

Dramaturgi

Introduktion

Det finns flera sätt att berätta en historia. Dramaturgi handlar om att berätta en historia så att publiken fångas och vill veta fortsättningen. Som i all reklam och marknadsföring handlar det om att berätta historien på så sätt att historien skapas i tittarens hjärna. D.v.s. att servera lagom stora pusselbitar som tillsammans skapar bilden av en persons mentalitet. Istället för att exempelvis säga att den här personen är elak, så visar man genom personens handling, klädsel, utseende m.m. att personen är just elak. Vi säger det inte, men bildspråket visar tydligt i den riktningen.

Vi kan se detta sätt att berätta i inledningen i filmen "De sju samurajerna". Genom ljussättning, kameravinkel, ljud, dialog, kostym, koreografi (hästarnas vilda beteende bl.a.) skapas en hotbild. Ett annat sätt att berätta samma scen illustreras nedan.

Vilken version fångar mest?



”Svensk version”

- Gomorron.
- Morrn du.
- Ska du ha en kopp kaffe?
- Skulle sitta fint.
- Socker i?
- Mmm.
- Grädde?
- Nää, men ta själv du.

PAUS...

-Hörru du, om vi skulle ta och rida iväg och plundra den där byn?

- Nä, hörru, vi väntar tills kornet är moget. Nu finns det nog inget att ta – vi tog ju allt riset i höstas.

-Okej då.

- Påtår?

Hur ska vi nå ut med budskapet?

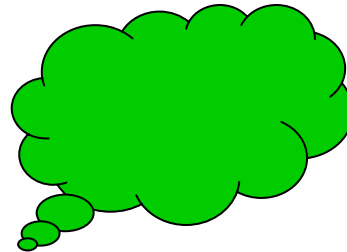
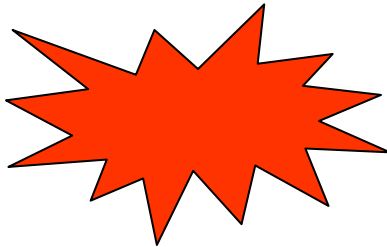
Framåtrörelse

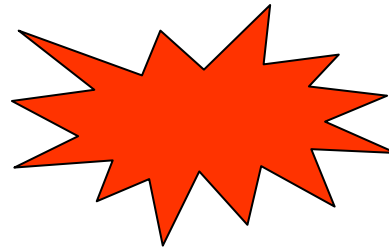
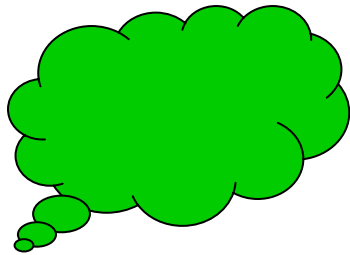
Komponenter i berättarstilen

Vad vi ser (föremål, personer m.m.)

Hur vi ser det (kameravinkel, ljus m.m.)

Vad vi hör (musik, effekter m.m.)



