

Pripovedovanje zgodb

O čem govori to poglavje?

Dobra zgodba je dober temelj za to, da je film razumljiv in smiseln za gledalca. Tudi če je film videti dobro ali ima neverjetne posebne učinke, brez dobre zgodbe ne pritegne gledalca. Ustvarjanje zgodbe je proces, ki je neodvisen od filmske zvrsti ali uporabljene tehnike. Ustvarjanje animiranega filma pa ponuja nekatere možnosti, ki jih je težko izvesti v igranih ali dokumentarnih filmih (kot je na primer preobrazba ...), in zato ponuja nekoliko več prostora za razvoj zgodbe tudi na zelo domišljjski ravni ali o temah, ki jih je težje obravnavati v živo (npr. nasilje, spolnost ...). Da bi lahko povedali dobro zgodbo, moramo po eni strani poznati načela pripovedovanja zgodb, po drugi strani pa razumeti filmski jezik kot izrazno sredstvo. V tem poglavju bomo razložili nekaj osnov razvoja zanimive zgodbe in njenega prevajanja v filmski jezik.

AnimaVision v akciji – kratki povzetki in napotki

- Ideje za zgodbo poišči v svoji okolici ter v svojih občutkih in mislih.
- Zapiši svojo zgodbo in/ali se o njej pogovori z drugimi.
- Uporabi načela, kot so dramska struktura, razvoj likov itd., da bo tvoja zgodba razumljiva in privlačna.
- Prevedi svojo zgodbo v filmski jezik s slikami, besedami in zvoki tako, da izdeláš zgodboris.

Kakšno opremo potrebuješ?

Za pripravo zgodbe potrebuješ svinčnike in papir, če želiš, da je zgodba bolj nazorna, pa lahko tudi tablo. Če si bolj naklonjen/a delu v digitalnem okolju, boš potreboval/a računalnik in dostop do interneta. Za izdelavo lahko natisneš predlogo za zgodboris (povezavo najdeš na koncu tega poglavja), zgodboris pa lahko izdeláš tudi v

digitalnem okolju (na primer v programu Padlet).

Podrobnejša razlaga

Pripovedništvo ima izjemno dolgo zgodovino, ki sega od jamskih poslikav do nenapisanih in zapisanih mitov, legend in pravljic ter romanov, časopisov, fotografij, televizije in filma. Danes to možnost ponujajo v veliki meri tudi družbeni mediji, preko katerih lahko vsak posameznik v zelo kratkem času in skoraj brez stroškov deli svojo zgodbo s celim svetom. Pripovedovanje zgodb nam lahko pomaga pri soočanju z osebnimi izkušnjami ali situacijami, s katerimi se soočamo v zunanjem svetu, in je dobro sredstvo za izražanje naše domišljije in mnenj.

Zgodbe potrebujemo, da lahko drugim povemo več o sebi.



ZGODBE SO NAŠI SMEROKAZI

NAJPREJ OTROKA NAHRANIŠ IN OBLEČEŠ,
POTEPA MU POVEŠ ZGODBO...

Navdihujoč citat o pripovedovanju zgodb, ki je nastal med projektom Animavision.

Po navadi je priporočljivo ustvarjati zgodbe izhajajoč iz sebe ali iz bližnje okolice, čeprav se na prvi pogled

morda zdi naše življenje nezanimivo. Na ta način so lahko zgodbe resnično pristne in se bodo gledalcev dotaknile na osebni ravni. Vsak najmanjši dogodek v svojem življenju lahko spremeniš v zgodbo, s katero se bo nekdo lahko poistovetil. Ni boljših ali slabših okolij za iskanje zgodbe, in tudi če po resnem iskanju ne najdeš zgodbe, lahko to uporabiš kot gradivo za zgodbo, s katero se bo lahko marsikdo poistovetil.

