Analiza filma (analiza treh dejanj po Sydu Fieldu)

O ČEM GOVORI TO POGLAVJE?

To poglavje je primerno predvsem za starejše od 16 let, saj je precej teoretično.

Če razumemo, kaj naredi film dober, nam bo lažje tudi napisati dober scenarij ali izdelati storyboard.

Pa tudi, če ni naš namen, da postanemo scenaristi, je analizirati film in poskušati ugotoviti, kako je izdelan, lahko zelo poučno in zabavno početje. Veliko bolj bomo film tudi razumeli, kot če si ga ogledamo le enkrat in potem nanj pozabimo.

V tem poglavju bomo razložili, kako analiziramo filmsko zgodbo in glavne like. Analizo lahko naredimo na več načinov, mi pa se bomo osredotočili za analizo treh dejanj, katera temelji na teoriji znanega ameriškega strokovnjaka na področju scenaristike, Syda Fielda.

Vision *v akciji – kratek opomnik za delo na terenu*

Filmska anliza je precej zahteven proces, ki vzame kar nekaj časa in od tebe zahteva malce drugačno vrsto udejstvovanja kot snemanje lastnega filma. Vendar je lahko zelo zabavna! Če si se namenil ogledati film ali se odpravljaš v kino, lahko med ogledom razmisliš, kako je film zgrajen. Vprašati se moraš predvsem naslednje:
• Kdo je glavni lik in kaj je njegov notranji in kaj zunanji konflikt?
• Kaj je tema filma?
• Kaj predstavlja točko preobrata 1, ki vodi v drugo dejanje?
• Na katere ovire naleti glavni lik v drugem dejanju?
• Kaj je prvi vrhunec, kjer se zdi, da je glavni lik skoraj dosegel svoj cilj, vendar se mu nato vse podre?
• Kaj predstavlja točko preobrata 2, ki vodi v tretje dejanje?
• Kateri dogodek predstavlja vrhunec, ki vodi v razrešitev?
• Kako je prikazana razrešitev in zaključek filma?

KAKŠNO OPREMO POTREBUJEŠ?

- Za predvajanje in analizo filma v veliki skupini: projektor in platno, DVD-predvajalnik ali računalnik za predvajanje ter povezavo z internetom, če si boste filme ogledali na spletu, in močnejše zvočnike.

- Če boste film analizirali tako, da se boste razdelili v več manjših skupin, je najbolje, da ga vsaka skupina lahko predvaja sama zase na svojem računalniku, mobilnem telefonu, tablici …
- Za zapiske: računalnik ali papir.

PODROBNEJŠA RAZLAGA

Syd Field je razvil svojo teorijo tako, da je analiziral mnoge popularne filme. Pri tem je ugotovil, da so vsi zgrajeni zelo podobno, in sicer iz treh dejanj. S pomočjo preučevanja njegove teorije lahko ugotovimo, kaj naredi film dober.





Skupin mladih analizira film

Osnovni izrazi, ki jih bomo uporabili v tem poglavju:

