. (iki saatlik bir filmde yaklaşık 30 dakikadır.)

- Poz: Belli bir yerde ve zamanda hikayedeki karakterlerin tanıtıldığı birbirleri ile olan ilişkilerinin anlatıldığı bir bölümdür.
- Bu bölüm ana karakteri tanıtır, dramatik bir durum olup olmadığı gösterilir.
 - Ana karakter: Filmin içerisinde hikayeyi yönlendiren ve olayların merkezinde olan kişidir.
 - Ön bilgi (dramatik öncül): Hikaye nedir? Çelişkiler nelerdir?
 - Olay: Tarih ve çelişkiler üzerine kurulu durum.
- Tetikleyen olay: Filmin konusunun şekillendiği yerdir, ilk oyunun yarısında gerçekleşir.
- Konu Noktası #1: İkinci oyunun dönüm noktasıdır. Kahraman problemi tespit eder ve çözmek için mücadeleye başlar.

2.oyun çekişmeler

Bu bölüm filmin 2. Ve 3. Çeyreğini kapsar. (iki saatlik bir filmde 60 dk yer alır.)

- Engeller: Ana karakter hedefine ulaşmada bir dizi engeller ile karşılaşır.
- İlk vurgulama: filmin yarısından sonra ki zamandır ve ana karakter hedeflerine ulaşmış gibi görünür ancak tekrardan hüsrana uğrar.
- Orta nokta: Filmin ortasıdır. Ana karakter bazı hedeflere ulaşsa dahi asıl sorunu çözmekten çok uzak görünür.
- Konu Noktası #2: üçüncü oyunun başlayacağı dönüm noktasıdır.

3.oyun : sonuçlandırma

3.bölüm filmin son çeyreğinde yer alır. (iki saatlik bir filmde son 30dk da yer alır.)

* Zirve (Climax): Filmin içerisindeki konunun veya karakterin en üst seviyeye ulaştığı, karakterin en güçlü ve etkileyici olduğu duruma geldiği noktadır.

* Filmin akıbeti: Filmin sonunda sıkıntılı bir süreçten çıktıktan sonra kısa bir sürerahatlama durumudur.

Sahne No.	Zaman dk ve sn.	Konu ve diyaloglar	Karakter özellikleri ve kişilik	Ana karakterin iç çatışması	Ana karakterin dış çatışması	Ana karakter ile diğer karakterler arası ilişkiler	Başlangıç ve bitiş sahneleri / konu noktası #1 / orta nokta/ konu noktası #2 / zirve / filmin akıbeti
1	0:00 – 02:31	Açılış	-	-	-	-	
2	2:32 – 3 – 32	Ana karakter arabasına biner. Ana karakter: “Hadi plaja gidelim!” Ana karakter kız arkadaşı: “Hm, ben bugün plaja gitmek istemiyorum” Ana karakter: “Benim isteklerime niçin daima karşı çıkıyorsun?”	Çok motive ve kumsala gideceği için mutlu ancak birden kızıyor.	Biriyle anlaşamadığında hemen tepki veriyor. (İsteklerine karşı gelinmesini istemiyor.)	Kız arkadaşı ile aynı fikirde değil anlaşamıyor. (Belki ilerleyen aşamalarda bitmeyecek birçok problem ile karşılaşacak.)		
...							

Alıştırılmalar

1. Uzun metrajlı bir film seçin. Daha basit olmasını isterseniz maksimum 20 dakikalık ve sadece ana karakterin olduğu bir film seçebilirsiniz. (örnek videolar için aşağıdaki bağlantıları da inceleyebilirsiniz).
2. Filmi izleyin ve onunla ilgili görüşlerinizi paylaşın. Neleri sevdiğinizi ve neleri sevmediğinizi belirtin. Film hakkındaki düşüncelerinizi söyleyin. Film ile hayatınız arasında bir bağ kurdunuz mu? Film de sizi en çok etkileyen ne oldu?

Buradaki pdf dosyasını indirin ([Table for analysis](#)) ve A ve B sayfalarını birbirine yapıştırarak çalışma için uygun bir form oluşturun.

1. Filmi sahnelere bölün, kestiğiniz bölümleri numaralandırın, konu ve diyalogları açıklayın.
2. Sahne sahne doldurun:
 - Ana karakterin kişilik özellikleri
 - Ana karakterin iç çatışması
 - Ana karakterin dış çatışması
 - Ana karakterin diğer karakterler ile bağlantısı
 - Tüm kategorilerde “olayla ilgili motivasyonu” unutmayın
6. Filmin konusu ile film içerisinde meydana gelen ana çatışmalara bakın. Örneğin; alkol bağımlısı bir kişi varsa film içerisinde sürekli alkol alması gerekir.