Zamisli za zgodbe so na začetku običajno zelo neurejene ali pa se lahko celo soočaš s povsem prazno glavo, ko bi moral/a najti zgodbo. Pri njihovem izražanju smo si zelo različni, vendar se skrivajo v vsakem od nas. Za nekatere je zelo enostavno prepoznati situacije, ki se jim dogajajo ali se dogajajo v zunanjem svetu, in jih spremeniti v zgodbe. Za nekatere pa je to malce težje, saj čutijo, da imajo snov za zgodbo, vendar je še ne znajo izraziti.

Začetna ideja za zgodbo je lahko kar koli: lik, stavek, filozofski koncept, podoba ... Tudi filozofska, etična ali moralna dilema je lahko zelo privlačna za gledalce.

Kako najti zgodbo?

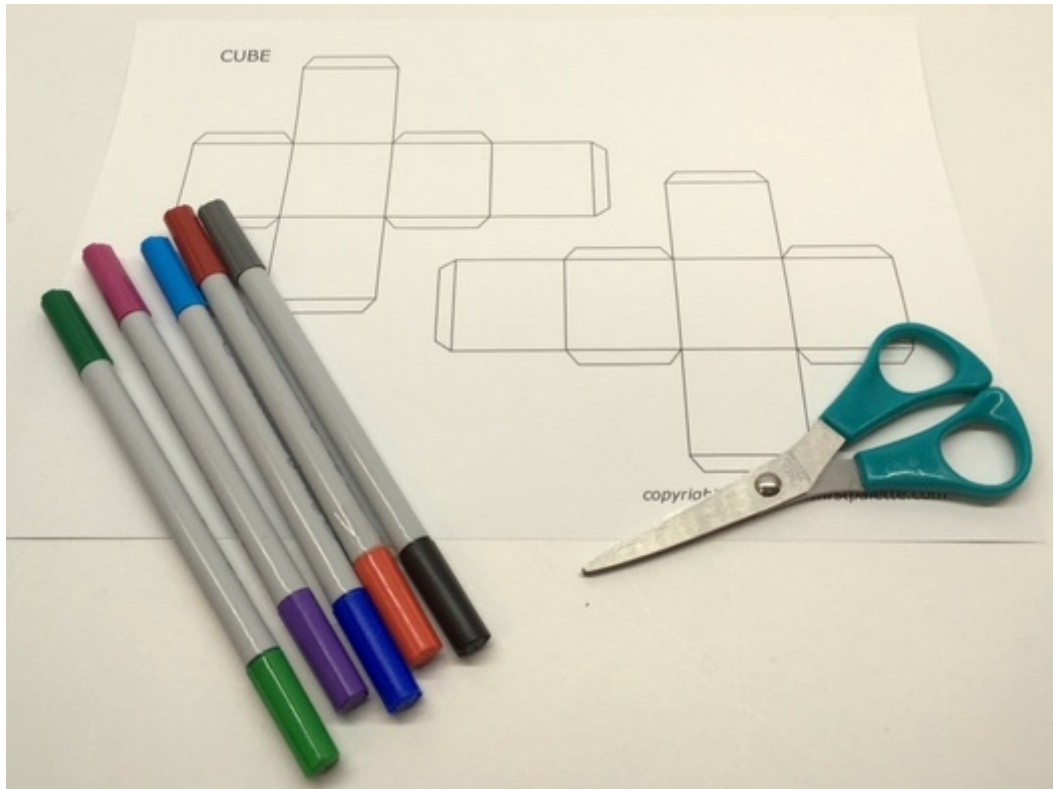
Obstaja veliko metod, ki lahko spodbudijo tvojo ustvarjalnost ter pomagajo prevesti misli in občutke v zgodbo, zlasti filmsko. V tem poglavju bomo predstavili nekaj tistih, ki so se nam izkazale za koristne, vendar te spodbujamo, da jih poiščeš tudi sam na internetu, v knjigarni, knjižnici ali pri osebah iz tvojega okolja.