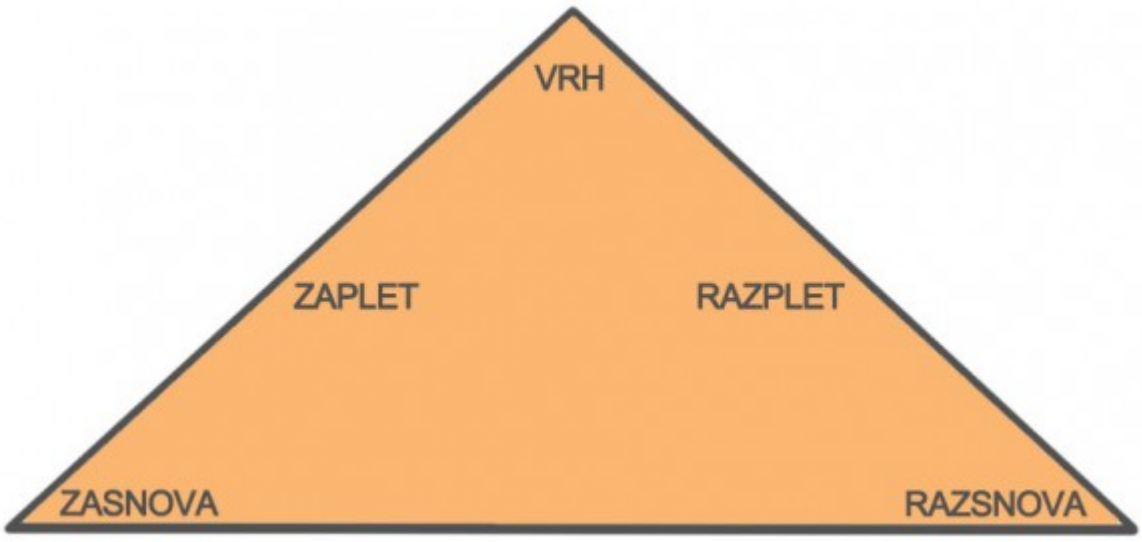
- Dejanje: samostojen del zgodbe, ki vsebuje določene elemente.
- Prizor: dogodek (prikazan v več kadrih), ki se odvije na določenem kraju v kontinuiranem času. Če nekdo sedi v restavraciji in prične pripovedovati zgodbo, je to prvi prizor. Če nato v filmu prikažemo, kako se je ta zgodba odvijala, je to drugi prizor. Če se nato zopet vrnemo k pripovedovalcu in ga zopet vidimo v restavraciji, kako govori, pa je to že tretji prizor.
- Paralelna montaža: kadar se dva ali več različnih prizorov odvija istočasno in so v filmu prikazani izmenično, se to imenuje paralelna montaža.
- Zgodba: nam (v obliki različnih prizorov) pove, kaj se je zgodilo v celotnem filmu, kdaj, kje in zakaj.
- Opis in razvoj lika vsebuje:
    - Osebnostne lastnosti lika: npr. sramežljivost, dobrosrčnost, sebičnost, pogum … Lastnosti niso nikdar statične, skozi film se spreminjajo. Če je npr. lik v prvem prizoru sramežljiv, je lahko v desetem že pogumen.
    - Notranji konflikt: s čim se glavni lik ubada na znotraj, kaj ga muči …
    - Zunanji konflikt: konflikt, ki se pojavi med različnimi liki. Lahko je zelo opazen, kot npr. pretep, ali pa komaj zaznaven, morda viden le v neodobravajočem pogledu.

    - Razmerja med liki: lahko so takoj opazna (bratje, ljubimci, tekmeci …) ali pa jih morajo gledalci iz zgodbe ali iz obnašanja posameznih likov sami ugotoviti. Kakor se spreminjajo lastnosti likov, se spreminjajo tudi razmerja med njimi. Na primer zvest uslužbenec lahko postane skozi proces filma nezvest.