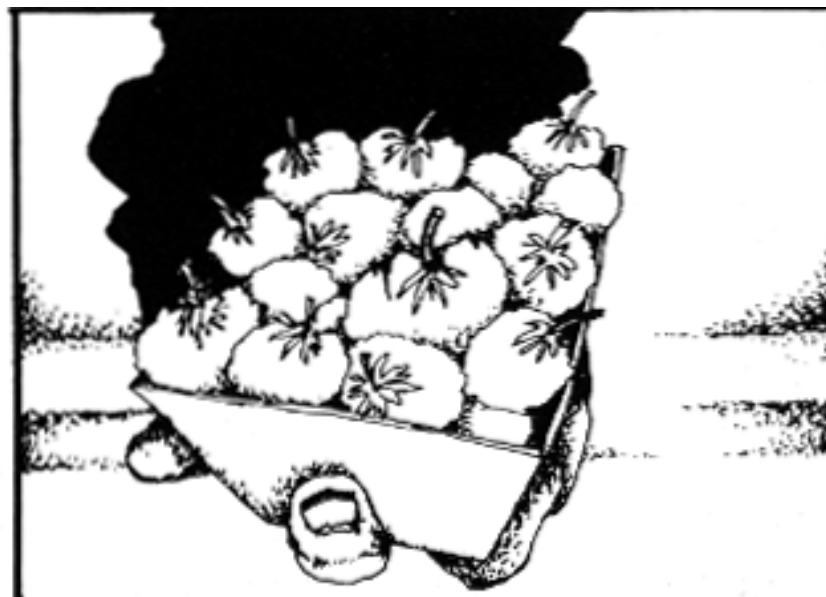




Människan	Stor, stark, ärrig svartmuskig man.	Liten, oansenlig.
Klädsel	Läderuniform med nitar och hakkors.	Pyjamas.
Miljö	Förfallen kyrkogård.	Blomsteräng.
Rekvisita	Knogjärn, rakkniv, svarta glasögon.	Teddybjörn.
Tidpunkt	Senhöst, "vargtimmen"	Sommar mitt på dagen.
Bildkomposition	Vajande grenar, skuggor; orolig.	Lugn, balanserad.
Sceneri	Springer mot kameran.	Sitter i gräset.
Bildstorlek	Så tät som möjligt.	Totalbild.
Kameravinkel	Låg (grodperspektiv).	Hög (fågelperspektiv).
Kamrearörelse	Kraftig inåkning.	Ingen.
Ljus	"Monsterljus" underifrån.	Sol, utlyst.
Klippning	Orytmisk, oväntad.	Ingen.
Ljud	Ylande varg, ugglor, vindtjut, prassel.	Fågelkvitter.
Musik	Dramatiskt crescendo.	Visa med flöjt.
Dialog	"Döda, döda, döda!"	"Det är så härligt att gå i solen."
Titel	"Den fruktansvärde hämnaren på kyrkogården."	"Min lycka."