Kocke za pripovedovanje zgodb

Kocke za pripovedovanje zgodb so kompleti več kock s slikami na vsaki ploskvi, ki jih lahko uporabiš kot navdih ali okvirno strukturo za zgodbo. Na trgu lahko najdeš številne komplete kock za zgodbe, lahko pa uporabiš tudi aplikacijo: kocke za pripovedovanje zgodb (ang. Story cubes), lahko natisneš predloge z interneta, tudi brezplačno, ali pa kocke za pripovedovanje zgodb ustvariš popolnoma sam/a.

Za začetek lahko na primer natisneš prazne predloge kock in iz njih ustvariš tri različne kocke za pripovedovanje zgodb. Na prvo narišeš ali tudi napišeš primere različnih likov (deklica, pritlikavec, nogometaš, frizer, učiteljica, gasilka ...), na drugo narišeš primere različnih lokacij (doma, v trgovini, v šoli ...), na tretjo pa različne situacije (poroka, piknik, tekmovanje v teku ...).

*Svojo zgodbo lahko začneš ustvarjati s priljubljenim stavkom iz pravljичnega sveta: *Bilo je nekoč ...* Nato pa slediš zaporedju, ki ti ga kažejo kocke.*



Kocke za pripovedovanje zgodb lahko zlahka ustvariš sam, tako da uporabiš predlogo za kocke.

Povezavo do brezplačnih predlog za kocke najdeš na koncu tega poglavja. Ustvariš lahko še več kock za ustvarjanje zgodb, tako da dodaš predmete, nasprotujoče si like, več lokacij ...

Lončki/posodice z idejami

Ena od metod, ki se je izkazala za uporabno, je uporaba lončkov z idejami. V en lonček daj majhne koščke papirja z različnimi liki, v drugega koščke z različnimi lokacijami, v tretjega koščke papirja z različnimi predmeti in v četrtega koščke z različnimi situacijami. Poišči primere, ki so opisani v delu o kockah za pripovedovanje zgodb. Poskusi dodati tudi nekaj nenavadnih idej, na primer vesoljca za lik, vesoljsko ladjo ali morda stranišče za lokacijo ... Nato iz vsakega lončka izberi po en košček papirja in iz njega razvij zgodbo.

Ni se ti treba strogo držati napisanih likov, lokacij, predmetov ..., ki si jih izbral/a, lahko jih uporabiš le za spodbujanje svoje ustvarjalnosti in nato razviješ zgodbo v drugačni smeri ali z drugimi liki in drugo lokacijo.



Ustvari svoje lončke in jih napolni s svojimi predlogi za vse štiri kategorije. Nato jih lahko uporabiš kot orodje za ustvarjanje zgodb.

Dopolnjevanje stavkov

Če delaš v skupini, lahko zgodbo razviješ tako, da vsak udeleženec/udeleženka pove stavek, ki nadaljuje temo prejšnjega stavka. Pri tem pazi na vrstni red. Prvi udeleženec/udeleženka naj začne. Stavek je lahko približno takšen: »Nekega jutra je fant bral knjigo na avtobusni postaji«. Drugi udeleženec/udeleženka naj nato ustvari končni stavek. To je zelo pomembno, da postopek pripovedovanja zgodbe usmeriš k določenemu koncu. Konec je lahko takšen: »In ostali so prijatelji za vedno«, ali: »Na koncu dneva so bili vsi zadovoljni s tem, kar so dosegli«.

Ko imaš opredeljen prvi in zadnji stavek, lahko tretji udeleženec/udeleženka nadaljuje s stavkom številka dve, četrti udeleženec/udeleženka pa s stavkom številka tri. Glede na število vključenih udeležencev se mora zgodba na neki točki začeti usmerjati k zadnjemu stavku.

Primer zgodbe z ene od naših filmskih delavnic:

Udeleženka 1 (začetek): Bilo je zgodnje jutro, ko je vlak odpeljal s postaje.

Udeleženka 2 (na koncu): Ob koncu dneva so vsi mirno zaspali.

