

DRAMATURGI

Den dramatiska strukturen bygger på handling och handlingen bygger på konflikt. Detta är grundförutsättningen för det dramatiska filmberättandet.

Den dramatiska formen har sina grunder i treaktsdramat, det finns en början, en mitt och ett slut. Början (akt 1) presenterar karaktärerna (protagonisten = huvudkaraktären och antagonisten motståndskaraktären), konflikten (problemet eller krisen), tiden och platsen. Mitten (akt 2) är huvuddelen av filmen. I denna del utvecklas och intensifieras konflikten, bihandlingar och mindre viktiga karaktärer presenteras, och handlingen leder till ett klimax där huvudkaraktären måste ta till handling för att lösa konflikten (point-of-no-return). Slutet (akt 3) är upplösningen. Huvudkaraktärens agerande löser konflikten, klarar krisen och löser problemen. Varje del av filmen slutar med en vändpunkt eller ett klimax, en händelse som ändrar händelseutvecklingen och huvudkaraktärens handlande. På Hollywood-vis skulle man kunna sammanfatta treaktsdramat som ”pojke möter flicka, pojke förlorar flicka, pojke får flicka”.

Om en film är 100 minuter lång, så händer något efter 25 minuter som påverkar huvudkaraktären så pass att denne måste ändra sitt handlande, och 25 minuter innan slutet händer ytterligare något som leder till filmens slutliga klimax.

I över 2000 år har vi blivit övade i detta sätt att se på teater och i över 100 år på film, så dagens publik är vältränad att se denna struktur. Detta ger naturligtvis utrymme för att bryta mot det förväntade och utnyttja denna effekt för att åstadkomma en reaktion hos publiken. Ett exempel på detta är Hitchcocks *Psycho* (1960) där vi får träffa en ung kvinna, Marion, som jobbar på ett kontor. Hon tänker stjäla en ansevärd mängd pengar från företaget och starta upp ett nytt liv med sin pojkvän. Men, efter 45 minuter mördas hon. Men under dessa 45 minuter har publiken hunnit bekanta sig med henne, identifiera sig med henne och tänker: ”Ja, här har vi Marion, och hon är huvudperson”. Och sedan dör hon... Detta leder till att publiken förlorar den fasta punkt som man har identifierat sig med i filmen, vilket gör att resten av filmen blir mer obehaglig. Hitchcock själv sa: ”*Psycho* has a very interesting construction. The game with the audience was fascinating.”

I den dramatiska formen finns ofta en underliggande moralisk ståndpunkt (det är fel att döda, brott lönar sig inte osv), karaktärerna är ofta arketyper (hjälten, skurken och flickan som måste räddas) eller stereotyper, och slutet löser alla konflikter så att inga lösa trådar finns när eftertexterna rullar.

I den dramatiska filmen finns ofta ytterligare en karaktär, förutom protagonisten och antagonisten, och det är hjälten. Hjälten förhåller sig annorlunda genom filmen än vad protagonisten och antagonisten gör, hjälten utvecklas nämligen inte. Protagonisten går från – till +, Antagonisten går från + till –, men hjälten ligger hela tiden på +.

DEN DRAMATISKA STRUKTUREN

Öppningen (anslaget) introducerar huvudkaraktärerna och plotten. För att få maximal effekt introduceras fyra punkter:

1. Konflikten

2. Huvudkaraktärens mål

3. Huvudkaraktären i kris

4. Huvudkaraktären hindras att nå sina mål

Presentationen ger information om karaktärerna, plotten och bakgrunden. All information som ges är relevant för handlingen och leder den framåt. Presentationen avslöjar:

1. Hinder som huvudkaraktären måste klara

2. Problem som måste lösas

3. Det är bråttom: en tidsgräns eller nedräkning

4. En viktig ledtråd, eller fakta, som ännu inte är känd

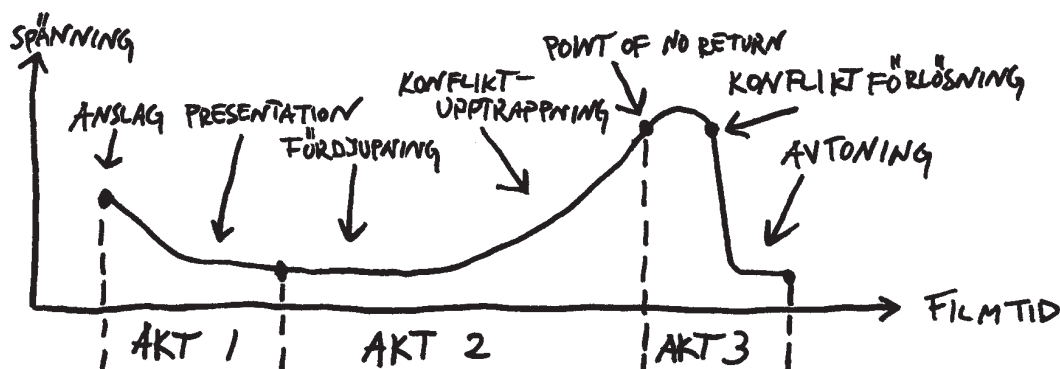
5. En besvärlig situation (ett predikament)

Under fördjupningen (eller konfliktutvecklingen) är alla karaktärer kända, alla relationer presenterade, alla mindre konflikter introducerade och alla miljöer uppdagade. Här utvecklas bihandlingar och skuggkaraktärer. Vissa okända egenskaper hos protagonisten och antagonisten avslöjas.

I konfliktupptrappningen byggs konflikten upp mer och mer, vilket leder till en point-of-no-return, dvs steget som leder till den direkta konfrontationen mellan protagonisten och antagonisten. Vid point-of-no-return slår hjälten näven i bordet och säger att nu får det vara nog, eller den blyga personen tar äntligen mod till sig för att fråga ut den andre personen på en date, eller ... I och med point-of-no-return finns ingen återvändo, beslutet är fattat, orden är sagda, och handlingen är gjord. Från point-of-no-return måste protagonisten gå framåt på något sätt.

