



INNEHÅLL

FÖRORD	1
1 INLEDNING	3
• ANDRA SKOLOR	5
• OM FILMerna	6
• FILMTIPS	7
2 HUR SKA DET GÅ?	9
• INLEVELSE OCH DRAMATURGI	10
• FÖRFATTAREN SOM MARIONETTMÄSTARE	12
• NYCKELSCENER	12
Hur det kan se ut	13
Den väl förberedda överraskningen	17
3 HANDLING OCH HELHET	21
• VAD HANDLAR FILMEN OM?	22
• BERÄTTELSEN SOM VÄV	22
Hur det kan se ut	24
Aktiv huvudperson	24
• EN HISTORIA	25
Enradingen	26
Den dramatiska frågan	29
• DEUS EX MACHINA	30
• ETT GRUNDRECEPT	31
4 STRUKTUR OCH TRE AKTER	33
• AKT 1	34
Anslag	34
Exposition	37
Katalysator	40
• VÄNDPUNKT 1	40
• AKT 2	42
Spänning, dramatik och överraskningar	44
Öka trycket	46
Sidohistorier	47
Fler vändningar	51
• VÄNDPUNKT 2	52
• AKT 3	53
Klimax	54
Avtoning	55
• OM UNDANTAG OCH FRIHET	56
• ALTERNATIVA STRUKTURER	58
• MULTILOT OCH FLERA TIDSPLAN	61
5 PREMISS OCH TEMA	63
• KONSTENS INNERSTA HEMLIGHET	65
Katharsis och vardagsmoral	66
• BUDSKAP ELLER UNDERHÅLLNING?	68
• ANALYS AV PREMISSER	69
• SKILLNADEN MELLAN PREMISS OCH TEMA	75

• PRAKTISK ANVÄNDNING	75
Flera premisser?	77
• BEHOVET AV PREMISS	78
• SEVEN: PREMISS OCH TEMA	79
6 ATT SKAPA ROLLFIGURER	83
• KARAKTÄRSEGENSKAPER	84
Tanke, känsla och vilja	85
• BACKSTORY	85
Smärtpunkter	88
Hur mycket man visar	90
Döpa med omsorg	92
• IDENTIFIKATION	92
• DE ANDRAS LIV: PERSONLIG MORAL OCH PUBLIKSYMPATIER	96
• KOMPLEXA KARAKTÄRER	99
• TROVÄRDIGHET OCH DRIVKRAFTER	102
Tekniska planteringar	103
Transition	105
• HUVUDPERSONENS UTVECKLING	107
• ORKESTRERING	110
Karaktersfunktioner	111
• EN ENKEL PLAN: FÖRHISTORIENS ROLL	114
7 ATT SKRIVA SCENER	123
• DET TEKNISKA	124
Utskriften	125
• FUNKTIONER	128
Att föra berättelsen framåt	128
Att informera	129
Att visa rollfigurernas personlighet	131
Att förebåda, förbereda och skapa nyfikenhet	134
Att bygga upp spänning	140
Att behandla premiss och tema	145
Att ge luft	145
Att underhålla	146
Övergångar	146
• HANTERA FUNKTIONER I PRAKTIKEN	146
• MONTAGE	148
• FLASHBACK	149
Flash-forward	151
• ATT ÅTERANVÄNDA	152
• HUR MAN SKA SKRIVA	153
Levande bilder	155
Beskrivning av detaljer	157
Berätta med bild	158
Användning av symboler	160
Övertydlighet	161
Musik	163
• VERKTYG FÖR ANALYS	163
• CRASH: AVANCERADE PLANTERINGAR	165
8 ATT SKRIVA DIALOG	173
• KARAKTÄRISERANDE REPLIKER	176
• UNDERTEXT	182

Det man inte säger.....	186
Dolda avsikter	186
Raka puckar	188
• MÅNGA KANALER.....	189
• PINGPONG.....	192
• DYNAMIK	199
• ATT INFORMERA.....	201
• FALLING IN LOVE: LÖGN SOM SÄGER SANNINGEN	202
• DIALOG I FILM OCH TV	207
• BROARNA I MADISON COUNTY: KÄNSLORNA KOMMER TILL UTTRYCK	208
• DIALOGFÄLLOR	213
Det vi redan vet	213
Monologer	214
Predikningar.....	215
Djupsinnigheter.....	216
Pulpfiction-dialog.....	216
• SKRIVA DIALOG I PRAKTIKEN.....	217
• SEVEN: FRAMÅTRÖRELSE SÅ DET KNAKAR.....	218
9 FRÅN IDÉ TILL MANUS	231
• TREATMENT.....	232
I praktiken.....	234
• STEP-OUTLINE	235
Synopsis.....	237
• PROGRAM FÖR UTVECKLING	237
10 SKRIVPROCESSEN.....	241
• DEN MAGISKA ASKEN	242
• KNEP OCH TIPS	243
Research	244
Besök i lekstugan	244
Papper och penna.....	245
Dagbok.....	245
Några personliga	246
• BARNET OCH BÖDELN.....	249
• TA HJÄLP	250
11 MÖTET MED BRANSCHEN	253
• VART MAN VÄNDER SIG	254
• DET FÖRSTA STEGET	255
• TRE SÅTT ATT PRESENTERA	256
Synopsis.....	257
Treatment igen.....	258
Att pitcha	258
• DET FINSTILTA	260
• OM FEELGOOD OCH OLYCKLIGA SLUT	261
• KONSTNÄRLIG INTEGRITET	263
• SLUMP, PENGAR OCH PREFERENSER.....	264
• NÅGRA AVSLUTANDE HOPPETS ORD.....	265
FILMER	269
REGISTER.....	271
LITTERATUR	276