To je bil okvir za našo zgodbo, naslednji udeleženci so zgodbo dopolnili tako, da je vodila od začetka proti koncu,

in zgodba je bila naslednja:

1. Bilo je zgodnje jutro, ko je vlak odpeljal s postaje.
2. Dekle je zadnji trenutek odskočilo s tirov.
3. Trčilo je v fanta.
4. Knjiga ji je padla iz rok in fant jo je pobral.
5. Fant jo je povabil na pijačo in ona je sprejela povabilo.
6. Povedala mu je, da ima težave pri matematiki.
7. Fant ji je ponudil pomoč.
8. Razložila mu je, da to ni izvedljivo, saj je to magična matematika.
9. Nato ga je začarala, da bi pozabil ves njen pogovor.
10. Ob koncu dneva sta oba mirno zaspala.

Filmski natečaj in razpisi

Velikokrat lahko tvojo glavno temo določijo nekateri filmski natečaj ali razpisi za umetniška dela, ki jih najdeš v lokalnem, regionalnem, nacionalnem ali celo mednarodnem okolju in se jim ti ali tvoja skupina odločite pridružiti. Teme, na katere smo naleteli, so bile: varstvo okolja, podnebne spremembe, zgodbe žensk, boj proti nasilju, spodbujanje enakosti ... Razpis, tema in rok (včasih celo nagrada) lahko zelo pomagajo, da se lažje osredotočiš in dokončaš film ob določenem času, zato jih priporočamo kot ustrezen vir motivacije.

Če si začetnik/začetnica v stop animaciji, lahko začneš svoj film z nečim preprostim, animiranim na eni lokaciji, z manj prizori in liki. Če pa si bolj ambiciozen/ambiciozna ali ste skupina, potem si lahko privoščite razvoj filma z več posnetki, več liki in več različnimi značilnostmi likov.

Katere elemente mora vsebovati vsaka zgodba?

Opisali smo, kako priti do zgodbe, zdaj pa bomo pregledali nekatere elemente zgodbe, ki ti bodo pomagali pri njenem oblikovanju.

Razumljiva zgodba bi morala imeti odgovore na naslednja vprašanja:

Kaj se dogaja?

Kje se dogaja?

Kdo so vpleteni liki?

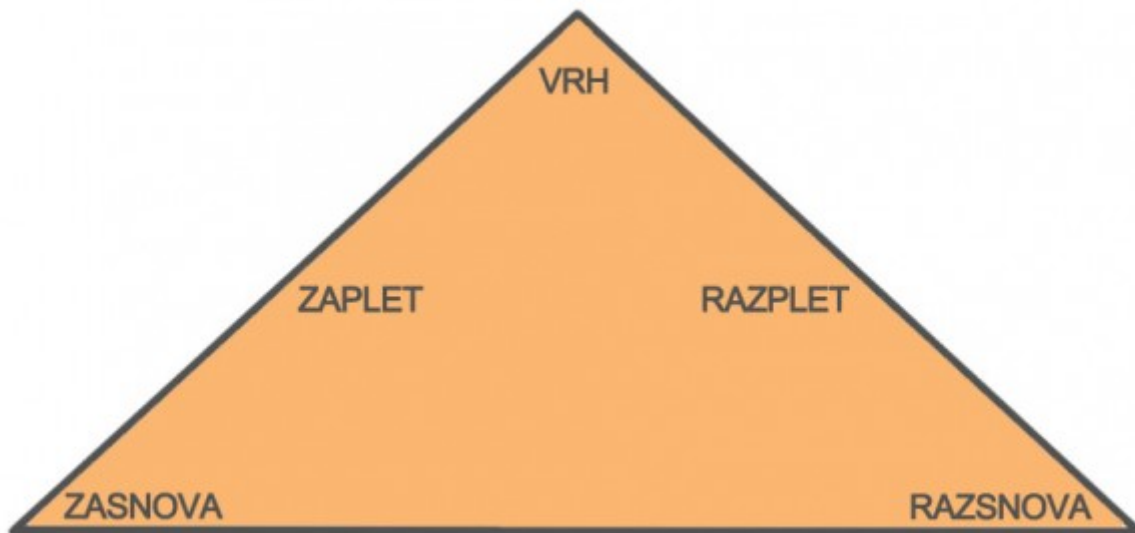
Kdaj se zgodba dogaja?