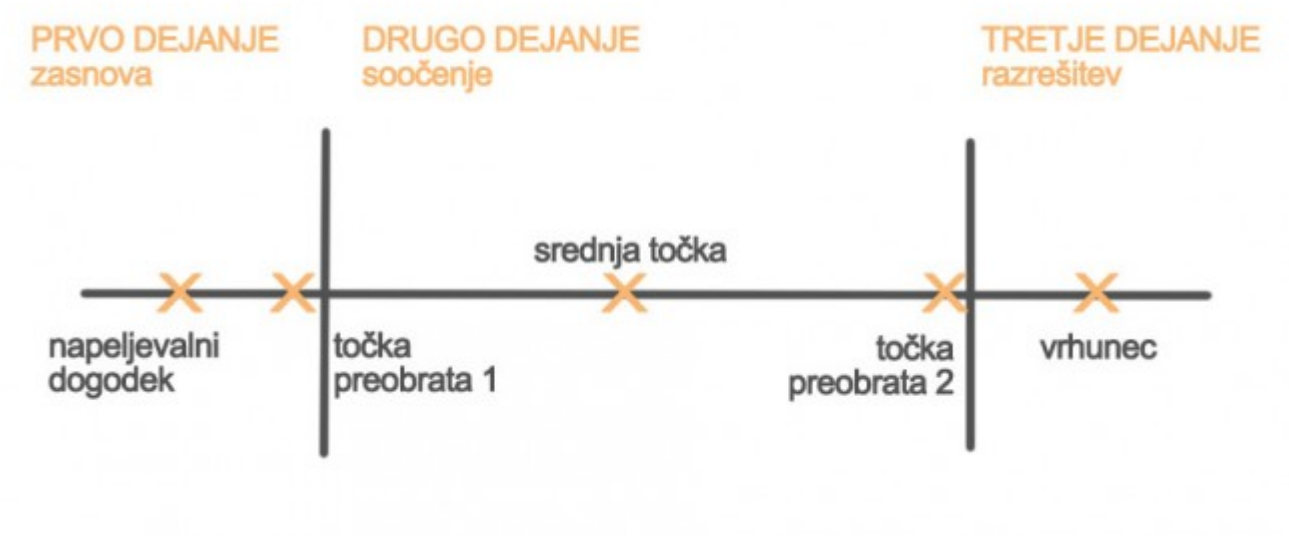
- Motivacija lika, da naredi določeno dejanje: motivacija je ponavadi neposredno povezana z njegovimi osebnostnimi lastnostmi ter tudi notranjim in zunanjim konfliktom in razmerji do ostalih likov. Vsaka akcija temelji na določeni motivaciji – če glavni lik želi vrniti nekaj, kar je ukradenega, to npr. temelji na njegovi osebnostni lastnosti – občutku za pravičnost.
- Tematsko izhodišče: je ponavadi vezano na glavne konflikte v filmu in s tem tudi na glavne osebnostne lastnosti likov ter na konflikte glavnega lika. Če se v določenem filmu glavni lik na primer počuti krivega in se želi v filmu oprati krivde, se lahko ta krivda pojavi kot tema tudi v drugih delih filma, npr. v stranski zgodbi in tudi pri stranskih igralcih.
- Točka preobrata: po Sydu Fieldu se glavni točki preobrata nahajata na koncu prvega in drugega dejanja. Točke preobrata v zgodbi ponavadi predstavljajo dogodki, ki popeljejo zgodbo v novo smer in vodijo k naslednjemu dejanju. Dokler ne pridemo do prve točke preobrata, je nemogoče preiti v drugo dejanje, in dokler ne pridemo do druge točke preobrata, se tretje dejanje ne more pričeti. Na primer ko Neo v filmu Matrica (ang. The Matrix) vzame rdečo tabletko, zaradi katere se prebudi v resničnem svetu, predstavlja to točko preobrata 1, točka preobrata 2 pa je, ko se Neo, Trinity in Tank odločijo, da bodo rešili Morpheusa.

Zgradba treh dejanj po Sydu Fieldu

> *Morda ste se v šoli učili o klasični zgradbi 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.*



Zgradba klasične drame



Zgrad

ba treh dejanj po Sydu Fieldu

Prvo dejanje: zasnova

Prvo dejanje ponavadi zajema prvo četrtino scenarija oz. filma. (v dveurnem filmu to predstavlja prvih 30 minut filma) in zajema naslednje:

- Predstavitev 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. V Matrici je to trenutek, ko se Morpheus odloči, da je Neo 'izbrani'.
- Točka preobrata 1: točka preobrata, ki nas popelje v drugo dejanje (Neo vzame rdečo tabletko).

Drugo dejanje: soočenje

Drugo dejanje zajema drugi dve četrtini filma (v dveurnem filmu to predstavlja naslednjih 60 minut filma) 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 filma. Glavni lik skoraj doseže svoj cilj, potem pa se mu vse podre.
- Srednja točka: je na polovici filma. 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 (Neo, Trinity in Tank odločijo, da bodo rešili Morpheusa).

Tretje dejanje: razrešitev in zaključek

Tretje dejanje zajema zadnjo četrtino filma (v dveurnem filmu to predstavlja zadnjih 30 minut) 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 filma, zopet se vzpostavi ravnovesje, pogosto je pospremljen s sproščeno in veselo glasbo.