FÖRORD

Tanken med den här boken är att visa de olika momenten i det praktiska arbetet med att utveckla en filmidé till ett fungerande manuskript. Utgångspunkt för framställningen är att en skicklig hantverkare inte bara vet *hur* man gör utan också *varför*.

Upplägget är delvis hämtat från de kurser jag hållit i olika sammanhang. Grunden är de kunskaper som jag har läst mig till och fått på olika kurser och fördjupat genom att se mängder av film och diskutera med likasinnade. Teorierna har sen prövats, dels i mitt eget skrivande och dels i arbetet med andras manuskript. Sist men inte minst har de justerats, mer eller mindre brutalt, i möten med filmbransch och publik.

Jag vill här också passa på att uttrycka min tacksamhet till några personer som bidragit med upplysningar eller på olika sätt hjälpt till att ro detta bokprojekt i hamn.

Varmt tack till *Reza Bagher, Mats Olof Olsson, Lennart Lindskog, Anna Cederwall, Harald Stierne, Peter Possne, Stefan Baron, Eva Ward, Sanna Lithell, NilsOla Nilsson, Juha Kuusjärvi* och *Aina Högdahl* för värdefulla insatser.

Fredrik Lindqvist

INLEDNING

Tyvärr kan jag inte lova att den här boken omedelbart kommer att göra dig till en fullfjädrad och framgångsrik manusförfattare. Att lära sig att behärska konsten att skriva filmmanus är en lång och ibland besvärlig process. Man ska också ha klart för sig att manus inte kan skrivas utifrån strikt vetenskapliga metoder som enkelt kan läras in.

Även om det finns många tekniska aspekter på filmberättande så kommer det också till något annat, någon mystisk komponent av konstnärlighet som utgår från författarens personlighet. Den sidan kan förstas vara mer eller mindre framträdande beroende på vad det är för typ av berättelse och vem som skriver.

Men för att en film ska ha en chans att beröra sin publik på djupet behövs det definitivt mer än dramaturgisk teknik. Följer man bara alla regler utan att lägga till något mer personligt hamnar resultatet lätt på de enklaste TV-såpornas nivå. Att författaren har ett äkta engagemang för sin historia är den bästa utgångspunkten för att också publiken ska bli engagerad. Hantverket ska ses som en hjälp för att få berättelsen att fungera på bästa sätt.

Den här boken handlar i första hand om långfilm. Hårt draget är ett långfilmsmanus en historia stöpt i en speciell form för att berättas för en betalande publik i en biosalong. Missa inte ordet *betalande*. En avgörande omständighet är nämligen att det är dyrt att producera film. En normal svensk långfilm kan lätt ha en budget på mellan 20 och 50 miljoner kronor. Det är mycket pengar. De som finansierar en film gör det inte av ideella skäl utan som en investering som ska löna sig och ge vinst. Och det är biopubliken som kan generera den vinsten. Sett ur finansiärernas synvinkel är det alltså stor skillnad om en film lockar 500 000 besökare som betalar 90 kronor per biljett eller bara 5 000.

Potentialen att nå en stor publik har på så vis oerhört stor betydelse för vilka manus som väljs ut att gå vidare och vilka som ska returneras med ett artigt men bestämt ”Nej tack”.

Därmed inte sagt att den här boken kommer att handla specifikt om hur man gör ”kommersiell film”. Tvärtom egentligen. Jag är nämligen övertygad om att en djupt gripande personlig berättelse har mycket goda förutsättningar att dra publik. Bara det är en bra historia. Filmer som **SIDEWAYS**, **U-TURN**, **TIMMARNA**, **BRÄNDA AV SOLEN**, **PIANOT**, **BROARNA I MADISON COUNTY**, **PULP FICTION** och **FARGO**, eller för den delen **ÄNGLAGÅRD** och **FUCKING ÅMÅL** ligger definitivt vid sidan om den kommersiella huvudfåran men har ändå varit mycket framgångsrika.

Poängen är att man ska veta hur verkligheten ser ut. För att ditt manus ska gå till produktion måste det förr eller senare in en producent som kan samla ihop pengarna från utomstående finansierare. Dessa kommer alla att fråga sig om det finns tillräckligt många bio-besökare som är beredda att betala för att se just din berättelse.