7. Filmin konusu ile filmin üç oyun kuralına uyup uymadığını tartışın:

- Başlangıç ve bitiş sahnelerini belirleyin
- Konu noktası #1
- Orta nokta
- Konu noktası #2
- Zirve
- Filmin akıbeti

Sıkça yapılan hatalar

Bazen farklı kategorilerin anlatımında (ana karakterin kişilik özellikleri, ana karakterin iç çatışması, ana karakterin dış çatışması, ana karakter ile diğer karakterlerin ilişkisi) karmaşıklık olabilir fakat genel olarak yanlış anlatım olmamalı.

İlgili başlıklar ve bağlantılar

Kısa filmler

“BOY” by Lucas Helth Postma (director). Short movie (16 min) in Danish with English subtitles referring to intergender issues.

“Photo mit Ph” by Florian Stanger (director). Short movie (25 min) in German, no subtitles available.

Metodoloji

Konu ve karakter analizinde ilk olarak klasik yapıyı kullanmanızı öneririz. Doksan dakikalık dört ders için 20 dakikalık bir film kullanmalısınız. Aslında filmin uzunluğundan çok filmin konu olarak karmaşıklığı ve analiz için hazırlığı (örneğin; sahneleri tek tek ele alabilir, konu olarak inceleyebilir ve diyalogları yazılı olarak alıp inceleyebilirsiniz) analiz yapmak istediğiniz karakter sayısı (bu bölümde sadece ana karaktere yoğunlaşmış diğer karakterleri ayrı ayrı inceleyebilirsiniz) ve film sonucunun ortaya konulması önemlidir.

Film analizinin elementleri:

1. Gençlerin film analizi ile ilgili motivasyon sahibi ve ilgili olmaları gerekir, filmde neler kazanacaklarını bilmeleri gerekir. Kurs yapısı ile ilgili genel bir değerlendirme yapınız.
2. Üç oyun kuralı ile ilgili basit terimleri içeren ve teorik olarak bilgiler veren bir sunum hazırlayınız.
3. 2 veya dört kişiden oluşan küçük genç grupları oluşturun.
4. [Table for analysis](#) buradan çıktı alarak gençlerin A ve B formlarını yapıştırarak form oluşturmasını sağlayın. Filmin üç dakikası ile ilgili bir örnek çalışma yapınız ve tabloya göre sahneleri bölerek kodlayınız.
5. Her grup filmin bir bölümünü sahne kodlarına göre bölmeli fakat ilk olarak zamana göre bölünüz sahne

numaralarını karıştırmayınız. Daha sonra hep beraber sahnelerin nerede başladığını ve bittiğini görüşünüz, hangi sahnelerin kesip yapıştırmaya uygun olduğunu belirleyiniz. Tabloya yaptığınız sahneleri numaralandırınız, böylece numaralara göre uygun şekilde birleştirme imkanınız olacak.

6. Bu işi bitirdiğinizde sahnelerdeki diyalogları ve konuyu açıklayan notlar alınız. İş daha hızlandırmak için gençler filmin ana dilinde olacak şekilde altyazılar kullanabilirler veya çeviri dosyası olarak (.sub veya .srt) uzantılı dosyaları internetten indirerek (virüslere dikkat ediniz, .exe , .scan uzantılı dosyaları indirmeyin). Bu dosyalarda zamana uygun olarak tüm çevirileri bulabilirsiniz. Youtube videolarında da bu konu ile ilgili bilgi bulabilirsiniz "More" → "Transcription" Youtube tarafından otomatik olarak yapılan altyazı çevirileri çok fazla yanlı içermektedir fakat yine de basit videolarınız kullanılabilir düzeydedir.
7. Evet şimdi analizi yapalım. Filmin ilk 3 dakikası ile ilgili bir analiz örneği hazırlayın. Şu bilgileri doldurun:

- Ana karakterin kişilik özellikleri
- Ana karakterin iç çatışması
- Ana karakterin dış çatışması
- Ana karakterin diğer karakterler ile ilişkisi
- Başlangıç ve bitiş oyunları / Konu noktası #1 / Orta noktası / Konu noktası #2 / Zirve / Filmin akıbeti

8. Gençlerin gruplarla bu analizleri yapmalarına imkan verin. Tek başlarına uzun süre çalışmalarına izin vermeyin. Gençler çalışırken zaman zaman onlara yardımda bulunun ve rehberlik ediniz.
9. Tüm gruplar çalışmalarını bitirince sahne sahne tekrar izleyin ve gençlerin bulguları ile kıyaslayın.
10. Sonuçları sunmak için sahneleri tabloya göre kesmeli ve birbirine yapıştırarak soldan sağa doğru bir zaman çizelgesi şeklinde belli bir sıra ile dizmelisiniz. (Eğer ana karakter ile başka karakterler de varsa, ana karakteri en tepeye diğerlerini ise alta gelecek şekilde tabloya koyabiliriz.

Termimoloji

Üç oyun kuralı (duruş gelişme sonuç) oyun, sahne, kesme, konu, karakter gelişimi ve kişilik figürü, tematik karşılaştırma, konu noktası, orta nokta, ana karakter, dramatik sahne, tetikleyen olay, zirve, film akıbeti