Efter point-of-no-return når den dramatiska strukturen spänningens topp, klimaxet, där beslutet som fattades eller handlingen som skedde under point-of-no-return får sin konsekvens. Under konfliktförlösningen vinner ena sidan och den andra sidan förlorar, om det är protagonisten eller antagonisten är dock inte säkert. Plotten blir upplöst, och konflikten löst. Skurken råkar illa ut, hjälten hyllas, pojken får sin flicka, eller vad nu filmen kan handla om. Bihandlingar och biplotter med mindre karaktärer blir också lösta.

Avtoningen ger ett lugn efter klimaxen, här framkommer också den underliggande moralen i filmen.



Kortfattat kan den dramatiska strukturen förklaras så här:

Anslag - Förväntningar väcks, huvudkonflikt anas, framåtrörelsen inleds.

Presentation - Fakta kring huvudkonflikten, sammanhangen kring huvudpersoner.

Fördjupning - Huvudpersoner, protagonister, och eventuella antagonister presenteras mer ingående, dvs drivkrafter, svaga/starka sidor, eventuella bihandlingar introduceras, och konfliktens bakgrund utvecklas.

Konfliktupptrappning - Tempot ökar, konflikter trappas upp.

Point-of-no-return - Handlingen når det stadie där protagonisten förändrar sitt beteende.

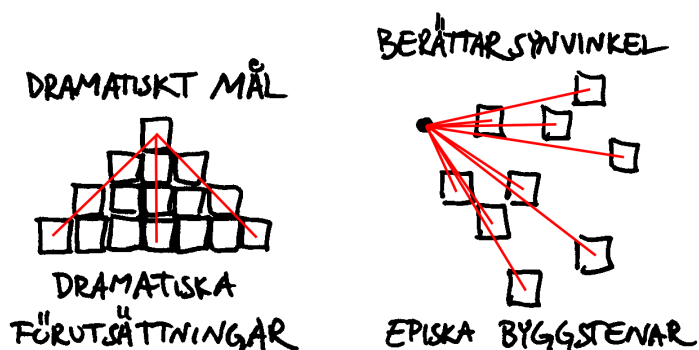
Klimax - Det utlovade anslaget infrias, presentationen och fördjupningen bekräftas, upptrappningen når sin kulmen.

Konfliktförlösning - Konflikten/konflikterna avgörs.

Avrundning - Lugnet efter stormen, publiken får ta del av huvudpersonernas känslor – sorg eller triumf, sidokonflikter och personliga relationer reds ut eller bryts.

EPISK STRUKTUR

Även den episka strukturen har rötterna i antikens Grekland. Ett tydligt exempel på det episka berättandet är Homeros Odyssén, som beskriver olika episoder som kretsar runt en huvudkaraktär. I den episka filmen så försöker man inte framföra en handling som i den dramatiska strukturen, utan man berättar något för någon annan. Där dramat är handling är eposet beskrivning. I stället för en filmberättare som är gömd och olika dramatiska förutsättningar leder till ett uppsatt dramatiskt mål, är den episka filmen snarare uppbyggd av många olika byggstenar, alla berättade ur samma synvinkel med en tydlig tematisk inriktning.

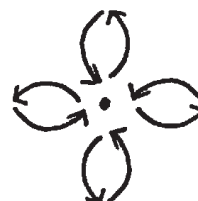


Men i den episka filmen finns inget problem som en karaktär måste lösa för att filmen ska nå sitt slut, som det gör i den dramatiska strukturen. Den episka filmen är snarare statisk, än linjär i rörelse och handling. Den utgår från en berättarsynvinkel med olika episka byggstenar, och återgår till samma punkt, samma berättarsynvinkel.

DRAMATISK STRUKTUR

UTGÅNGSLÄGE → • → • → • → MÅL

EPISK STRUKTUR



Den episka filmen används ofta för att diskutera ett problem, inte för att lösa det utan snarare för att väcka tankar hos publiken.

Ofta har en episk film dramatiska inslag, och är kanske inte helt strikt episka och kan därför vara svåra att skilja från en film med dramatisk struktur. Ett epos, dvs en episk film, karaktäriseras ofta genom att ett tema är viktigare än själva historien som berättas, eller att berättelsen är subjektiv och berättas av en person. Världen som dessa personer befinner sig i är en sorts okänd värld, och behöver inte innehålla några huvudkonflikter som i det klasiska dramat. Det är snarare ett sökande, och tämligen ofta tar berättelsen slumpaktiga vändningar, som ofta är fallet i verkliga livet.

En episk filmberättelse kan vara konfliktladdad, men det är snarare temat som är utgångspunkten i berättelsen, inte konflikten. En episk film, kallas ibland storfilm eller mastodontfilm, kännetecknas av att den ofta utspelar sig över en ansenlig tid, och historiska skildringar är vanliga. Många sådana filmer varar i över tre timmar, och har får en hög budget och vanligtvis stora scener, till exempel stridsscener med ett stort antal statister. Exempel på episka filmer av det slaget är: Borta med vinden (1939), Ben-Hur (1959), Spartacus (1960), Lawrence av Arabien (1962), Krig och fred (1967), och modernare Braveheart (1995), Titanic (1997), Rädda menige Ryan (1998), Gladiator (2000), och Alexander (2004). Gemensamt för dessa filmer är att de snarare är dramatiska i strukturen med episka inslag, än att de är strikt episka i sitt berättande.



Filmen Gandhi (1982) hade omkring 300 000 statister, jämfört med fuffiga 10 500 statister i Ben-Hur (1959) och den sparsamma filmen Rädda menige Ryan (1998) med 1 500 statister.

LYRISK STRUKTUR

Det finns tre olika sätt att arbeta med film i den lyriska strukturen. Antingen gör man film av skriven diktning. Man försöker då fånga det skrivna ordet i bild, handling, tal och musik. Det andra alternativet är att göra film som talar till känslorna, film som är poesi i sig själv. Det tredje alternativet, och som nog är det vanligaste förekommande, är poetiska sekvenser i vanlig film. Då handlar det oftast om drömsekvenser.



Filmen Eternal Sunshine of the Spotless Mind (2004) innehåller en scen där en av karaktärerna läser Alexander Popes dikt "Eloisa to Abelard". Det skapar ett extra djup i filmen, och behandlar det absurda i kärlek och smärtan av minnen.

Ingen av dessa sätt att göra lyrisk film på behöver följa någon tydlig berättande linje, eller använda sig av alla berättarelement. Lyrisk film är snarare väldigt fri för filmskaparen att skapa det känslolntryck han/hon vill gestalta.