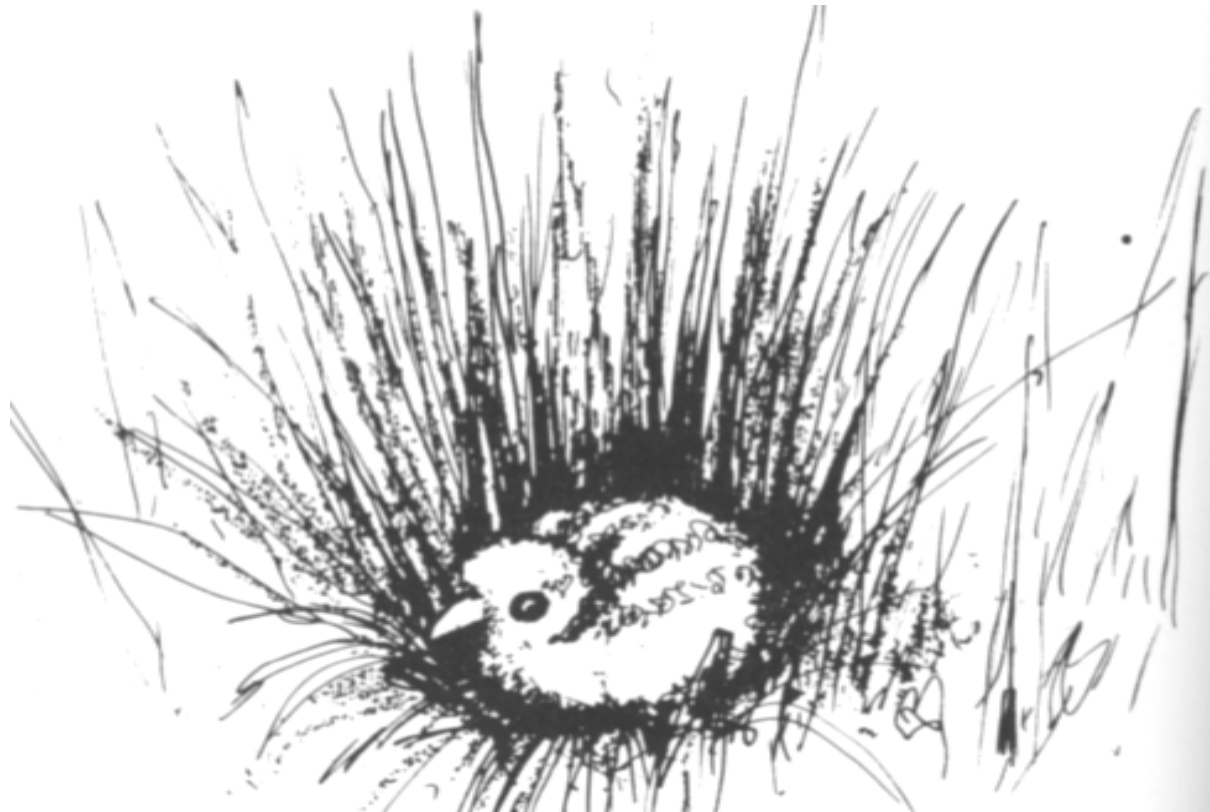
Plantering

I följande scen får vi följa en man hem från kontoret. Han stannar till vid ett marknadsstånd och köper en låda jordgubbar. Genom att klippa in en närbild på jordgubbarna talar vi om att dessa jordgubbar kommer att ha en del med fortsättningen av filmen att göra. Speciellt om vi dessutom lägger ett dramatiskt anslag på närbilden (typ Hajentemat). Skulle inte jordgubbarna dyka upp längre fram i filmen, så skulle vi bli förvirrade och vi skulle fråga oss var jordgubbarna tog vägen.