På sin väg mot vita duken måste ditt manus på så vis passera ett flertal beslutsfattare. De kommer att göra sina bedömningar utifrån den kunskap de samlat. Och där finns vissa gemensamma nämnare, vissa begrepp och verktyg som de använder för sin analys. Det handlar till stor del om den klassiska dramaturgin. Den har sina rötter i antiken, hos Aristoteles men har utvecklats av den amerikanska filmindustrin till att passa biopubliken av idag.

Här kommer vi till en av utgångspunkterna för den här boken, att ge förståelse för de olika element som folk i branschen kommer att leta efter i din berättelse. Om du i ditt manus kan visa att du vet vad du gör, om du redan från början vet hur de tänker, ökar dina chanser att bli tagen på allvar och komma ett steg längre på vägen mot produktion.

Den andra utgångspunkten är lite mer personlig. Det handlar om vad jag anser vara viktigt och även själv strävar efter i skrivandet. Det är inte unikt på något sätt men jag vill ändå redan här väldigt tydligt betona vad jag menar är det allra allra viktigaste i ett långfilmsmanus:

Filmen ska väcka känslor hos publiken

Det är vad allt går ut på. Allt annat är underordnat. Om du inte lyckas beröra publiken känslomässigt så kommer din karriär som

manusförfattare att bli mycket besvärlig. Oavsett om det är skratt, gråt, skräck eller spänning man är ute efter – ju fler scener som berör, ju starkare känslor man lyckas få fram, desto bättre.

Dramaturgi, enkelt uttryckt, är att försöka lista ut hur man så mycket som möjligt kan förstärka publikens känslореaktion. En stor del av arbetet går ut på att få publiken engagerad i frågan ”Hur ska det gå?”.

Spänning alltså. Grundprincipen är att kasta åskådarna mellan hopp och förtvivlan och så länge som möjligt hålla dem i ovisshet om utgången. Den idealiska publikbilden är en salong full av folk som sitter med händerna i kramp om armstöden, alldeles svettiga, som inte vågat gå på toaletten senaste halvtimmen av rädsla för att missa något. Och som bara måste, måste, måste få reda på om filmens hjälte eller hjältingna verkligen, mot alla odds, kommer att kunna avgå med segern eller om han eller hon är dömd att gå under.

Det är så man vill ha sin bioupplevelse. Man vill bli gripen. På ett eller annat sätt. Oavsett om man gillar romantiska komedier, skräckfilm och thriller, familjedramer, actionäventyr eller historiska epos, är det den känslomässiga berg- och dalbanan man betalar för. Sen kan det vara snygga effekter, en massa action, glitter och glamour eller världens megabudget. Blir man inte berörd kan det kvitta. Det är vad jag tror på. Att skriva långfilmsmanus handlar om att försöka beröra publiken känslomässigt. Det är den ledstjärna som ska styra skrivandet och de olika beslut som måste fattas på vägen. Det är nog det närmaste man kan komma den innersta hemligheten med att skriva för film.

Ytterligare en sak som präglar min syn på manus är att det finns tre absolut grundläggande komponenter som måste samverka för att det ska kunna bli en lyckad film: *Berättelsen* (handlingen, intrigen), *rollfigurerna* och *premissen*. Alla är lika viktiga och måste utformas med samma omsorg.

ANDRA SKOLOR

Man kan lätt konstatera att andra manusböcker delvis betonar andra aspekter av skrivandet. Eller skriver om samma saker men på ett annat sätt. Det finns olika skolor. Jag tror att det är bra

att läsa så mycket man bara orkar. Men det kan också vara förvirrande. En del författare motsäger varandra eller framför teorier som verkar konstruerade och lämnar en helt oberörd.

Hur ska man då veta vem som har rätt? Hur ska man förhålla sig? Svaret är att det är du själv som måste avgöra. För det finns tyvärr inget idiotsäkert recept. Det finns ingen allomfattande lära, ingen sekt att ansluta sig till, ingen överguru att falla på knä inför.

Den lösning jag rekommenderar är att utan tvekan strunta i allt som inte direkt talar till dig och istället bara suga upp det som ger aha-upplevelser eller svar på dina frågor. Detta gäller förstås även den här boken. Ta till dig det som känns bra och lägg resten åt sidan. Det vi kan hoppas på är att du ska få en knippe nya tankar och fördjupade insikter för att i slutänden bli inspirerad och ha lust att skriva.

OM FILMerna

För att få ut det mesta möjliga av boken är det en klar fördel att ha tillgång till så många som möjligt av de filmer som analyseras och kommenteras mer ingående. Om inte annat bör man se dem av ren självbevarelsedrift eftersom många av de viktigaste överraskningarna obarmhärtigt måste avslöjas i analysen.

Det gäller framförallt **BROARNA I MADISON COUNTY**, **CRASH**, **DE ANDRAS LIV**, **FARGO**, **JURASSIC PARK**, **NOTTING HILL**, **NÄR LAMMEN TYSTNAR**, **PIANOT**, **SEVEN**, **SIDEWAYS** och **U-TURN**. I viss mån används även exempel från filmerna **EN ENKEL PLAN**, **ERIN BROCKOVICH** och **FALLING IN LOVE**.