MANUSARBETE

Dramaturgi handlar om hur en berättelse är uppbyggd rent strukturellt. Det är även läran om hur man bygger upp en berättelse på ett bra och ändamålsenligt sätt. Hur vi berättar är baserat på traditioner som är många tusen år gamla. Aristoteles (300-talet f.Kr.) hade klara regler för hur exempelvis en tragedi ska berättas. Enligt Aristoteles är diktarens viktigaste uppgift att efterbilda den mänskliga naturen. Ett drama, som både kan vara en tragedi eller en komedi, ska utgå från mänskliga handlingar i första hand. Människors karaktärer kommer i andra hand. Dessutom bör en bra tragedi väcka medlidande och fruktan.

Aristoteles hade sex element för tragedin. **Fabel** - Händelseförloppet, alltså de händelser som ingår i det dramatiska skeendet. Detta var den viktigaste punkten, det viktigaste elementet i berättandet enligt Aristoteles. **Karaktär** - Personerna i berättelsen och hur dessa avbildas och visas. **Tänkande** - Temat, vad berättandet handlar det om. **Tal** - Hur karaktärerna uttrycker sig. **Musik** - Stöd. Musiken användes som stöd under det antika Grekland. Man använde kör som sjöng och förstärkte intrycket av scenerna genom musikalitet lika mycket som med lyrik. **Yttre utsmyckning** - Vad ska ses, scen, miljö, rekvisita, osv.

Tema

Det första man behöver bestämma innan arbetet med en film börjar är den tematiska inriktningen. Temat är filmens grundidé, vad filmen ska handla om och hur detta avgränsas. Temat säger alltså vad filmen ska handla om, vad vi vill säga med den, men inte hur vi säger det eller vilka insikter eller hållningar vi vill förmedla med den. Temat är inte historien eller storyn som filmen berättar, utan är snarare budskapet som filmen ska förmedla, sensmoralen. Här följer några typiska teman som ofta används i berättandet. Det finns förstås fler och annorlunda, men det här är goda exempel.



Filmen Plutonen (1986) handlar om kriget i Vietnam, men temat behandlar mer vad som händer människor i extrema situationer, när kriget lockar fram det sämsta och kanske även det bästa inom oss. Detta illustrerades av huvudkaraktärens tankar i slutet av filmen (voiceover): *"I think now, looking back, we did not fight the enemy; we fought ourselves. And the enemy was in us."*

Människa vs natur - Människan kommer alltid att kämpa mot naturens oundvikliga makt. Vi människor verkar ha en fascination för berättelser som skildrar möjligheten av en total utplåning av mänskligheten (Armageddon (1998), The Day After Tomorrow (2004), Volcano (1997)). Däremot kan temat sträcka sig bortom förstörelsen av planeten jorden. Dessa filmer kan fokusera på strider mot ett djur i naturen (som Hajen (1975)) och innehåller ofta dystopiska teman. Temat kan också omfatta när tekniken förstör naturen, eller till och med när tekniken är naturen och miljön. Dessa filmer varnar ofta för risken i manipulering av naturliga element. När tekniken löper amok, när monster och hinder skapas (Jurassic Park (1993)). Actionfilmer är typiska för det här temat, men oavsett vilken genre dessa filmer hör hemma i, kretsar temat alltid kring kraften i naturen och uthållighet i mänskligheten.



Filmen Gravity (2013) kan sägas bygga på temat människa mot naturen. Filmen handlar om en medicinsk ingenjör och en astronaut som arbetar tillsammans för att överleva efter en olycka som lämnat dem på drift i rymden.

Människa vs sig själv - Även om naturen kan vara farlig, finns det ingenting som leder till människans död så som människan själv. Oavsett om karaktären i filmen kämpar mot lust, psykisk sjukdom eller missbruk, är farorna och hindren som vederbörande möter inom sig själv alltid extremt kraftfulla. De flesta karaktärerna i film upplever någon sorts inre kamp. Oavsett om det är beslutet att gå ut på en date, eller gå över till den mörka sidan, så ställs karaktärerna ständigt inför interna dilemman. Hela berättelsen understryks av uppfattningen att människan är sin egen värsta fiende. Därför behandlar många av dessa filmer girighet, makt och den nedåtgående spiral som de kan orsaka. Scarface (1983), Wall Street (1987), Falling down (1993), och Gudfadern (1972) är bra exempel på denna interna strid.



I The secret life of Walter Mitty (2013) förvandlas sakta den stillsamma, blyga och hunsade Walter till en person som tar initiativ och ansvar, vilket är ett bra exempel på temat människa mot sig själv.

Förlusten av oskuldsfullheten - Detta tema behandlar den klassiska berättelsen om mognaden, om steget från barndom till att bli vuxen, från oskuldsfullhet till ansvar. Detta tema innehåller en ung huvudpersonen som ställs inför komplexiteten i vuxenvärlden.

Ibland är huvudpersonen angelägen om att kliva in i denna nya värld (Sixteen Candles (1984)), och ibland kastas vederbörande in i det av någon händelse (Juno (2007)). Även lättsamma komedier kan fokusera på ritualen att bli vuxna, som universitetsliv, att dricka och festa, men det finns många allvarigare filmer som kretsar kring detta tema. Ofta sporras den faktiska förlusten av oskuldsfullhet av en traumatisk händelse så dödsfall, missbruk, eller till och med en skilsmässa. Mörkare filmer (American Beauty (1999)) utforskar en mer turbulent värld för en modern amerikansk tonåring. Även om dessa filmer oftast riktar sig mot tonåringar som publik, kan de också nå en yngre publik (Where the Wild Things Are (2009)), även Toy Story 3 (2010) berörde förlusten av oskuld och slutet på barndomen.



I filmen Road to perdition (2003) råkar sonen till huvudkaraktären se sin far, yrkesmördaren, döda ett antal personer, detta kan sägas vara den unge pojkens förlust av oskuldsfullheten.

