

Mängufilmi struktuur

Proloog

Filmi teema sisse juhatamine

Võib olla ka enne ALGUSTIITREID või koos tiitritega

I vaatus **EKSPOSITSIOON (30 min)**

Vaatuse peamine funktsioon:

Loo tegelaste ja nende maailma tutvustamine

Protagonisti(de) probleemi(de) välja toomine loo piires

1. episood **Sissejuhatus ehk ekspositsioon**

Loo peategelase PROGAGONISTI "status quo" - elu ENNE filmi probleemi esile kerkimist

Saame aru, KELLEST algav lugu on

Peategelase RUTIIN ei pruugi sugugi olla "rutiinne"

Episood kulmineerub RÜNNAKU PUNKTIGA (i.k. "point of attack"), mis muudab peategelase tavaelu

Teisiti sõnastades ilmneb "Kaose element", mis paiskab senise tasakaalu segamini

Leiab aset KÄIVITAV INTSIDENT - (i.k. "Inciting incident"), mis lükkab loo käima ja tõmbab vaataja tähelepanu

Käivitav insident võib olla nii tegevuse (action film) kui tegelase keskne (psühholoogiline draama)

2. episood **Probleemi teadvustamine**

Peategelane saab aru, et probleem on tõsine ja vajab lahendamist

2. episoodi (I vaatuse) lõpuks teeb peategelane OTSUSE hakata probleemiga tegelema

Peategelane "LUKUSTUB" loosse, enam ei ole võimalust tagasi pöörduda

Leiab aset VÕTME INTSIDENT, mis vastab küsimusele "Millest see lugu on?"

Tihti langevad Võtme intsident ja Esimene faabule pöördepunkt (plot point) kokku

Plot point I **Faabula esimene pöördepunkt**

Plot point I - loo tegelik algus

~ 30. minutil

Pöördepunkti eesmärk on VIIA LUGU EDASI LÖPPLAHENDUSE SUUNAS

Pöördepunkt eraldab esimest vaadust teisest

II vaatus **KONFRONTATSIOON (60 min)**

Vaatuse peamine funktsioon:

Protagonisti võitlus probleemiga

Loo areng ja intensiivistumine

Takistuste järk-järguline kasvamine II vaatuse lõppkulminatsiooniks

3. episood **Tegevuse areng**

Peategelane hakkab probleemiga tegelema ja proovib esialgu lihtsamaid lahendusi

3. episoodis elimineeritakse probleemi lahendamiseks lihtsamad lahendused

Episoodi lõpuks ei ole peategelane saavutanud oma eesmärki ja on selge, et probleem ei lahene nii lihtsalt kui esialgu tundus

4. episood **Esimene kulminatsioon**

Peategelane proovib probleemi lahendada ja võtab kasutusele jõulisemad meetmed

Kuigi protagonist pingutab üha rohkem, muutub ka probleem või ANTAGONIST tugevamaks

Episoodi lõpus on FILMI KESKPUNK

Kui lugu lõpeb õnnelikult, siis on KESKPUNK tavaliselt õnnest kaugel

Kui tegemist on tragöödiaga, siis tundub KESKPUNKTIS kõik korras olevat
 Näiliselt on peategelane oma eesmärgile kõige lähemal aga siiski ei saavuta seda
 1. kulminatsioon tõstab panused tõusevad, lugu saab uue suuna

5. episood **Romantiline vaheepisood ehk pinge langus**

Protagonist on andnud endast kõik, kuid pole saavutanud oma tahtmist.
 Pärast esimest kulminatsiooni toimub tavaliselt järelemõtlemine ja "ümberrupeerumine"
 Armastusfilmis lähenevad protagonist ja tema armastatu teineteisele
 Episood lõpeb peategelase avastusega, kuidas probleem lahendada

6. episood **Teine kulminatsioon (põhikulminatsioon)**

II vaatus viimane kulmineeruv episood
 Protagonist hakkab oma uut plaani täide viima
 Uus plaan peab toimima!
 Kulminatsiooni lõpus juhtub aga midagi, mis kõik tagurpidi keerab
 Sarnaselt filmi keskpunktis toimunud esimese kulminatsiooniga on õnneliku lõpu korral
 peategelane MADALSEISUS
 Tragöödias on PÕHIKULMINATSIOONIS peategelane oma õnne tipul
 Peategelase TAHTMINE asendub VAJADUSEGA luues III vaatus pinge

Plot point II **Faabula teine pöördpunkt**
 ~ 90 minutil

Pöördpunkti eesmärk on VIIA LUGU EDASI LÕPPLAHENDUSE SUUNAS
 Pöördpunkt eraldab teist vaadust kolmandast

III vaatus **RESOLUTSIOON (30 min)**

Vaatus peamine funktsioon:
 Loo lõpplahendus ehk resolutsioon
 Kuidas lugu lõpeb?

7. episood **Vale lahendus**

Episood sellest, kuidas lugu peaks lõppema põhikulminatsioonis toimunud arvestades (vaataja kardab, et lugu lõpeb nii, kuigi loodab midagi muud)
 Episood lõpeb PÖÖRDEPUNKTIGA (i.k. "Twist"), mis lükkab loo tegeliku lõpplahenduse suunas

8. episood **Tegelik lõpplahendus**

Loo tegelik lõpplahendus
 Võib olla üllatus, kuid üldjuhul on ette määratud ja aimatav (žanri piirangud jne.)

Epiloog

Moraal loo lõpus
 Mida taheti looga öelda
 Üldistuste tegemine
 Võib olla enne LÖPUTIITREID, tiitrite ajal või ka pärast tiitreid

Loe lisaks

Frank Daniel Methodology. Stsenariumi analüüsimise meetod.
 Field, Syd. Screenplay. The Foundations of Screenwriting. Revised ed. Bantam Dell, New York, 2005.