Valet av filmer har delvis gjorts utifrån att filmerna ska vara tillgängliga att hyra eller köpa. Därför är det en övervikt på klassiker. Det är inte en slump att en del filmer fortsätter att vara populära i årtionden efter sin premiär. De filmer som överlever tidens tand är oftast djupt originella och gripande berättelser. Men inte bara det. Filmskaparna har dessutom lyckats ovanligt bra formmässigt, så att allt, från de enskilda scenernas utformning till den övergripande konstruktionen, samverkar för att förstärka publikens upplevelse. Den precisionen i detaljerna är ytterligare skäl till mitt urval. Dessa filmer blir tacksamma att hämta exempel från i en analys av hur man ska göra.

FILMTIPS

ADAPTATION, i regi av *Spike Jonze* efter manus av *Charlie Kaufman*. **ADAPTATION** är en oerhört egensinnig komedi om en manusförfattares vedermödor när han ska skriva manus efter en bok. En pärla är scenen när huvudpersonen, Charlie Kaufman själv (Nicholas Cage), i sin djupaste nöd uppsöker manusgurun *Robert McKee* då han kört fast i skrivandet [01.06.20].

MULHOLLAND DRIVE, en av *David Lynchs* mest suggestiva filmer, har en härlig sekvens med en regissör som hamnar i konflikt med en excentrisk producent om tillsättningen av huvudrollsinnehavare [00.28.10].

Siffrorna som anges vid olika exempelscener markerar tidpunkt i filmen [timme.minut.sekund], klockat från DVD eller video.

HUR SKA DET GÅ?

En av de mest centrala principerna i filmberättandet är att få publiken engagerad i frågan ”Hur ska det gå?” Se vilken större framgångsrik film som helst och du kommer att hitta mängder av punkter i berättelsen där handlingen spetsar till sig i en situation där viktiga saker står på spel och man inte vet hur det ska sluta. Åtminstone inte helt säkert.

I de olika versionerna av **JURASSIC PARK** kommer otäcka skräcködlor gång efter annan närmare för att attackera och äta upp några mer eller mindre oskyddade människor, gärna kvinnor och barn, som måste gömma sig eller försöka fly. Och om de lyckas hitta ett skydd så visar det sig strax att säkerheten är bedräglig. Något lås är trasigt, det finns en öppen bakdörr eller så gömmer sig ett ännu farligare monster därinne så att de måste hitta en ny räddning. Hur ska de klara sig? Tillsammans med de jagade och utsatta personerna på duken kastas vi i publiken handlöst fram och tillbaka mellan hopp och förtvivlan. Gång efter gång.

Men spänning behöver inte alltid vara handgriplig och actionbetonad. I betydligt mer stillsamma filmer finns motsvarande punkter. Fast då är laddningen mer psykologisk.

Kommer hemmafrun *Francesca* (Meryl Streep) i **BROARNA I MADISON COUNTY** att kunna hålla sig kvar i sin familj? Eller måste hon bryta upp och följa med den äventyrlige fotografen *Robert* (Clint Eastwood) som hon kommit så nära? Ska den enkle bokhandlaren *William* (Hugh Grant) i **NOTTING HILL** verkligen lyckas vinna den berömda filmstjärnan *Annas* (Julia Roberts) hjärta? Och hur ska det gå för *Ada* (Holly Hunter) i **PIANOT**? Kommer hon att kunna stå emot *Baines* (Harvey Keitel) allt mer målmedvetna inviter?

Vi älskar att bli indragna. Det är det vi betalar för. Och vår förståelse till inlevelse är otroligt stark. Man blir berörd till och med om man sett filmen förut. Men inte nog med det. Till och med om

man själv har skrivit scenen! Jag kan ge ett exempel från en kortfilm som jag var medförfattare till.*

Scenen utspelas i en bil. En svartsjuk och bitter ung man har lurat med sig sin före detta flickvän på en biltur. Nu visar det sig att hans plan är att köra rakt in i en bergvägg för att de båda ska dö tillsammans. Mannen kör fortare och fortare. Kvinnan har nu förstått vad han ska göra och vädjar för sitt liv. Men mannen låter sig inte bevakas. Han ökar farten ännu mer. De kommer allt närmare bergväggen. Hur ska det gå?

Jag har alltså själv arbetat med den scenen i flera versioner. Och ändå, när jag ser filmen, fast jag vet precis exakt vad som ska hända, blir jag spänd i hela kroppen när bilen kör den allra sista biten fram mot klippväggen. Och jag andas ut när mannen i allra sista stund svänger på ratten så att de båda undkommer döden. Tro det eller ej, men det är sant.

INLEVELSE OCH DRAMATURGI

Förklaringen är att det finns en mekanism inbyggd i den mänskliga naturen som gör att man lever sig in i andra människors upplevelser. Detta bekräftas också av färskva vetenskapliga rön, vilket är värt en liten utvikning.