Zakaj se zgodba dogaja?

Zgradba zgodbe

Poleg osnovnih odgovorov, na katere mora zgodba odgovoriti, mora imeti ta tudi jasno zgradbo, ki jo dela razumljivo in ji daje ritem; običajno jo sestavljajo: uvodni del, osrednji del in zaključek.

Klasično zgradbo zgodbe je raziskal in opisal že Aristotel v stari Grčiji. Klasična drama je običajno razdeljena na pet delov ali dejanj, ki tvorijo dramski trikotnik: zasnova, zaplet, vrh, razplet, razsnova.



Klasična zgradba drame v petih dejanjih

Drug priljubljen pristop je zgradba treh dejanj. Syd Field, ameriški pisatelj, je v 90. letih prejšnjega stoletja z analizo številnih priljubljenih filmov prišel do svoje teorije strukture treh dejanj in ustvaril dobro podlago za

zgradbo filma, ki jo uporabljajo številni avtorji. Po njegovi teoriji prvo dejanje običajno zavzema prvo četrtino filma, v kateri so določeni liki, cilj lika ter konflikti ali ovire, ki mu preprečujejo, da bi dosegli svoj cilj. Drugo dejanje zajema naslednji dve četrtini filma, v katerih lik poskuša doseči cilj, konflikt pa se stopnjuje. Tretje dejanje je zadnja četrtina filma, v kateri se zgodba razreši z dosežkom ali neuspehom. Več o zgradbi treh dejanj si lahko prebereš v razdelku, z naslovom Vision, te video šole v poglavju Analiza filma.



Filmska zgradba treh dejanj po Syd Fieldu

O zgradbi zgodbe je mogoče najti veliko znanja, ki ga lahko preučiš tudi do najmanjših podrobnosti. Poleg zgradbe samega filma lahko preučuješ tudi zgradbo vsakega prizora posebej, razvoj likov, ustvarjanje napetosti ...

Oblikovanje lika

Ko je zgodba napisana, je čas, da predstaviš glavnega junaka ali junake. Ustvarjanje dobrih likov je bistvenega pomena za verodostojnost zgodbe. Izgradnja lika zahteva veliko bolj poglobljeno preučevanje, kot ga gledalec vidi na površju. Ne gre le za zunanji videz, temveč tudi za njegove notranje motive.

Ko gradiš lik, si moraš zastaviti naslednja vprašanja:

1. Kako je videti?
2. Kaj vidi?
3. Kaj govori?
4. Kakšna oseba je?
5. Kaj čuti?
6. O čem razmišlja?
7. Kaj sliši?
8. Kaj se nauči?

Svoje like lahko najprej narišeš, da si jih dobro predstavljaš. To je še posebej pomembno, če delate v večji

skupini ali na spletu, tako imajo vsi enako predlogo, na podlagi katere lahko ustvarijo like.





Na prvi in drugi sliki si lahko ogledaš digitalni skici dveh likov, na zadnjih dveh slikah pa vidiš, kako sta dejansko izgledala izrezana iz papirja in uporabljena v filmu.

Kako poskrbeti, da bo lik za občinstvo zanimiv? Kaj gledalce motivira, da se vključijo v njegov boj in želijo vedeti, kaj se bo zgodilo naprej? Liku lahko damo na primer pozitivne osebnostne lastnosti, vendar so nam všeč tudi negativni liki. Na splošno je pomembno, da v liku vidimo del sebe ali si želimo, da bi bili lahko takšni kot on/ona.

Med zgodbo se mora lik spremeniti bodisi v pozitivno bodisi v negativno smer. Če se ne spremeni, se morajo spremeniti drugi liki okrog njega ali pa situacija.