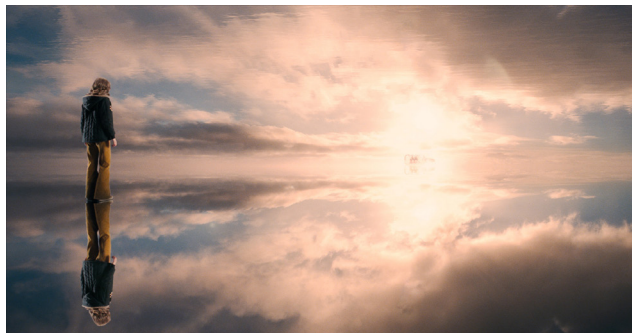
Hämnd - Få saker i världen har makten att motivera och engagera som hämnd. Temat för hämnd har funnits i film från början stumfilmstiden och fortsätter att vara populärt i dag. Medan hämnd-filmer kretsar kring samma idé, kan slutet/upplösningen på filmen vara mycket olika. Hämnaden är ibland befogat och slutet lyckligt eller rättvist (Revenge of the Nerds (1984), Mean Girls (2004)). Ibland blir dock fel person hämndlysten, och upplösningen på dramat slutar dåligt (Carrie (1976), Cape Fear (1991)). Men även om slutet kan variera, handlar alltid filmer med temat hämnd om resan. Filmer som Kill Bill (2003) och Memento (2000) centrerar helt och hållet på hämnd och tar publiken på en tumultartad resa som kulminerar runt en akt av vedergällning.



Filmen The brave one (2007) handlar om en kvinna som kämpar för att återhämta sig från en brutal attack genom att ge sig ut på ett uppdrag för att hämnas.

Döden som en del av livet - Döden är en av de mest känslomässiga och tankeväckande frågorna i livet, och därför är döden ett evigt tema i filmer. Dödens oundviklighet, det mysterium som omger den, och de följder som det innebär att dö gör döden till ett av de mest intressanta temana av alla. Vissa filmer införlivar döden i berättandet. Harold & Maud (1971), till exempel, är berättelsen om en pojke som är besatt av döden och döendet. Men många andra filmer fokuserar på förestående död, och utforskar frågor om sorg och förlust (Steel Magnolias (1989), Pay it Forward (2000)). Ofta filmer som innehåller temat döden som en del av livet utforska eftervärlden (Drömmarnas värld (1998), The Lovely Bones

(2009)). Även om dessa filmer skildrar döden och döendet, visas temat extra starkt när karaktärerna upptäcker att livet fortsätter även efter döden och att den fysiska kroppen är borta.



Filmen *The lovely bones* (2009) berättar om en ung flicka som har mördats och vakar över sin familj, och hennes mördare, från skärselden. Hon måste väga sin längtan efter hämnd mot sin önskan om hennes familj att läka.

Striden/konflikten - Konflikter är en viktig del av en film oavsett tema, men vissa filmer kretsar kring en bokstavlig strid. Denna strid kan vara mellan två personer, två länder, eller till och med två världar. Vanligtvis anknyter publiken till huvudpersonens sak. Det är lätt för publiken att välja sida i filmer som *Braveheart* (1995) eller *300* (2006). Till skillnad från temat det goda mot det onda, kan striden innehålla två olika sidor - där ingen sida nödvändigtvis är rätt eller fel. Till exempel filmer som *The War of the Roses* (1989) gör det svårt eftersom båda huvudpersonerna är varken goda eller onda och lite av båda. Filmer som centrerar kring en strid är ofta baserade på historiska fakta (*We Were Soldiers* (2002) eller *Saving Private Ryan* (1998)), men man hittar filmer i temat i genrer som science fiction, action, krig eller epos. Och även om temat kan spänna över olika genrer, kommer dessa filmer alltid till en definitiv slutgiltig stridscen, bokstavlig, bildligt, eller både och. Ofta är det rädslan för att dö som väger mest.



Saving private Ryan (1998) är en film där striden är det centrala. Filmen är sevärd ur många aspekter, den skildrar striden/kriget på ett tämligen obehagligt och verkligt sätt, visuella effekter, pyroteknik, bra fotografi och redigering, intressant ljuddesign och utsökt ljudredigering, och överlag bra skådespelarinsatser.

Individen mot samhället - Detta tema visar striden mellan huvudpersonen och den sociala normen eller sociala traditioner. Ofta visar dessa filmer huvudpersonen offra sitt eget välbefinnande för en sak. Till exempel, berättar *Schindlers List* (1993) berättelsen om en man som blir berörd för det judiska folket efter att ha bevittnat deras förföljelse

under naziregimen. Erin Brockovich (2000) berättar historien om en vanlig kvinna som tar extraordinära åtgärder för att ta ner ett kraftbolag. Dessa karaktärer är villiga att offra allt för sin sak. Temat berör dock inte bara offer och sociala orättvisor. Dessa filmer kan utforska den individuella kampen mot auktoritet (Fight Club (1999)), eller samhällets acceptans (1980). Ytterligare ett exempel är filmen Billy Elliot (2000) som handlar om en pojke som vill dansa balett när han förväntas vara hård och tuff och välja boxning. Vidare kan filmer som The Full Monty (1997) eller Calendar Girls (2003) ses som filmer som fokuserar på individens rätt att vara nöjd med sig själv i en strid mot samhällets och kulturens skönhetsideal och idéer om vad som är rätt eller inte. Oavsett motivet, karaktärerna står inför ständig konflikt när de försöker komma till rätta med samhället.



The hunger games (2012) bygger på temat individen mot samhället då huvudpersonen tar sin yngre systers plats i the Hunger Games, en TV-sänd tävling där två tonåringar från vart och ett av de tolv distrikten väljs slumpmässigt för att slåss till döden.

Triumfen över motgången - Om en film ger en varm och mysig känsla är den förmodligen centrerad på temat triumfen över motgången. I nästan alla filmer står huvudpersonen inför ett hinder som han eller hon behöver övervinna, men i filmer med detta tema definieras karaktärernas liv och berättelse av de motgångar de ställs inför. Till exempel, berättar The Blind Side (2009) berättelsen om en hemlös pojke som blir en All American-fotbollsspelare. Slumdog Millionaire (2008) berättar historien om en tonåring som blir en framgångsrik i den indiska versionen av "Vem vill bli miljonär." Temat kretsar nästan alltid runt en exceptionell person i en hemsk och hopplös situation. Oavsett om de föds in i situation eller på annat sätt kommer in i det, berättar filmerna om hur den mänskliga andan att stå upp gång på gång mot tyranni, orättvisa, eller helt enkelt otur.