I början av 90-talet upptäckte forskare en särskild grupp hjärnceller som framkallar reaktioner när vi observerar andra människors beteenden.** Upptäckten gjordes av en slump när man studerade apor. Man mätte aktiviteten i hjärnan när aporna fick utföra vissa handlingar. I ett försök fick de enskilda aporna jordnötter och instrumenten gav utslag när de sträckte ut armen för att plocka upp nöterna.

Men vid ett tillfälle uppstod samma signalmönster trots att aporna med mätinstrumenten inte hade rört sig. Det som däremot hade skett var att en av försöksledarna hade sträckt ut handen för att ta en jordnöt. Detta väckte forskarnas nyfikenhet. Man satte upp nya experiment och upptäckte då det som kom att kallas spegelneuroner. De fick sitt namn utifrån att det som sker i hjärnan hos

* ETT LIV I BACKSPEGELN, regi Reza Bagher.

** Upptäckten gjordes av en forskargrupp på avdelningen för neurovetenskap vid universitetet i Parma, Italien, under ledning av Giacomo Rizzolatti.

den observerande individen är en spegelbild av det som sker hos den som agerar. Det finns alltså starka kopplingar mellan att se och att känna. Teorierna har sedan utvecklats vidare genom ytterligare studier. Idag menar man att det är spegelneuronerna som ger oss människor förmågan att känna empati.

Och här kommer vi tillbaka till manusskrivandet. Empati och inlevelse är själva grunden för filmberättandet. En av förutsättningarna för framgång är således att förstå hur dessa mekanismer fungerar.

En sak som har stor betydelse i upplevelsen av en film, är hur vi uppfattar de rollfigurer som skildras. Vissa personer väcker vår sympati medan andra får oss att känna motvilja eller avsky. En avgörande faktor är om vi uppfattar en rollfigur som ”god” eller ”ond”. Drabbas en god människa av olycka, väcker det vårt medlidande. Men om någon som verkar vara ond råkar ut för samma sak tycker vi att det är rättvist.

Vi har en synnerligen stark rättskänsla inbyggd i våra psyken. Vi vill inte att oskyldiga ska lida. Och det ger oss tillfredsställelse när de vi uppfattar som onda får sitt rättmätiga straff, de som skor sig på andras bekostnad, de som tränger sig före i köer eller roffar åt sig.

Andra egenskaper som påverkar hur vi upplever en person är till exempel ödmjukhet / arrogans, ärlighet / lögnaktighet, och generositet / girighet. Det är lätt att se den gemensamma nämnaren: Hur man behandlar eller bemöter andra människor.

Även här finns det hjärnforskning att stödja sig på. Det har gjorts undersökningar som visat att belöningscentra aktiveras i hjärnan på försökspersoner som ser omoraliska människor bestraffas. I andra experiment var folk beredda att betala av egna pengar för att alltför egoistiska individer skulle få ett straff. Det som var anmärkningsvärt i dessa försök var att de som betalade, inte på minsta sätt hade drabbats själva. De hade bara bevittnat det ”omoraliska” beteendet.*

På motsvarande sätt reagerar vi på personerna i en film. Vi bedömer dem efter deras handlingar. Detta är också en av de viktigare utgångspunkterna när man ger sina rollfigurer personlighetsdrag.**

* Experimenten genomfördes av Ernst Fehr, ekonomiforskare, verksam vid universitet i Zürich, Schweiz.

** Utvecklas vidare i kapitel 6, Att skapa rollfigurer, sid 92

Författaren som marionettmästare

Människor hyser alltså medlidande med en drabbad och kuvad person och känner aggressivitet och hat mot översittare. Ser vi en förtryckt person som dessutom är ”god” längtar vi efter att den ska resa sig ur sitt förtryck. Och vi kan röras till tårar när en sådan människa efter en lång och svår kamp till slut lyckas. Vi önskar en lidande människa gott. Och vi åkallar olycka över de alltför fräcka och framfusiga, de som tar sista tårtbiten, den som vi själva ville ha men avstod från eftersom det fanns andra som inte fått.

Föreställ dig bara hur hemskt skulle kännas om **FARGO** skulle sluta med att även den godhjärtade kriminalpolisen *Marge* (Frances McDormand) maldes ner i fliskvarnen istället för att ta fast den hänsynslöse *Gaeer* (Peter Stormare). Och tänk hur man myser när *Hannibal Lecter* (Anthony Hopkins) i slutet av **NÄR LAMMEN TYSTNAR** ringer huvudpersonen *Clarice Starling* (Jodie Foster) och berättar att han ska ha en god vän till middag samtidigt som vi ser en mycket nervös *Dr Chilton* bana sig fram genom en folkhop. Anmärkningsvärt här är att våra sympatier ligger hos Hannibal. Trots sina bestialiska mord har han ändå framställts som mer sympatisk än den baksluge fängelsechefen Dr Chilton.

