

# DRAMATURGI

Alle fiktionsfilm – korte som lange – rummer en bevægelse fra et punkt (A) til et andet (B).

Som regel følges vi med filmens hovedperson på denne tur. Og hovedpersonen har så et mål, som vi ønsker, personen vil nå. Men selv en ultra kort historie kan føles lang og kedelig, hvis der ikke sker noget. Derfor skal det være svært, at nå det mål. Der skal være noget modstand – en fjende eller en konflikt.

## SCENENS DRAMATURGI

Handlingsforløbene i FILM-X varer fra ca. 30 sek. til 2 minutter. Det sætter selvfølgelig nogle grænser for, hvad man kan nå at fortælle. Men selv lange spillefilm bygger helt ned til enkelte scener på den klassiske fortælling med *start-midte-slutning*. Og det opfordres eleverne til også at gøre i FILM-X.

En klassisk filmscene er som regel opbygget således:

<b>Start</b>	• Etablering af sted og personer (status quo). Målet præsenteres.
<b>Midte</b>	• Vendepunkt - en konflikt opstår (modstanden i forhold til målet – enten udvendig eller indvendig). • Personerne handler og det gør situationen mere besværlig for hovedpersonen.
<b>Slutning</b>	• Klimaks. Hovedpersonen har nået – eller ikke nået – sit mål. • Afrunding med indblik i konsekvensen af det, der lige er sket. Overgang: Det bringer os som regel ind i næste scene

Scenens dramaturgi hjælper til at drive handlingen frem og giver publikum en konstant følelse af, at der sker noget – at historien udvikler sig.

Oversigten giver et billede af, hvor meget man egentlig kan nå at fortælle i en enkelt scene, som ofte er kortere end filmene, der laves i FILM-X.

## DIFFERENTIERING

Elever fra 0.-5. klasse kan vælge at koncentrere sig om at bygge handlingen op om enten et **vendepunkt** eller et **klimaks**. De bør stadig bruge lidt energi på præsentationen, så historien kan stå for sig selv.

Elever fra 6. klasse og op kan fint forsøge at tænke alle elementerne fra skemaet ovenfor ind i deres handling (foruden overgangen hvis de vil lave en afsluttet handling).

Det kan godt lyde som en stor mundfuld, men de fleste skoleelever ser i dag så mange klassiske fortællinger og har så gode referencer, at idéerne kommer væltende, når de først kommer i gang.

## VENDEPUNKTER

For at publikum ikke skal kunne regne alt ud på forhånd, skal der ske noget uventet. Historier bygges derfor op omkring *vendepunkter*.

Det er ofte et punkt, hvor hovedpersonen overrasker os ved at gøre noget, vedkommende ikke normalt ville gøre. Det kan være vores generte hovedperson, der pludselig stiller op til en dansekonkurrence.

Det kan også være det punkt i historien, hvor hovedpersonen erkender, at der er et stort problem med at nå målet. F.eks. at en forelsket hovedperson opdager, at den udsete pige er forelsket i en anden. Derfor må han lægge en ny strategi for at nå sit mål (at blive kærester med hende).

Et vendepunkt markerer altså, at hovedpersonen – eller hovedpersonens situation, har udviklet sig i forhold til den, vi blev præsenteret for i starten.

Udfordringen ved at arbejde med vendepunkter i de korte forløb i FILM-X er at præsentere sin hovedperson og dennes situation så klart, at man tydeligt oplever skiftet.

Man kan arbejde med vendepunkter i alle studierne i FILM-X. Det er mest oplagt i forhold til animationsstudiet og baggrundsfilmene med åbne handlinger. (Studie 1: *Det øde bus* og *Slottet*., Studie 2: *Den øde perron* og *Bolchebutikken*., Studie 3: *Strandvejsturen* og *Stop i skoven*.).

## KLIMAKS

Klimaks er historiens absolutte højdepunkt. En afsluttet fortælling bør altid have et klimaks. Det er her, det enten lykkes eller mislykkes for hovedpersonen at overvinde modstanden og nå sit mål. Men for at få et ægte klimaks, skal spændingen stige jævnt for så at kulminere.

Vi oplever ofte, at elever, der optager actionscener i FILM-X, forsøger at holde et højt spændingsniveau hele filmen igennem. Det er stort set umuligt! Så det er godt at fortælle eleverne, at scenen stadig skal etableres og konflikten introduceres, inden situationen for alvor spidser til.

Det er nemlig i præsentationen, publikum bliver grebet af historien og forstår, hvad der er på spil. Udfordringen er at opbygge en sådan stemning, at vi ånder lettet op – eller sukker dybt – når klimaks indtræffer.

Man kan arbejde med klimaks i alle studierne. Nogle baggrundsfilm lægger direkte op til det, og her skal slutningen klippes væk, hvis man vil have

historien til at ende anderledes. (Det gælder for: Studie 1: *Tinsoldaten*, studie 2: *Fyrtøjet* og *U-båden*, studie 3: *Ællingen*).

## SE FILM

Det kan være en god øvelse for eleverne at se og analysere enkelte filmscener. Gerne fra film de allerede kender.

Det er særlig tydeligt i forfølgelses scener i actionfilm (f.eks. biljagter) og i romantiske komedier, hvor helten møder sin udkårne. Ved at pille en enkelt scene ud og se på opbygningen i forhold til *start-midte-slutning*, *vendepunkter* og *klimaks*, bliver de opmærksomme på, hvor nøje planlagt filmens scener egentlig er.

Snak med eleverne om, hvornår der sker et skift, hvordan man kan se eller fornemme skiftet, og hvornår scenen er på sit højeste.

Men den ovenforstående dramaturgiske model går igen i alt fra klassiske genre-spillefilm til mere eksperimenterende kortfilm. Derfor er det ikke svært at finde eksempler, som kan vises for eleverne.