Anatomija filma in oblikovanje zgodbe

Po razumevanju načel pripovedovanja zgodb, ustvarjanju zgodbe, ki temelji na njih, in opredelitvi likov moraš biti ko filmski ustvarjalec/ustvarjalka sposoben/sposobna prenesti zgodbo v filmski jezik. Razumeti in govoriti filmski jezik pomeni razumeti naslednja načela:

- kadriranje v filmu,
- koti kamere,
- lokacija,
- svetloba in sence,
- dialog,
- uporaba zvoka, zvočnih učinkov in glasbe,
- umetnost montaže, ...

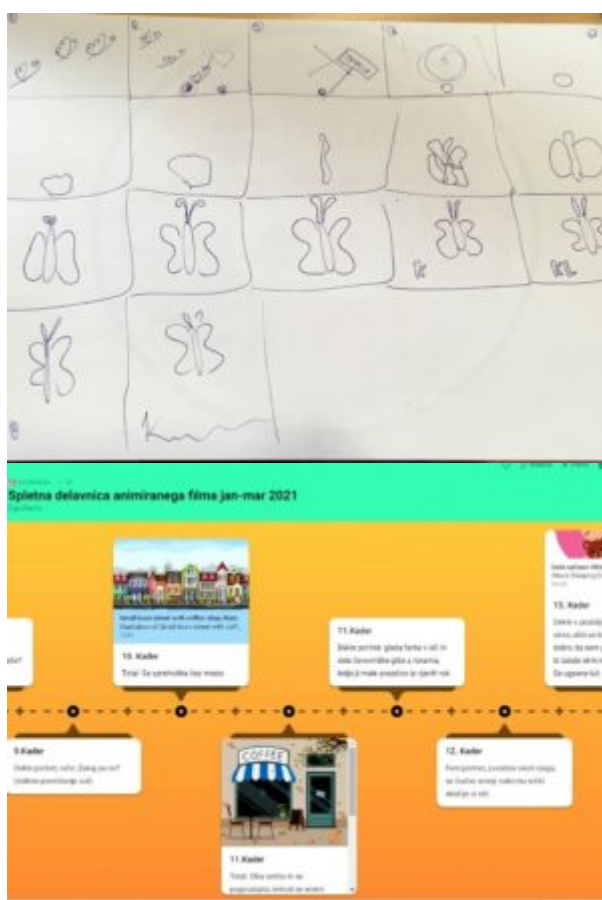
Iz naših izkušenj bi dodali, da ustvarjanje filma zahteva tudi veliko vodstvenih in socialnih veščin, kot so: načrtovanje, upravljanje časa, finance, vodenje in komunikacija, delo z ljudmi ... Nekatere od zgoraj naštetih elementov lahko najdeš opisane v razdelku, z naslovom Vision, te video šole. Vabimo te, da se poglobiš v poglavja, ki te zanimajo.

Ne bomo dodajali vseh povezav do poglavij v razdelku Vision, le prebrskaj in poišči, kar ti lahko koristi. Veliko boš pridobil/a tudi z izkušnjami, zato je najbolje, da se čim prej lotiš lastnih projektov.

Opremljen/a z znanjem filmskega jezika je zdaj čas, da pripraviš zgodboris, ki bo tvoj zemljevid za ustvarjanje filma.

Zgodboris

V poglavju Izdelava sinopsisa, scenarija, zgodborisa (storyboarda) in snemalnega načrta v delu te video šole z naslovom Vision, smo že razložili nekaj o pripravi zgodborisa. Vendar bomo to še enkrat ponovili v tem poglavju, saj je to ključni korak za nadaljevanje pri ustvarjanju tvojega lastnega filma tudi v tehniki stop animacije.



Na zgornjih slikah si lahko ogledaš dva primera zgodborisa; prvi je preprost, ročno narisano, drugi pa je bolj zapleten, narejen v digitalnem okolju.