Life Is Beautiful (1997) handlar om en judisk man som sätts i koncentrationsläger tillsammans med sin son, och använder en perfekt blandning av vilja, humor och fantasi för att skydda sin son, och sin familj, från farorna i lägret. Han gör det genom att hitta på att Förintelsen är ett spel och det stora priset att vinna är en tank. Detta mästerverk visar den extraordinära kraften i fiktiv film att samtidigt

kommunicera sanningen om historien och dess inverkan på individer, och fånga publikens intresse och uppmärksamhet.

Kärleken övervinner allt - Kärlek finns alltid med oss. I filmen, har temat Kärleken övervinner allt alltid varit et använt tema standard, på gott och ont, från Love Story (1970) via The English Patient (1996) till Titanic (1997). Och oavsett vilken genre (från Disneys klassiska Snövit och de sju dvärgarna (1937) till sci-fi thrillern The Adjustment Bureau (2011)) ses karaktärerna bekämpa obestridliga öden med sann kärlek. Oavsett vilka hinder en karaktär kan behöva utstå, är temat eller sensmoralen i dessa filmer att kärleken övervinner allt. Oavsett om karaktären är en ung trollkarl (Harry Potter (2001)), en Alzheimerspatient (The Notebook (2004)), eller ett träsktroll (Shrek (2001)), så kan vi vara säkra på att kärleken är den starkaste kraften i världen.



I filmen Frozen (2013), betonas banden av systerskap medan temat i historien är det ständigt populära "sann kärlek övervinner allt."

Det goda mot det onda - Det goda mot det onda beskriver den ultimata tolv omgångar långa boxningsmatchen av dödlighet mellan hjältar och skurkar. Det är den kamp som genomsyrar serieböcker, skönlitterära böcker, filmer, teater, opera, och det mesta av vår kultur. Det handlar om goda egenskaper: mod, frihet, lojalitet och heder. Och om dåliga: feghet, fängelse, själviskhet och svek. Detta är det största och mest använda temat av alla, och många av de andra temana kan till del inordnas även i detta tema. Filmer som utforskar kampen mellan gott och ont finns i alla filmgenrer, från animerade filmer (Fantasia (1940 och 1999)), via fantasyfilmer (The Chronicles of Narnia (2005--)), till klassiska actionfilmer (James Bond (1963--)). Detta tema tenderar att vara särskilt utbredd i filmserier (Star Wars (1977--), Sagan om ringen (2001--), Harry Potter (2001--)). Även om det goda nästan alltid triumferar över det onda, kan det vara fascinerande när ondskan råder (Star Wars: Episod V - Rymdimperiet slår tillbaka (1977)) ... även om det bara är tillfälligt. Det goda mot det onda är ett hyllat och mycket använt tema inom film eftersom det utgör den ultimata uppgörelsen av motpoler.



I Sherlock Holmes (2009) kämpar detektiven Sherlock Holmes och hans partner Watson mot

ärkeskurken, Holmes nemesis, som har en plan som hotar hela England.

7 historier - exempelfilmer

Ett annat sätt att tala om teman gör Christopher Booker i boken *The seven basic plots*. Enligt Booker finns det sju historier. Dessa historier är grundläggande teman, dvs filmens grundidé, vad vi vill säga med filmen, men inte hur vi säger det.



Dessa sju grundläggande historier kan kortfattas beskrivas som: **Att övervinna Monstret** - Protagonisten får kännedom om att en stor ondska hotar landet, tar sig an uppdraget att förgöra onskan (exempelvis den japanska filmen *De sju samurajerna* (1958)). **Från fattig till rik** - Omgiven av mörka krafter som undertrycker och förlöjligar hen, blommar protagonisten långsamt till en mogen person som i slutändan får rikedom, ett rike, och den perfekta partnern (exempelvis *Aladdin* (1992)). **Söket** - Protagonisten får reda på om ett objekt, ett föremål, en person eller en plats (en så kallad MacGuffin) som hen desperat vill hitta, ger sig av för att finna den, och ofta i sällskap med kamrater (exempelvis *Indiana Jones* (1981, 1984, 1989, 2008) och serien om *Sagan om ringen* (2001, 2002, 2003)). **Resan och återkomsten** - Protagonisten ger sig av till ett magiskt land med galna regler, för att i slutändan triumfera över galenskapen och återvända hem betydligt mer mogen än innan resan (exempelvis *Labyrinth* (1986) som är en dockfilm med dockor av Jim Henson (mannen bakom mupparna) och med David Bowie och Jennifer Connelly i huvudrollerna). **Komedin** - Protagonisterna, hjälten och hjältsinnan, är ödesbestämda att höra ihop, men en mörk kraft hindrar dem från att vara tillsammans; berättelsen gör att den mörka kraften ångrar sig, och plötsligt är hjälten och hjältsinnan fria att träffas. Detta sker i en kaskad av händelser som visar alla för vem de verkligen är, och gör det möjligt för två eller flera andra relationer att formas korrekt (exempelvis *Bridget Jones dagbok* (2001)). **Tragedin** - Motsatsen till att övervinna monstret. Protagonisten är i tragedin monstret, skurken, och vi får följa protagonisten i en sakta nedåtgående allt mörkare spiral innan hen till slut går under, och på så sätt frigör världen, kvarteret, eller familjen från onskan (exempelvis den MTV-inspirerade versionen av *Romeo och Julia*, *Romeo + Juliet* (1996)). **Återfödelsen** - Handlingen i återfödelsen påminner om tragedin, men i återfödelsen inser protagonisten det felaktiga i handlandet och förändras innan det är för sent, och gör en helomvändning för att undvika det oundvikliga ödet och nederlaget (exempelvis den animerade filmen *Dumma mig* (2010)).

Centralidé

Centralidén är filmens struktureringsprincip. Den bestämmer vad vi anser är viktigt att betona, och vad som är mindre viktigt och som skjuts åt sidan. Den bestämmer också hur vi arbetar med varje berättarelement, hur vi börjar, utvecklar och avslutar filmen.

