

Dramaturgi

Dramaturgi är läran om dramatiskt berättande.

En film har oftast ett budskap, något som filmskaparen vill berätta för den som tittar. Detta budskap kallas i filmvärlden för premiss. En film kan bara ha en enda premiss, som helst ska kunna sammanfattas i en enda mening, t.ex. ”kärleken övervinner allt” (*Notting Hill*) eller ”brott lönar sig inte” (samtliga James Bond-filmer).

En film kan vara uppbyggd på följande sätt:

Anslag

Presentation

Fördjupning

Konfliktupptrappning-gestaltning

Konfliktförlösning

Avtoning

Anslag

Filmens början kallas anslag. Tanken med anslaget är att fånga åskådarnas intresse, men anslaget har fler uppgifter vilka beskrivs längre ner på sidan. I en film är anslaget detsamma som en händelse, och i bästa fall ska händelsen göra att du kan identifiera dig med och känna sympati för huvudpersonen. Ett klassiskt sätt att uppnå detta är att se till så att huvudpersonen hamnar i ett underläge. Ett exempel på det är när Tom Hanks blir beskjuten av tyskarna i *Rädda menige Ryan*. De allierade (och kameran befinner mitt ibland dessa) dör som flugor i den skur av kulor som smattrar från tyskarnas skyddsvärn. Det råder ingen tvekan om vem publiken ska heja på.

Följande är anslagets huvudsyften:

1. Skapa framåtrörelse. (Vi ska bli nyfikna på fortsättningen av filmen.)
2. Presentera huvudkonflikten i filmen. (Darth Vader ger sig på ett rebellskepp i *Stjärnornas krig*. Hela handlingen kretsar just kring kampen mellan det onda Imperiet och de goda rebellerna. En film kan innehålla många konflikter, men det är alltså huvudkonflikten som är intressant här.)
3. Placera huvudpersonen i underläge i huvudkonflikten.

Slutligen ska anslaget vara kort, helst under 3 minuter.

Presentation

Efter anslaget förses vi med information om filmens karaktärer och övriga konflikter. Dessutom får vi veta var och när filmen utspelar sig. Rollerna i en film kan jämföras med olika instrument i en orkester. Varje instrument har sitt läte och sitt sätt att spela, och tillsammans utgör alla instrument orkestern. Rollerna i en film spelar också med (eller mot) varandra, och måste också vara olika varandra för att bilda helheten. Detta kallas orkestrering. Följande är de vanligaste rollerna:

Den drivande karaktären

... är den roll som sätter igång händelseförloppet. Denna roll segrar eller besegras i slutet i konfliktförlösningen. Karaktären utvecklas inte under filmen.

Huvudkaraktären

...är den roll i filmen som publiken ska identifiera sig med. Denna roll utvecklas igenom hela filmen. Från början är karaktären så långt ifrån sitt mål som möjligt (otränad Rocky utan möjlighet att besegra sin gigantiska motståndare), men i slutet lyckas karaktären med sitt mål (eller lyckas nästan). Denna roll behöver inte vara, men är ofta, densamma som huvudrollen.

Antagonisten

...är den drivande karaktärens motsats. Antagonisten genomgår ingen utveckling och är jämnstark med den drivande karaktären. De båda måste mötas för att avgöra vem som är starkast.

Sidoroller

...(vanligen kallade biroller) har som uppgift att förstärka huvudkaraktärens utveckling. Sidorollerna är antingen lika huvudkaraktären (som en skugga) och kallas då skuggroller, eller så är de huvudpersonens motsats, och kallas då kontrastroller.

Likaren

...är den i filmen som ska likna oss som tittar, och ska reagera så som vi själva skulle reagera.

Normen

...är en högst vanlig person som dyker upp i filmen för att få oss att tänka till, och visa att detta skulle kunna hända oss själva.

Ovan berättas att en film kan vara uppbyggd på följande sätt:

Anslag

Presentation

Fördjupning

Konfliktupptrappning-gestaltning

Konfliktförlösning

Avtoning

Vi har avhandlat anslag och presentation. Turen har nu kommit till fördjupning.

Fördjupning

När presentationen är klar får man i regel veta lite mer om rollerna, och varför de handlar som de gör. Fördjupningen kan delas in i tre stadier:

1. Det vi faktiskt får veta om en person. (En film är kort, och det vi faktiskt får veta är sällan särskilt mycket.)
2. De slutsatser vi kan dra av det vi faktiskt fått veta. (Om vi ser en direktör antar vi genast att han eller hon är rik.)
3. Det vi inte vet om personen. (Detta stadie är det absolut mest omfattande. Vi får aldrig veta detta om personen, men ändå upplever vi det ofta som om vi fått lära känna rollen.)

I fördjupningen anges orsakerna till huvudkonflikten. Om detta inte upprepas kommer publiken inte att förstå filmen. Allt som är viktigt måste visas eller sägas flera gånger i en film.

Konfliktupptrappning-gestaltning

Äntligen är det dags för saker att hända. I små steg tas konflikten närmare och närmare sin höjdpunkt (även kallad klimax). Huvudkonflikten kan delas in i små avsnitt och leder mot samma klimax. Dessa delkonflikter har till uppgift att hålla vårt intresse för filmen vid liv. (Som exempel kan vi ta Frodo från *Sagan om ringen*, som råkar ut för än det ena äventyret än det andra, men hela tiden kommer han närmare höjdpunkten: Stunden då han ska förstöra sin ring.)

Konfliktförlösning

I konfliktförlösningen får vi veta vilka som blir ett par, och vem som vinner. I denna scen får den onde sitt straff, och den gode sin belöning.

Avtoning

Huvudkonflikten är nu löst, men vi vill ofta se vad som händer efteråt, och få rollfigurernas reaktioner på konfliktförlösningen. I vissa fall kan avtoningen innebära att vi själva får fantisera om hur det hela fortsätter. Detta kallas ibland "framåtrörelse i slutet". Ett sådant exempel återfinns i den tredje och sista filmen i *Matrix*-trilogin. Hur går det för huvudkaraktären Neo hos maskinerna? Dog han, eller ...?