Zgodboris je podoben stripu. Vsak prizor je narisano sliko za sliko (kader za kadrom), pri čemer so prikazane velikosti kadrov in nakazana kompozicija. S puščicami lahko nakažeš tudi gibanje likov, predmetov ali kamere. Pod vsakim kadrom lahko na kratko opišeš dejanje ali dialog, ki se odvija, omeniš osvetlitev, ki jo je treba uporabiti, in navedeš vse druge informacije, ki bi lahko bile pomembne v fazi animiranja in nato tudi v fazi montaže.

Zgodboris bo tvoje vodilo tako v fazi priprave, kjer boš lahko določil/a kakšna in koliko ozadij, predmetov in likov boš izdelal/a, katere gibljive elemente boš ustvaril/a v fazi animiranja.

Zgodboris lahko ustvariš tako, da ga preprosto zapišeš ali narišeš na list papirja. Na koncu tega poglavja lahko preneseš tudi predlogo zgodborisa, lahko pa ga ustvariš tudi v digitalnem okolju.

Pogoste napake

1. Ena od pogostih napak je, da v filmu nimaš dovolj močne ali jasne dramske situacije, ki jo je treba razrešiti. Film mora imeti dobro dramo!
2. Pogosta napaka je tudi, da nimaš jasne strukture filma z dobro postavitvijo prizorov, preko katerih lahko gledalec razume like, kraj in dogajanje.
3. Vzemi si dovolj časa za razmislek o dobrem dramskem poteku, v katerem ustvariš napetost in razplet. Raznoliko kadriranje za film, bo prav tako pripomoglo k temu, da bo tvoja zgodba jasna in intenzivna.
4. Če ne narediš zgodborisa, lahko pri snemanju kompleksnejših filmov nastane veliko zmede, zlasti če delaš v veliki skupini. Dober »zemljevid« je lahko odločilen pri tvojem uspehu.

Vaje

1. Priskrbi si kocke za pripovedovanje zgodb (ali jih izdelaj) ali uporabi katero od drugih tehnik, opisanih v tem poglavju, in se s prijatelji igrajte igre zgodb.
2. Oglej si različne filme, tudi različno dolge, in poskusi odkriti strukturo zgodbe v ozadju.
3. Predstavljalj si svoj najljubši lik in razmisli, zakaj ti je tako všeč.
4. Ko gledaš film, poskušaj slediti kadriranju, ki je bilo uporabljeno za določen film ali prizor v filmu.

Sorodne teme in zunanji viri

Predloga za [zgodboris](#)

[Predloga kocke](#) za pripovedovanje zgodb

Več o tem, kako napisati sinopsis, kako izdelati scenarij, zgodboris (storyboard) in načrt snemanja za projekt, preberi v poglavju tega priročnika (v razdelku z naslovom Vision): [Izdelava sinopisa, scenarija, zgodborisa in načrta snemanja](#), več o strukturi filma pa v poglavju [Analiza filma](#).

Metodologija

Razvijanje zgodbe je lahko zabaven in ustvarjalen proces, pri katerem se moraš v prvi vrsti prepustiti prostemu pretoku idej, zlasti v začetni fazi in pri delu v skupini. Napačnih ideje ni. Nekoliko pozneje v procesu lahko preideš v fazo izbire, vendar si na začetku dovoli »možgansko nevihto«.

Če si bolj vizualen tip osebe, si lahko ustvariš tudi tablo s slikami, risbami in celo predmeti (ang. vision board), ki te povezujejo z idejo ali temo, ki bi jo rad/a raziskal/a ali vizualno upodobil/a (barvna paleta, slog slike ...).

Kadarkoli zaznaš dobro dramo, »nekaj« posebnega, kar ima zgodba, se je drži, ne izpusti je, zaupaj svojemu občutku. Včasih je ni enostavno odkriti ali najti tisto »nekaj posebnega«, kar mora imeti film, zato spoštuj svoje zamisli, ki se zdijo dobre.

Terminologija

kocke za pripovedovanje zgodb, zgradba zgodbe, klasična zgradba drame, zgradba treh dejanj, oblikovanje lika, zgodboris (storyboard)