VAJE

1. Da boš bolje razumel to poglavje, na spletu poišči analize filmov (analizirane po Sydu Fieldu), najbolje je, če film že poznaš.
2. Izberi kakšen igrani film (nekaj filmov je podanih v Sorodne teme in zunanji viri v podpoglavju). Da bo analiza enostavnejša, je najbolje za prvič izbrati kratki film v dolžini do 20 minut in le z enim glavnim igralcem (spodaj lahko najdeš nekaj primerov). Oglej si film in se o njem pogovori. Kaj ti je bilo všeč in kaj ne? Kakšne misli ti poraja film? Kako se film nanaša na tebe in tvoje življenje? Kaj v filmu se te je dotaknilo?
3. Prenesi spodnjo tabelo na svoj računalnik (Tabela za filmsko analizo), jo natisni in zlepi skupaj lista A in B.

Prizor št.	Čas trajanja m:s	Zgodba in dialogi	Osebnostne lastnosti glavnega lika	Notranji konflikt glavnega lika	Zunanji konflikt glavnega lika	Razmerja med glavnim likom in ostalimi liki v zgodbi	Začetek in konec vsakega dejanja, točko preobrata 1, srednjo točko, točko preobrata 2, vrhunec in razrešitev
1	0:00–2:31	Začetni napisi	–	–	–	–	
2	2:32–3:32	Glavni lik sede v avto. Glavni lik: “Gremo na plažo!” Dekle glavnega lika: “Hm, nekako se mi danes ne da na plažo.” Glavni lik: “Zakaj se nikoli ne strinjaš z mojimi željami?”	Zelo je motiviran, da gre na plažo. Hitro se vznemiri.	Izgleda, kot da ne more obvladati konflikta med njima. Morda celo dvomi v upravičenost svoje želje.	Nesporazum med glavnim likom in njegovim dekletom (morda je posledica daljšega nesoglasja med njima).		

...

4. Razdeli film na prizore (označi paralelno montažo in dialoge).
5. Za vsak prizor zapiši naslednje:
   - osebnostne lastnosti glavnega lika,
   - notranji in zunanji konflikt glavnega lika,
   - zapiši razmerja med glavnim likom in ostalimi liki v zgodbi in
   - zapiši motivacijo za različna dejanja.
6. Poglej, kako je dramsko izhodišče povezano s konflikti glavnega lika v filmu. Če na primer film govori o zlorabi alkohola, poglej, kako je alkohol prikazan v vseh prizorih.
7. Razmisli o tem, ali zgradba filma odgovarja zgradbi treh dejanj po Sydu Fieldu, in zapiši začetek trajanja in čas naslednjih dogodkov v filmu:
   - *določi, kdaj se posamezno dejanje od treh začne in konča,*
   - *točka preobrata 1,*
   - *srednja točka,*
   - *točka preobrata 2,*
   - *vrhunec in*
   - *razrešitev.*

POGOSTE NAPAKE

- Včasih, ko delaš analizo, je težko med sabo razločevati različne pojme, npr. kaj so osebnostne lastnosti glavnega lika, kaj notranji in kaj zunanji konflikt, kakšna so razmerja med liki. Vendar ne glej na to kot na napako, saj je vse med seboj povezano.
- Hitenje z analizo. Včasih je težko določiti, kaj so npr. točke preobrata, potrebno je nekaj časa in izkušenj, da se naučimo prepoznati določene elemente. Bodi potrpežljiv in si vzemi čas, da se o tem pogovoriš s svojo skupino.

SORODNE TEME IN ZUNANJI VIRI

Short movies:

Video: "BOY" Lucas Helth Postma (režiser). Kratki film (16 min) v danskem jeziku z angleškimi podnapisi na temo spolne identitete.

[vimeo clip_id=70616895 width=1000 height=]

Video: "Photo mit Ph" Florian Stanger (režiser). Kratki film (25 min) v nemškem jeziku brez podnapisov.