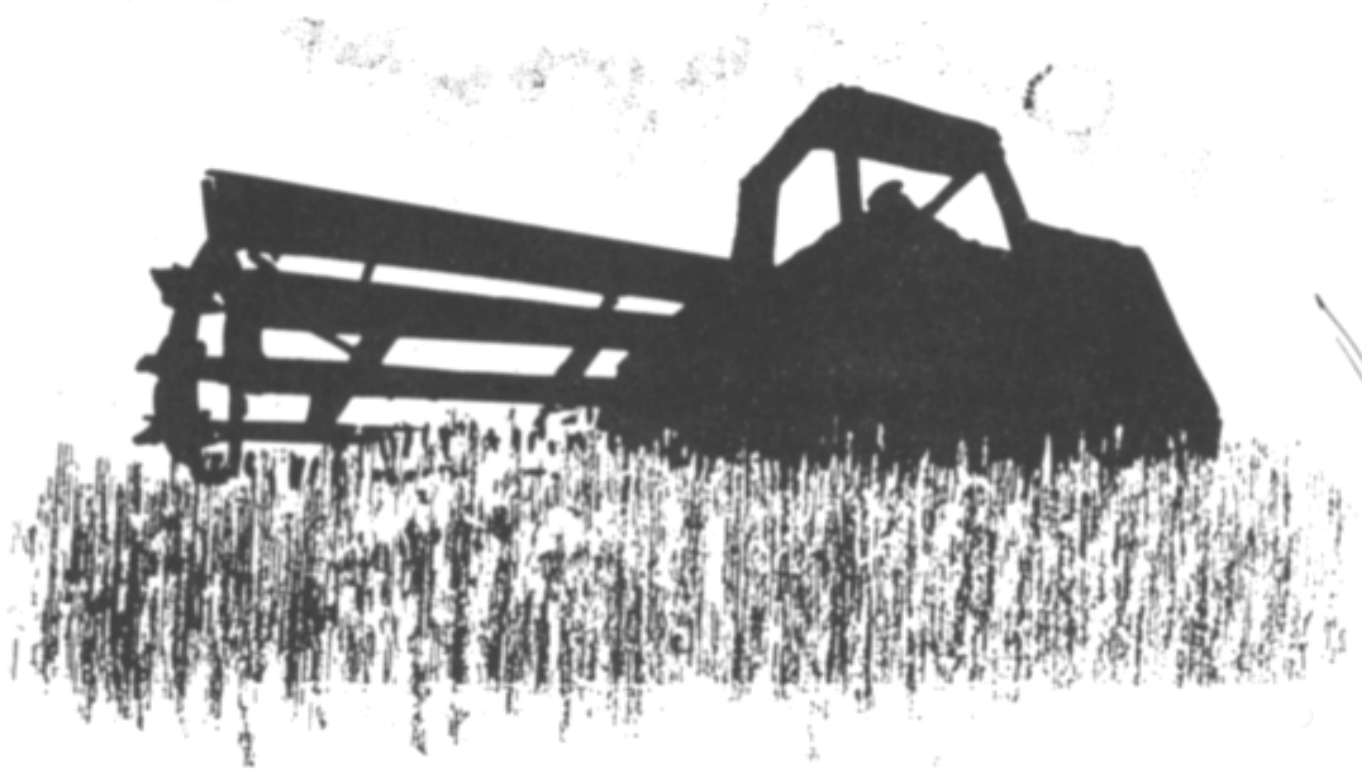


”Om man i filmens inledning får se ett gevär som hänger i tamburen, så förväntar man att det är avlossat innan filmens slut.”

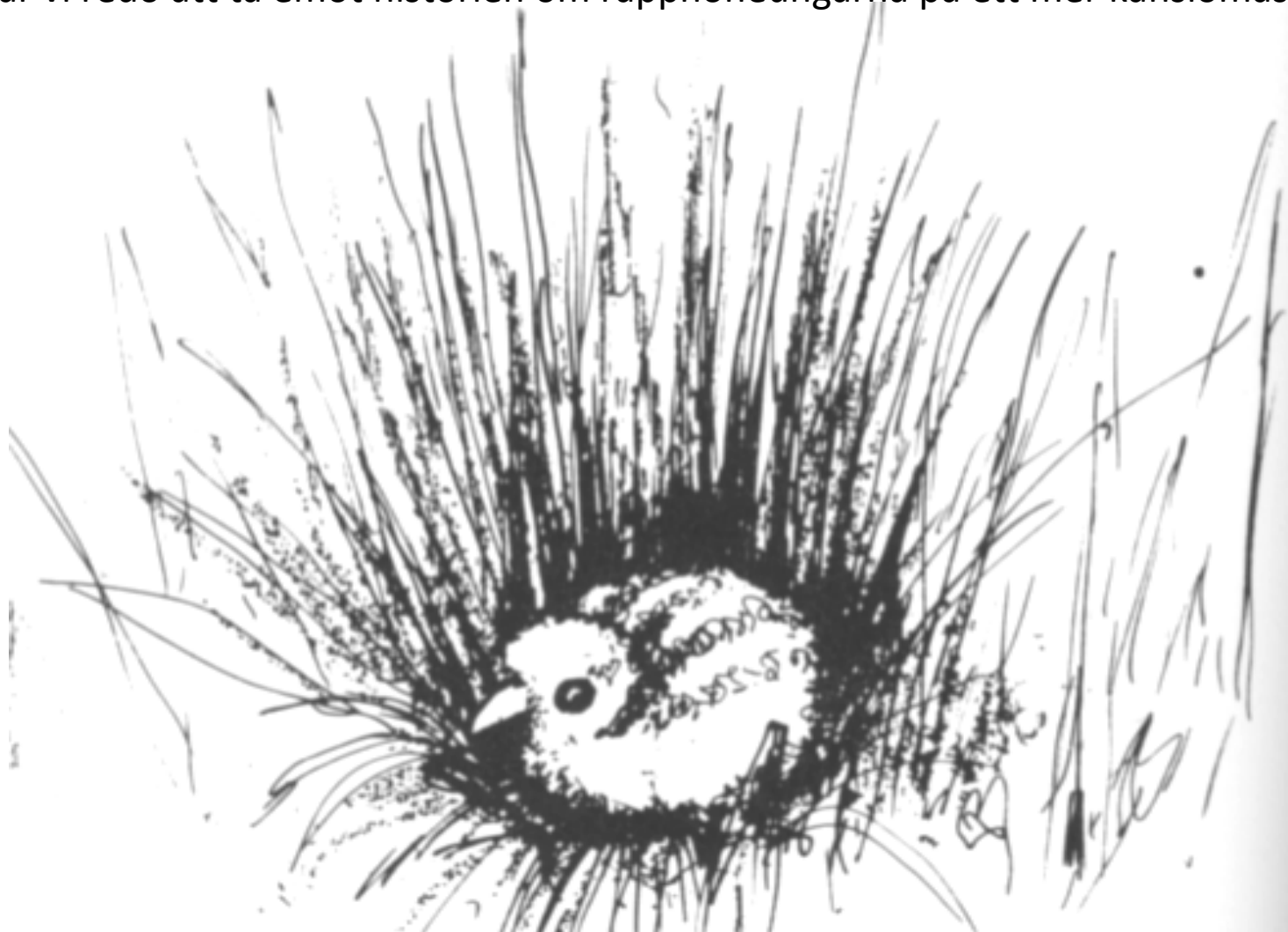
”Här i det skånska kulturlandskapet har raphönan funnit sin tillflykt sedan urminnes tider. Men i och med att moderna jordbruksmetoder vunnit insteg, så har raphönans livsmiljö blivit allvarligt hotad.”