I dramatisk framställning tar centralidén form av en premiss (X leder till Y) som gestaltas genom utvecklingen av de dramatiska situationerna på handlingsplanet. I episk framställning tar centralidén ofta form av en episk ledfråga som man försöker besvara genom uppställning av relevanta hypoteser som testas mot verkligheten.

Gestaltande idé

Med den gestaltande idén skapar vi en form för filmen som får temat och centralidén att vara så tydlig och slagkraftig som möjligt. Det innebär att den gestaltande idén utgörs av filmkonsten eller filmberättandet, av redigering, av ljud och musik, samt regi och eventuella andra konstnärliga val för att uttrycka innehållet i en film.

När vi har detta klart för oss har vi redan klarat av en del av tankearbetet till synopsisen.

Synopsis

Ett synopsis är hela historien i korta drag. Ett sätt är att först skriva hela handlingen kortfattat, för att sedan bygga ut den och fylla på med mer handling och information. Som sista steg i synopsisarbetet kan man scenindela handlingen. Det är viktigt att inte scenindela förrän man känner sig nöjd med hela handlingen. Detta arbete leder till en konturskiss (outline).

Man kan också använda sig av korttricket. Då använder man sig av kort vilka var och en representerar en scen. På kortet skriver man Syfte (tex gräl) och Funktion (i förhållande till hela handlingen) och slutligen Roller (vilka som är med i scenen). Man numrerar korten i tänkt ordningsföljd, och ordnar scenerna i sekvenser. När man har hittat rätt ordning kompletteras korten med en mer utförlig beskrivning av scenen, dvs konturskiss.

Ett bra synopsis är kortfattat och innehåller allt väsentligt för att berätta handlingen i filmen. Tänk följande recept: Presentera huvudkaraktärer och miljön (settingen) i ett stycke. Sammanfatta akt 1 (max 3 stycken), akt 2 (2-6 stycken), akt 3 (max 3 stycken). Tänk igenom titeln, och skriv den.

Loglines

När man arbetar med synopsis kan man skriva en så kallad logline. En logline är max två meningar som säger allt om filmen. Detta är en ganska svår uppgift, men en bra formulerad logline kan vara mycket användbar då den på ett enkelt och kortfattat sätt presenterar filmidén för alla som är involverade i filmproduktionen.

Afterglow (Alan Rudolph, 1997)

Vägarna för två olyckliga par korsas.

Dålig - Vad exakt är det i filmen som får dessa par att interagera, och vad gör det intressant att se?

Edward Scissorhands (Tim Burton, 1990)

En förortsmor tar hem en underlig ung man som har saxar i stället för händer.

Så där - Trots att detta beskriver starten på filmen, så beskriver ändå inte texten filmens känsla eller centrala tema om att vara en främling i ett främmande land.

Bridges of Madison county (Clint Eastwood, 1995)

En hemmafru i Iowa, som är fast i vardagens rutin, måste välja mellan den sanna kärleken eller familjen.

Tämligen bra - Detta ger en känsla av Streeps karaktär och historien, men utelämnar Eastwoods karaktärs behov och gåtfulla natur.

Amarcord (Federico Fellini, 1973)

En ung man, en ställföreträdare för regissören Fellini, ser romantiskt tillbaka på livet i en italiensk by på 1930-talet från regissörens ungdom.

Bra - Denna film kommer att handla om nostalgi, episkt berättat, med ett öga för det förflutna snarare än betoning på handling.

Karaktärsteckning

Det är i första hand genom karaktärerna som filmskaparen för fram sitt budskap, i alla fall vad gäller dramatisk spelfilm. Därför är valet och skapandet av karaktärerna en väldigt viktig uppgift. Det är livsfarligt att säga att den här karaktären kommer jag säkert på vad han ska göra när jag skriver dialogen. Karaktärernas drivkrafter, egenskaper och förutsättningar måste vara klara när manus skrivs, men kan förstås fördjupas, kompletteras eller förändras under manusarbetets gång.

En karaktärs egenskaper som inverkar på handlingen måste beskrivas precist, så att personen inte blir luddig och svårförståelig. Om man inte tecknar en tydlig karaktär finns ingen profil eller individualitet. En person som är sammansatt och mångtydig bör ha alla dessa motsättningsfyllda drag tydligt angivna.

När man sedan skriver manuset är det inte nödvändigt att berätta allt om en person för publiken, utan man bör fokusera på det som är nödvändigt för handlingen. Det kan räcka att berätta 10% om personen, ytterligare 30-40% räknar publiken ut tack vare berättelsen, rekvisita, andra karaktärer och sina egna fördomar. Resten av karaktären är inte intressant för filmen, men manusförfattaren bör veta allt om den för att kunna skriva en naturlig person.

Fysiska data:

- Kön
- Ålder
- Kroppstyp och kroppshållning
- Utseende (hårfärg och frisyr)
- Klädsel och deras tillstånd
- Gester och mimik
- Sätt att tala

Sociala data:

- Etnisk tillhörighet och nationalitet
- Klassbakgrund
- Utbildning
- Yrke (inkomst, arbetsförhållanden)



- Bostadsförhållanden
- Familjeförhållanden
- Vänkrets
- Fritidsaktiviteter
- Politisk inställning och tillhörighet
- Religiös inställning och tillhörighet
- Namn

Psykologiska data:

- Ambitioner
- Frustrationer
- Drömmar
- Personliga svagheter
- Temperament
- Intelligens
- Livsinställning och moralisk läggning
- Grundläggande värden
- Romantisk/sexuell läggning
- Komplexer
- Speciella talanger

Presentation av karaktärsdrag

I en film är en person aldrig något annat än det den gör. Ett karaktärsdrag existerar endast eftersom det visas i handling. Därför måste man hitta sätt att visualisera karaktärsdragen. Det finns förstås olika sätt att visualisera karaktärsdrag:

- genom handling (vad personen gör, försöker göra och hur denne gör det)
- genom kontrast till vad andra gör
- genom reaktioner (hur personen reagerar på vad andra gör)
- genom andras reaktioner
- genom dialog (vad en person inte säger) utseende (kläder och beteende mönster)
- genom förhållande till rekvisitan
- genom förhållande till miljön
- genom namn

Ett karaktärsdrag kan komma bäst fram om det visas i kontrast mot personens huvuddrag. En hänsynslös man kan bli farligare om han är snäll och kärleksfull i en del situationer och en kallblodig mördare i andra.