METODOLOGIJA

Priporočamo, da analizo opravite v obliki delavnice. Za film dolžine 20 minut boste potrebovali približno 4 ure v

dolžini 90 minut. Lahko tudi malo več ali manj, odvisno od dolžine filma in od tega, kako kompleksna je zgodba, ter tudi, kako boste analizo vnaprej pripravili. Lahko namreč že vnaprej izpišete vse prizore in minutažo ter zgodbo in dialoge, da prihranite čas. Analizirati je možno tudi več likov; v tem poglavju smo se osredotočili le na enega, vendar je mogoče isti proces izvesti tudi za druge like. Če želite rezultate predstaviti ostalim, vam bo nekaj časa vzelo še to.

Kako pripraviti delavnico?

1. Najprej poskusite vzbuditi nekaj zanimanja za temo filma med mladimi in jim že vnaprej povejte, kaj bodo od analize pridobili. Na kratko tudi opišite, kako bo delavnica potekala.
2. Pripravite ustrezen material, v katerem je razložena struktura treh dejanj po Sydu Fieldu (npr. predstavitev v programu PowerPoint).
3. Razdelite mlade v manjše skupine z dva do štiri udeleženci.
4. Dajte jim Tabelo za filmsko analizo in jim naročite, naj ustrezno zlepijo strani. V tabelo zapišite dogajanje prvih treh minut filma kot primer, razdelite ga v prizore ter zapišite čas trajanja za vsak prizor.
5. Sedaj naj vsaka skupina razdeli en del filma v prizore. Ko zaključijo, se vsi skupaj pogovorite, kje se določen prizor začne in kje konča, ter zapišite čas začetka in konca. Zapišite tudi, kje je uporabljena paralelna montaža – se posamezni kadri lahko povežejo v samostojen prizor? Oštevilčite prizore in se prepričajte, da ima vsaka skupina pravilno številko svojega prizora.
6. Vsaka skupina naj se potem posveti svojemu prizoru in zapiše zgodbo ter dialoge.

> *Ta del lahko pospešite tako, da namesto zapisovanja dialogov uporabite podnapise (datoteko). Ti vsebujejo poleg dialogov tudi zapis časa.*
>
> *Datoteke podnapisov lahko prenesete s spleta, ponavadi imajo končnice *.sub ali *.srt. Ne prenašajte datoteko s končnico *.exe, saj lahko vsebujejo viruse. V vsakem primeru prenešeno datoteko najprej preglejte z antivirusnim programom.*
>
> *Če za analizo uporabljate film, ki je na YouTubu, lahko najdete zapis dialogov pod 'More → Transcription'. To je večkrat avtomatični zapis in lahko vsebuje napake, vendar je ponavadi še vedno povsem uporaben.*

1. Začnite z analizo. Prve tri minute namenite primeru, tabelo izpolnite skupaj:
   - osebnostne lastnosti glavnega lika,
   - notranji in zunanji konflikt glavnega lika,
   - razmerja med glavnim likom in ostalimi liki v zgodbi,
   - motivacija za različna dejanja,
   - če prizor vsebuje, zapišite tudi: *kdaj se posamezno dejanje od treh začne in konča*, *točko preobrata 1*, *srednjo točko*, *točko preobrata 2, vrhunec in razrešitev.*
2. Udeleženci naj pričnejo od tu naprej delati vsak v svoji skupini in analizirati svoje prizore. Naj ne delajo predolgo sami. Mentor naj jim vsake toliko pomaga in se z njimi pogovori.
3. Ko vsaka skupina zaključi, še enkrat poglejte film in se pogovorite o tem, kaj je vsaka skupina ugotovila za svoj prizor.
4. V fazi predstavitve rezultatov lahko prizore izrežete iz tabele in jih zlepite skupaj, kakor so nanizani v filmu.

Če ste analizirali več različnih likov, lahko opis glavnega lika prilepite zgoraj nad vsak prizor, opise in analizo ostalih likov pa prilepite spodaj pod prizore.

TERMINOLOGIJA

Analiza treh dejanj (zasnova, soočenje, razrešitev), dejanje, prizor, paralelna montaža, zgodba, opis in razvoj lika, tematsko izhodišče, točka preobrata, srednja točka, glavni lik, dramsko izhodišče, začetni zaplet, vrhunec, razrešitev