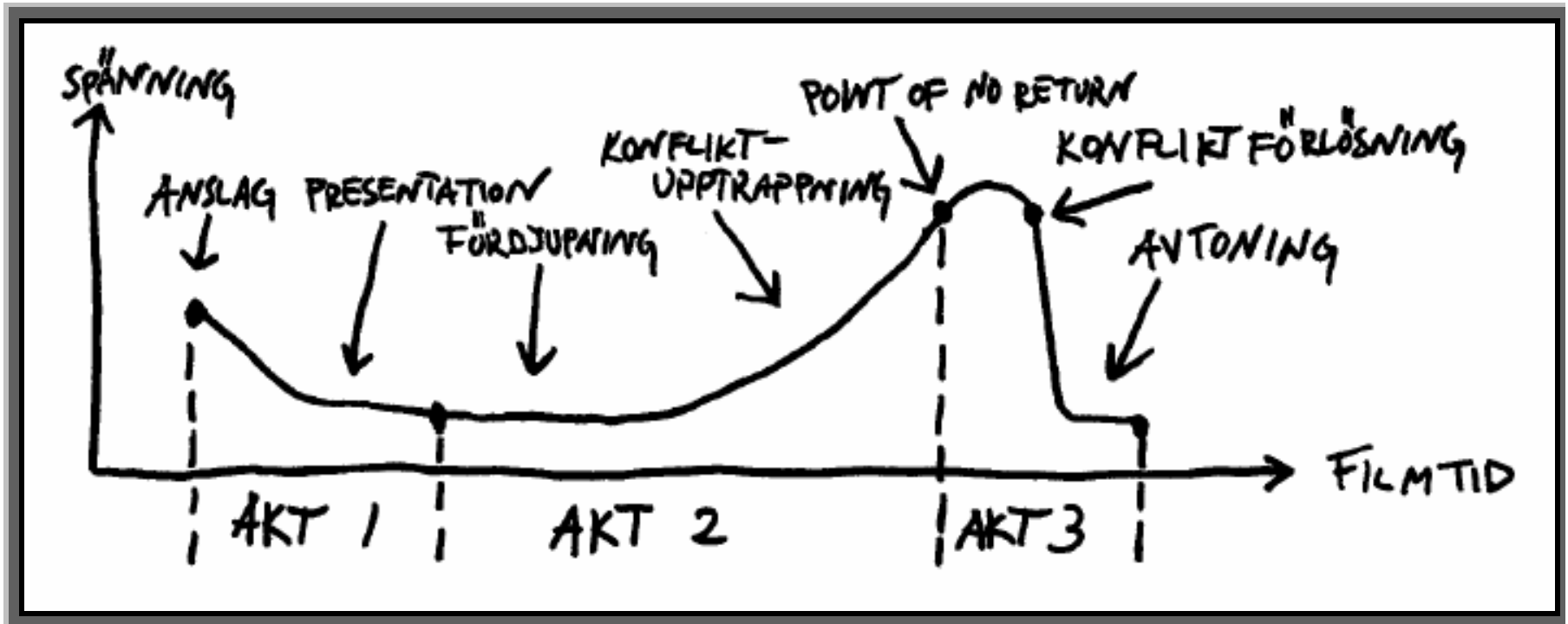
Genom att införa ett (audio)visuellt hot stärker vi medlidandet för den lilla fågelungen. Vi inleder med en motljusbild med låg kameravinkel på en skördetröska som närmar sig Kameran. Bilden visar en hotfull siluett som växer sig allt större med ljud av motorer och ett detaljerat ljud av metallknivar som gnids mot varandra.