Mekanismerna för inlevelse har oerhörd betydelse för filmberättandet. Och det är du som manusförfattare som ska avgöra vad biobesökarna upplever. Du står bakom kulisserna och driver målmedvetet publiken genom de olika känslolägen din historia är byggd kring. Och om du är skicklig i ditt hantverk kommer ingen att uppfatta att du står där och väcker sympatier, skapar hopp, nyfikenhet, besvikelse och nytt hopp igen. Manusförfattaren är på så vis som en marionettmästare som puffar omkring sina rollfigurer på den vita duken. Men det är egentligen åskådarna som är de verkliga marionetterna. Det är deras känslor vi ska sätta i rörelse.

...

Fortsättningen av kapitlet introducerar begreppet nyckelscener, de scener som är tätast knutna till berättelsens kärna, och hur man arbetar för att göra dessa så känslomässigt engagerande som möjligt. Där ingår bl.a. en utförlig analys av förberedelserna för en av de viktigaste scenerna i filmen PIANOT. Vidare visas hur man arbetat för att bygga upp nyckelscener från bl.a. filmerna FUCKING ÅMÅL, NOTTING HILL, NÄR LAMMEN TYSTNAR och SIDEWAYS.

HANDLING OCH HELHET

När vi som åskådare bänkar oss i biosalongen och ljuset släcks är vi laddade med förväntningar. Vi har gjort oss besväret att komma dit och betalat uppemot en hundralapp för biljetten. Nu ser vi fram emot att under några timmar föras bort på stor-slagna äventyr. Vi hoppas få känna livets glödande puls i våra ådror, med en intensitet som alltför sällan uppstår i det vanliga vardagslivet.

En av förutsättningarna för att en filmidé ska leva upp till våra förhoppningar är att berättelsen hänger ihop från början till slut. Begreppet *helhet* är också en av grundpelarna i den klassiska dramaturgin.

I praktiken brukar det betyda att det finns någon eller några huvudpersoner vars öden och äventyr man följer filmen igenom. Det brukar finnas en central problematik som hela handlingen spinner runt. Helhet innebär också att man försöker håller sig till en och samma genre. Som åskådare blir man förvirrad om en film börjar som thriller och slutar som komedi. Det är inte så det brukar vara.

För att se exempel på en film där det inte är tydligt vad det ska vara för slags historia, kan man titta på **CAST AWAY** med *Tom Hanks* i huvudrollen som *Chuck Noland*. Chuck överlever en flygkrasch och sitter isolerad i fyra år på en öde ö innan han lyckas bygga sig en flotte och segla därifrån.

CAST AWAY börjar som något slags samtidsdrama om stress men övergår sedan till en Robinson Crusoe-historia, och slutar som ett relationsdrama när Chuck försöker återvända till sitt gamla liv och finner att hans fru gift om sig. Här menar jag att det saknas både övergripande genre och central problematik, vilket gör att filmen känns splittrad.

I det här kapitlet ska vi gå igenom hur man skapar helhet i handlingen och varför det är viktigt för upplevelsen av en film.

VAD HANDLAR FILMEN OM?

Ställer man frågan vad en film handlar om kan man få olika svar. Vi kan ta thrillern **SEVEN** som exempel. Någon säger att filmen handlar om två poliser som jagar en seriemördare som jobbar sig fram efter en lista med de sju dödssynderna. Någon annan menar att filmen handlar om hur man ska kunna bevara sin förmåga att bry sig om andra människor i en anonym och våldspräglad storstadsmiljö. Båda har rätt. Det ena svaret fokuserar på handlingen och det andra på det tema som genomsyrar hela filmen.

Det finns alltså två olika sätt att se på en berättelse, eller om man så vill, två helt olika aspekter av berättandet: *Handling* och *Tema*. Båda är avgörande för att känslan av helhet ska uppstå. Handlingen är den dramatiska berg- och dalbana som känslomässigt fångar åskådarna och engagerar dem i frågan om hur det ska gå. Temat är den allmänmänskliga problematik som författaren är intresserad av att kommentera eller undersöka.

Den yttre handlingen i **SEVEN** är de två poliserna *Somerset* (Morgan Freeman) och *Mills* (Brad Pitt) jakt på seriemördaren *John Doe* (Kevin Spacey) med sina olika turer och vändningar. Men på ett flertal ställen i filmen gestaltas olika vinklingar på hur man ska förhålla sig till det alienerande storstadslivet.

Handling och tema är olika saker men det finns beröringspunkter. I **SEVEN** till exempel säger sig John Doe paradoxalt nog ha utfört sina mord just för att få folk att vakna och se hur omänsklig världen håller på att bli. I **BROARNA I MADISON COUNTY** behandlar temat kärleksrelationer, om de ska grundas på lojalitet eller på passion. Handlingen gestaltar detta genom att hemmafrun *Francesca* och fotografen *Robert* grips av djup passion under sitt korta intensiva möte.

Vi ska se närmare på hur man hanterar tema senare. Här vill jag bara visa skillnaden mellan handling och tema. Blandar man ihop begreppen blir det svårt att hantera de dramaturgiska verktygen.

...