Scenuppbyggnad

Vår upplevelse av en scen bestäms inte bara av det som händer i den, utan även vad som händer före och efter. Scenens huvuduppgift är att föra handlingen framåt och/eller öka publikens förståelse och insikt i filmen. När man skriver en scen är det viktigt att följande tre moment tas i beaktning: handling, funktion och gestaltning.

Handling

Vad händer i scenen? Vem gör vad och varför? Vilka är förutsättningarna för det som händer



i scenen? Detta bör ha presenterats i tidigare scener, om inte så bör det göras så fort som möjligt i scenen. I den dramatiska formen så kan man nästan se varje scen som ett eget litet drama med anslag, konfliktupptrappning och konfliktlösning.

Funktion

Scenens funktion bestäms av dess placering i den dramatiska eller episka helheten. Inom dramat ska varje scen leda konfliktmaterialet till dess slutgiltiga upplösning. Inom den episka formen ska scenen profilera, kasta nytt ljus över temat och öka publikens insikt. Scenens funktion är att stödja filmens centralidé.

Gestaltning

När vi väl vet scenens handling och funktion måste vi hitta ett uttryck som framför handlingen på effektivaste sätt. Det gäller alltså att använda berättarelementen på rätt sätt.

Man skriver sällan in handlingar som är meningslösa för handlingen och som bara är till för att skådespelarna ska ha något att göra, och som är naturliga för en människa. Det kan tex vara att någon kliar sig i huvudet eller tänder en cigarett. Detta är upp till regissören och skådespelarna att hitta på.

Dialog

Dialogen ska inte förklara handlingen utan vara en följd av den. För att klara det kan man prova att skriva hela scenen utan någon dialog. Då tvingas man att fundera över vad som är dramatiskt bärande i scenen. Vad är avsikten med scenen? Vad vill personerna? Vad är det som händer? När man har fått dessa dramatiska element att fungera kan man skriva en dialog som uppstår ur situationen, utan att man behöver förklara den.

En dialogs funktioner och krav:

- Dialogen måste vara realistisk och trovärdig i sitt sammanhang.
- Dialogen ska karaktärisera den talande. En persons sätt att tala berättar en hel del om vem han är, vad han tycker och tänker oavsett vad han egentligen säger.
- Dialogen ska uttrycka den talandes sinnesstämning. Uttryckssättet är även här viktigare än vad som faktiskt sägs.
- Dialogen ska leda handlingen framåt.
- Dialogen ska ge information. Men denna information måste komma naturligt in i sitt sammanhang.

Att skriva dialog

När man skriver en dialog är det viktigt att tänka talspråk och inte skriftspråk. Men en filmdialog simulerar verkligt tal och kopierar det inte. Man skriver ett urval och en koncentration av talspråk. Man ska tänka på att:

- Varje replik är karaktäristisk för den som talar.
- Känslolnnehållet är viktigare än den verbala betydelsen.
- En bra dialog ofta är osammanhängande och ologisk, dvs naturlig.
- Gester, utbrott och handling bör användas istället för det talade ordet (där

- det är möjligt).
- Dialogens karaktär bör reflektera situationen.
- Tänk på varför personer säger något och varför de svarar. En dramatisk dialog är aldrig konversation.
- En replik säger bara en sak i taget. Hellre två korta repliker än en som säger två saker samtidigt.

Miljö

Miljön är viktig för handlingen, både sett ur ett dramatiskt perspektiv och ur ett mer realistiskt perspektiv. Intrycket av en scen förändras av miljön den utspelar sig i. Tänk skillnaden mellan dödsskjutningar på en skola eller på ett slagfält. I båda fallen är det hemskt och sorgligt, men dådet på skolan är trots allt hemskare, oskuldsfullheten hos skolbarn och våld. Realistiskt fungerar scenen bättre om slaget i skotska högländerna är filmat i en miljö som ser ut som skotska högländerna och inte innehåller palmer eller kaktusar... Om en scen ska utspela sig på 1920-talet bör gatubilden ha rätt utseende. När vi diskuterar miljö är det förstås inte bara platsen rent geografiskt som är intressant, utan även tid på dygnet, årstid, väder och liknande.



Universal studios backlot i Los Angeles. Här finns delar av New York, av typiska vildawesternstäder, och många andra olika typer av byggnader.

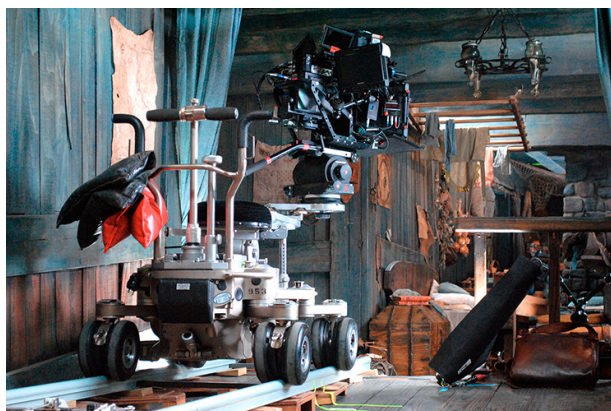
När en scen filmas på plats kallas det för location. Det innebär att hela filmteamet, skådisar, smink, catering osv är på platsen där scenen ska utspela sig. Om man i stället filmar på plats (on location) men utan dialog, dvs bara skjuter miljöscener och etableringsbilder, kallas det second unit.



Inspelning on location av Lord of the rings (2001, 2002, 2003) i den vackra naturen på Nya Zeeland.

Sets är en konstruerad miljö, dvs en ihopsnickrad vildawesternstad eller kommandobryggan

på ett rymdskepp. Om detta set är utomhus brukar det kallas för backlot (dvs studios bakgård), och är det inomhus pratar vi om soundstage. Att filma på plats (on location) ger mer realism, medan att filma på sets ger mer kontroll. Oavsett så filmas det mesta av filmen inte på den plats där handlingen sägs utspela sig.



Inspelning on set av Lord of the rings (2001, 2002, 2003), i detta fall inomhus dvs soundstage.