Nu är vi redo att ta emot historien om raphöneungarna på ett mer känslomässigt sätt.



Det dramatiska förloppet



Att dramaturgiskt skapa en förutsättning

Att vara tydlig i en film är viktig för att få med sig tittaren. Missar man att etablera vissa nyckelförutsättningar, så kan man vara illa ute.

Tittaren blir förvirrad och tappar tråden.

Till sin hjälp kan man ha följande delar som man kan sträva efter att uppfylla när man skapar och förstärker ett drama:

- 1. Etablering** (vi redovisar ett "normaltillstånd" för att skapa kontrast till det som komma skall)
- 2. Plantering** (vi inför ett element som antyder en störning)
- 3. Dramatisk progression** (vi bygger upp en stegrande konflikt...)
- 4. Händelse** (som utmynnar i en händelse...)
- 5. Reaktion** (som skapar en kraftig reaktion)
- 6. Bekräftelse** (man kan ytterligare förstärka konflikten genom t.ex. korsklippning mellan element och reaktion. Man kan även ta bort elementet för åter visa ett normalläge. Detta för att ytterligare poängtera att det är elementet som skapar obalansen.)

Syfte

Alla filmer har ett syfte, och det kan vara så enkelt som att man bara vill berätta en historia som fångslar publiken, eller informera dem om den ökande växthuseffekten.

Vad är syftet för filmen, så handlar det alltid om varför man vill få fram sitt budskap. En filmars syfte kan t.ex. vara att sälja en vara, men också något av följande:

Underhålla

Informera

Ifrågasätta

Propagera

Väcka till eftertanke

Väcka till debatt

Premiss

När man bestämt syftet med sin film bestämmer man sig för vad man vill berätta med filmen. Kanske vill man säga att det är dumt att röka. Budskapet i sig är inte någon sanning, utan är oftast en åsikt som manusförfattaren har.

När man talar om budskap brukar även begreppet premiss dyka upp.

En premiss är ett budskap som är sagt i en enda mening - utan bisatser och som ett påstående. Exempel på premisser är "alkoholism bland trafikanter ger dödlig utgång" och klassikern "den som gräver en grop åt andra faller själv lätt däri".

Premissen kan även ställas som en fråga, dvs "ger alkoholism bland trafikanter dödlig utgång?" eller "faller man lätt själv i gropen som man grävt åt andra?".

Premiss är ett latinskt ord och betyder förutsättning. Den ger berättelsen ett styrmedel och förhindrar att filmens budskap leder in på villovägar.

Exempel på synopsis

Titel: Sätt sprätt på en miljon.

Syfte: Med den här filmen har vi tänkt att visa hur fel det kan gå när man har mycket pengar.