Fortsättningen av kapitlet innehåller bland annat avsnitt om berättelsen som väv, hur man skapar helhet genom orsak och verkan, om kravet på aktiva huvudpersoner, om den centrala konflikten och varför man bör undvika att låta slumpen inverka på handlingen (deus ex machina). Ytterligare saker som tas upp är den dramatiska frågan, enradingen och andra verktyg som hjälper författaren att hålla ihop sin berättelse.

STRUKTUR OCH TRE AKTER

En del av konsten att berätta en historia är att servera de olika beståndsdelarna i rätt ordning. Det är särskilt tydligt när man ska dra en vits. Alla har väl hört någon massakrera en rolig historia genom att berätta på fel sätt. För att en vits ska locka till skratt måste publiken steg för steg ledas fram emot den punkt som utgör poängen.

På samma sätt fungerar det i film. Det manusförfattaren är ute efter är att skapa känslomässiga upplevelser, inte bara i enskilda scener utan också i berättelsen i sin helhet. Det är i detta övergripande perspektiv som strukturen kommer in. Det handlar om att hitta den mest gynnsamma ordningen för flödet av händelser.

Den vanligaste metoden för struktur i film är att dela in berättelsen i tre akter. Ju fler filmer man analyserar desto tydligare ser man att de flesta är konstruerade på det sättet. Anledningen är att det fungerar. Systemet med akter är en berättarkonvention som vi känner igen. Inte bara från alla filmer vi sett utan också genom att vi redan från barnsben präglade av den här formen av berättande. Samma grundmönster finns i många av de sagor och myter som utgör en del vårt kulturella arv.

Även när det gäller indelningen i akter finns rötterna i antikens drama. Detaljerna har sedan slipats fram av den amerikanska filmindustrin i sin oförtröttliga jakt på berättelser som kan locka publik till biograferna. I det här kapitlet ska vi gå igenom vilka komponenter som ingår och hur de hanteras. Vi kommer även att se på några alternativa teorier för struktur.

Men innan vi sätter igång är det viktigt att framhålla att systemet med akter inte är någon absolut lag. Det ska snarare ses som en modell där man ofta är tvungen att ta sig vissa friheter för att inte göra våld på sin berättelse.

För att dela in berättelsen i akter lägger vi ut handlingen på en tidsaxel. Illustrationen på nästa sida visar hur det skulle kunna se ut i en film som är 1 timme och 40 minuter lång.

Akt 1 sträcker sig mellan 25 och 35 minuter in i filmen fram till *Vändpunkt 1* som markerar övergången till nästa akt. *Akt 2* är i vårt exempel runt 50 minuter lång och följs av *Vändpunkt 2* som leder över till *Akt 3* när det är bortåt 20 minuter kvar. Tiderna är ungefärliga.

Akt 1 brukar alltid ha ungefär samma längd oavsett filmens totala omfång. Samma sak gäller för *akt 3*. Det är framför allt andra akten som utvidgas om filmen är längre.

När det gäller innehållet ser uppdelningen kort sammanfattat ut så här:

Akt 1: En situation med en konflikt presenteras.

Akt 2: Konflikten fördjupas.

Akt 3: Konflikten trappas upp och får sitt slutliga avgörande i filmens klimax.

Med konflikt menas här den centrala problematik som huvudpersonen ägnar resten av filmen åt att lösa.

AKT 1

Första akten ska presentera förutsättningarna och förbereda publiken för de dramatiska händelser som ska komma senare. Det finns några olika hållpunkter.

Anslag

De allra första minuterna av en film är viktiga. Åskådarna är extra mottagliga för intryck då och det använder vi för att försätta dem i den rätta stämningen. Det dramaturgiska begreppet för inledningen av en film är *anslag*.

Ett anslag är som att slå an ett ackord. Det anger tonart för resten av historien. Publiken ska veta om det är meningen att man ska skratta eller gråta eller om det kommer att bli gastkramande. Ett bra anslag fungerar som ett löfte: ”Det här kommer att bli en

fantastisk resa”. Att ha en publik som hungrar efter att se mer är det allra bästa utgångsläget för att berätta en historia.

Anslaget brukar vara några minuter långt. Ibland lägger man en första introduktion av de viktiga rollfigurerna här eller ger bakgrundsinformation som publiken ska känna till. Man antyder också gärna något om filmens tema. Men det kan se lite olika ut.

PIANOT börjar med en lugn bildsekvens där man först bara ser olika röda färgnyanser i rörelse. Det är Ada som betraktar något med händerna framför ansiktet, kanske en gardin. Det finns något poetiskt i hennes sätt. Hon verkar fascineras över spelet av färger. Eller så är hon bara djupt försjunken i tankar. Sen börjar Ada själv i berättarröst ge oss detaljer om sitt liv. Vi får veta att hon inte har talat sedan hon var sex år. Bilderna övergår till att visa miljön i hennes hem. Vi ser hennes dotter Flora och får en uppfattning om vilken tid de lever i. Ada förklarar att hennes far gift bort henne med en man hon aldrig träffat. Han bor i ett annat land och Ada ska snart resa dit. Hon berättar att hon ser pianot som sin röst. Sekvensen slutar med en bild där Ada sitter och spelar.