Manus (Screenplay)

Manus är det färdiga arbetet. Den innehåller allt som behövs för att kunna filma en scen, hur scenen ska delas upp i olika bildinställningar (kamervinklar, bildformat), vilken tid på dagen det är, vilka som medverkar, speciell rekvisita, repliker osv. Ofta delas sidan upp i två spalter, med sceneri- och bildbeskrivningar i den vänstra spalten och en högerspalt med dialogen. Scenerna är normalt numrerade för att det ska vara lättare att arbeta med materialet.

INT. REBEL HANGAR BAY - DAY

Amidst a cluster of parked spaceships, rebel revelers loudly CELEBRATE the demise of the Death Star. Droids roam the room serving champagne.

HAN SOLO spots LANDO CALRISSIAN across the hangar. Lando seems distracted. Han approaches him eagerly.

HAN

Lando! Good to see you!
Congratulations on destroying the
Death Star!

LANDO

Hey man, good to see you too! I
couldn't have done it without you
bringing down that shield.

HAN

Ah, you rascally little--c'mere!

The two men embrace, bro-style. Han then looks around.

HAN (CONT'D)

So where's the Falcon? I don't see
her.

LANDO

Hm? Oh, I got it parked way over in
the back. Here you go.

Lando tosses Han the keys. Han catches them one-handed.

HAN

Hey, so uh...you used the Falcon to

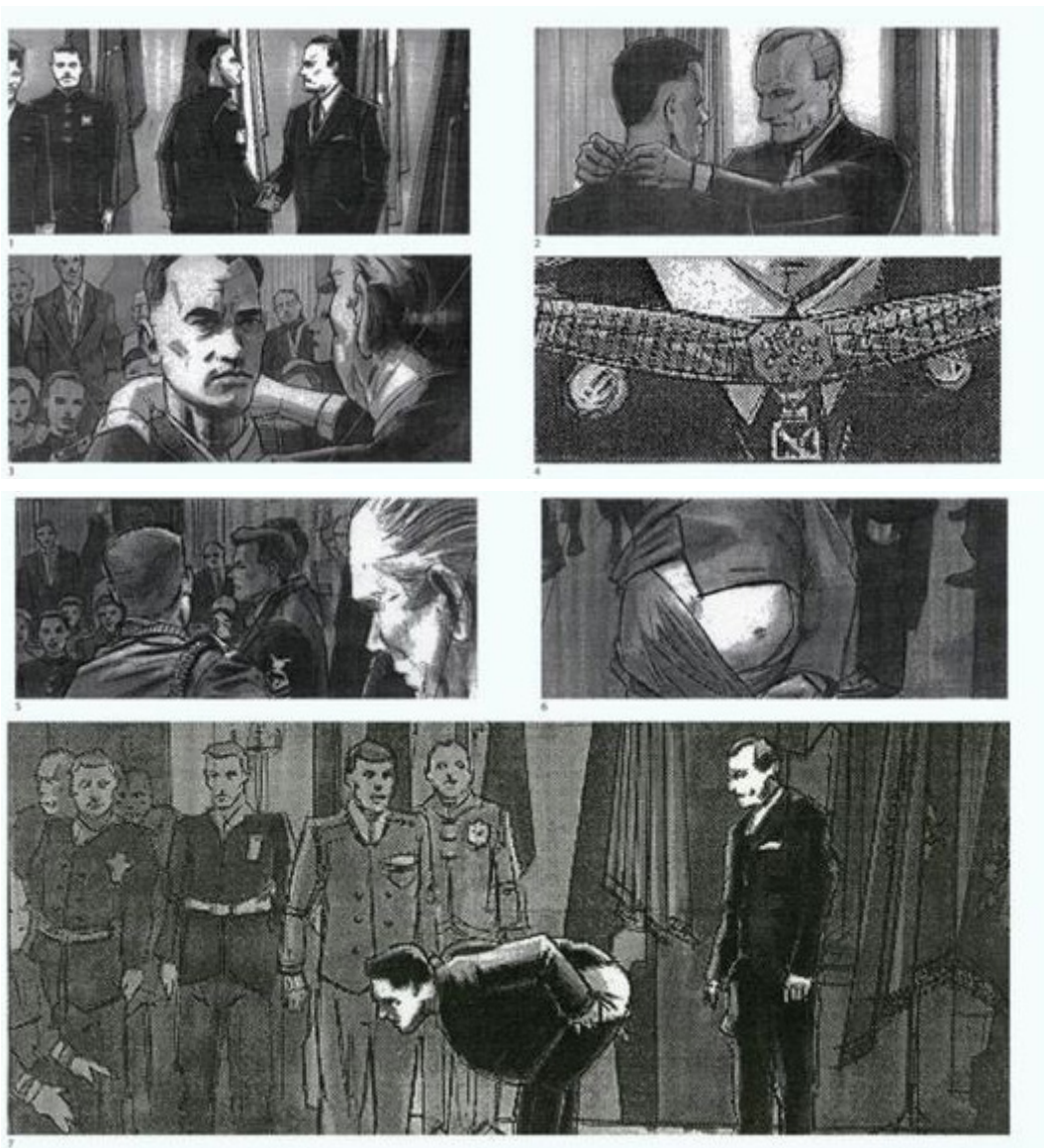
I ett bildmanus (eller storyboard) kompletteras manuset med ytterligare en spalt som

innehåller bilder (teckningar eller fotografier) som beskriver varje bild som ska filmas så detaljerat som möjligt. Ett storyboard kan också skapas som en egen enhet som en synnerligen god hjälp vid arbetet med filmen.

Storyboard

Ett storyboard är kanske ett av de viktigaste planeringsverktygen. Storyboardet innehåller regianvisningar, kameraplaceringar och kamerarörelser, skådespelarinsatser och karaktärsteckningar, miljöbeskrivningar och rekvisita. Dessutom är storyboardet det bästa sättet att dela med sig av visionen för hur filmen kommer att se ut. Därmed förenklas produktionen, och tid sparas då anvisningarna är lätta att förstå och hela teamet delar samma vision.

Ett storyboard kan ses som en serieversion av manuset. En del storyboards är rena konstverk, men detaljrika teckningar och fantastiska färger. Andra är enklare streckgubbar, men fungerar i stort sett lika bra.



Forrest Gump (1994) möter president Lyndon B. Johnson...



Den berömda duschscenen från Psycho (1960).