Budskap: Pengar gör folk giriga.

Form: Spelfilm.

Målgrupp: Filmen ska göras för ungdomar, och då ska vi använda oss av ett snabbt klippningstempo, pumpande hög technomusik och mycket svordomar.

Längd: 5 minuter.

Filmen börjar med bilder på två killar i 30-årsåldern, Anders och John. De sitter framför TV:n med varsin tipskupong. Nyhetsuppläsaren ger den rätta tipsraden. Anders som skriker rakt ut - han har vunnit. Anders åker genast in för att inkassera kupongen och köper samtidigt en ny bil till sin fru och sig själv.

Dagen efter knackar två stora män iklädda svart polisuniform. De går raka vägen in efter att ha visat sina brickor och tar TV:n och bilnycklarna och försvinner igen. Anders ringer John och berättar vad polisen har gjort. John skrattar och säger: Där fick du för att du inte delade med dig!

Pitch

Det första du bör kontrollera är att din pitch tar upp följande frågor:

Vad får historien att börja?

Vad får det för effekt och utveckling?

Hur avslutas berättelsen?

När man berättar en pitch bör man vara väldigt konkret. "Vackra" och "fina" ord kan lura en amatör men en van filmproducent vet vad som går att göra film av. En mening som "en hjälte som slåss för människans rättigheter och räddar jorden från undergång" låter ju jättebra men är väldigt abstrakt, vagt och kan i stort sett handla om vad som helst. Annars handlar det i stort sett bara om att presentera pitchen från början till slut - väldigt, väldigt kortfattat.

Logline: "Die hard på en buss.", för att presentera Speed.



Etablering



Fast kamera



Skärpeflyttning



Fast kamera



Fast kamera (slow)



Rörlig (subjektiv) kamera (slow)



Skärpeförflyttning



Fast kamera (slow)



Fast kamera (slow)



Åkning in i bild (subjektiv)



Fast kamera



Fast kamera



Fast kamera



Åkning in i bild (subjektiv)



Fast kamera



Åkning in i bild (subjektiv)
Stegrande ljud



Fast kamera
Monstervrål



Fast kamera

Snabba klipp



Fast kamera



Snabb inzoomning



Fast kamera



Fast kamera
Musik startar (tempo)



Fast kamera



Åkning (följning)



Åkning (följning)



Åkning (följning)



Åkning (följning)



Åkning (subjektiv)



Åkning (subjektiv)



Åkning (följning)



Fast kamera



Fast kamera



Åkning (följning)



Åkning (subjektiv)



Åkning (följning)



Fast kamera (rör sig mot kameran)



Åkning (följning)



Panorering (följer rörelsen)



Fast kamera



Fast kamera



Fast kamera
Paus i ljudet



Inzoomning



Fast kamera
Musik startar



Åkning (teleeffekt)



Åkning (subjektiv)



Följning



Fast kamera



Följning



Fast kamera



Fast kamera



Fast kamera



Fast kamera



Fast kamera



Följning (tilt)



Fast kamera

Övertoning



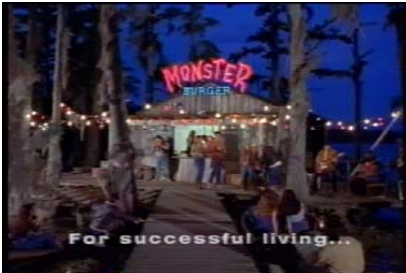
Fast kamera



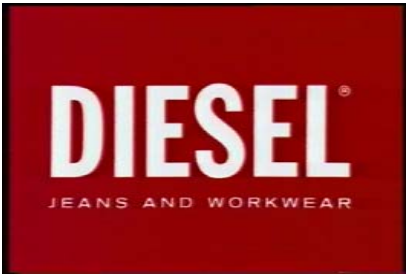
Fast kamera



Åkning ut i bild



Fast kamera (långsam utåkning)



Fast kamera

1 min