I **U-TURN** är anslaget en lång scen där huvudpersonen Bobby kör genom ett öde solsteckt ökenlandskap. Vi får de första intrycken av vilken slags människa han är. Bobby är orakad. Han skriker ”Fuck you” åt en mötande polisbil och vi ser honom stoppa i sig några piller. Och han byter hela tiden nervigt station i bilradion. Rätt vad det är klipps det in en bild av några gamar som kalasrar på ett kadaver och strax därpå kör Bobby själv över en svart katt. Det är tydligt upplagt för ruskigheter.

Ibland är anslaget bara en enkel bild. **FARGO** öppnar med en textskylt som säger att filmens berättelse är hämtad ur verkliga livet. Sen visas förtexterna över bilder på en ensam bil som kör genom ett öde vinterlandskap. Även **BROARNA I MADISON COUNTY** börjar stillsamt. I första bilden ser vi en bil komma fram till en gård på landet vilket blir inledning till ramberättelsen med Francescas två barn.

JURASSIC PARK däremot startar med mer buller och bång. Vi befinner oss i utkanten av en djungel. Någoting är på gång. En grupp väntande arbetare med skyddshjälmastirrar spännt i bland träden. Det är mörkt och musiken är hotfull. Vi hör dramatiska ljud och ser mystiska rörelser i mörkret. Arbetsledaren

står beslutsamt redo med ett gevär. Plötsligt kommer en gaffeltruck fram ur mörkret med en stor bur. Vi ser inte vad den innehåller men förstår av den stigande oron att det är något farligt. Spänningen stiger när buren skjuts fram mot en slussdörr. Och när en av arbetarna sen öppnar burens lucka attackerar odjuret. Mannen dras skrikande in i buren medan de andra förgäves försöker rädda hans liv.

Man kan inte värja sig utan sugts omedelbart in i dramatiken. Med en sådan början sätter Spielberg ribban för resten av berättelsen och skapar förväntan hos oss att få se mer av samma sort. Och vi får vårt lystmäte.

För det är också viktigt att man sen lever upp till de förväntningar man skapat. Vi skulle bli väldigt frustrerade om filmen skulle visa sig vara en romantisk komedi som utspelades under kafferasterna i personalrummet på ett genlaboratorium. Och har man ett så drastiskt anslag i början av en film får man också se till att toppa det med ännu häftigare dramatik senare om man inte vill ha en besviken publik.

Ett anslag som på ett ovanligt effektivt sätt fyller alla önskvärda funktioner kan man hitta i den engelska filmen **PRIEST**. Det börjar med en äldre präst som sitter på åhörarbänken i en tom kyrka. Han tittar på ett stort krucifix som hänger framme vid altaret. Han verkar upprörd. Plötsligt reser han sig och går fram till altaret. I nästa bild är prästen utomhus. Han går bestämt och målmedvetet med det stora krucifixet över axeln. En grupp skrånande barn hänger honom i hasorna. Prästen kliver på en buss. Krucifixet är fortfarande med. Han kommer fram till något slags kyrkligt residens. Vi ser en biskop därinne. Sekvensen slutar med att prästen håller korset som en murbräcka och vrålande rusar fram för att köra in det genom biskopens fönster.

Hela episoden är gåtfull. Prästen gör något mycket oväntat när han går fram och sliter ner korset. Vad i hela friden ska han ta sig till? Även det dramatiska slutet blir en överraskning. Vi blir nyfikna och vill förstå. Vi är fångade. Berättelsen kan börja.

Men prästen vi ser i anslaget är bara en bifigur. Det är inte hans öde filmen handlar om. Däremot finns det en mycket stark koppling till filmens tema. **PRIEST** handlar nämligen om en annan präst som kommer i konflikt med kyrkans maktapparat.

Inte heller i JURASSIC PARK är någon av huvudpersonerna med i anslaget. Anslaget kan på så vis vara ganska fristående från resten av historien. Här kan man tillåta sig att vara mer poetisk. Det är vanligt att börja med enbart bilder och stämningsskapande musik, ofta helt utan dialog.

...

Kapitel 4 fortsätter med hur man bygger resten av den första akten fram till vändpunkt 1 och detaljerade redogörelser av vad de andra *akterna* ska innehålla, med bl.a. resonemang om hur man bygger *vändpunkter* och arbetar med *sidoberättelser*. Genomgångarna innehåller rikligt med konkreta exempel. Ett avsnitt handlar om hur man ibland måste förhålla sig mer fritt till treakts-modellen, med exempel på hur det kan se ut. Kapitlet avslutas med en genomgång av *alternativa teorier* för filmstruktur.

PREMISS OCH TEMA

Ibland när man vill få något sagt berättar man en liten historia för att illustrera poängen. Berättelsen har ett budskap. När det gäller film kallar vi det *premiss*.

Premissen motsvarar den sensmoral som finns i myter och fabler eller bibelns liknelser. Den sortens berättelser har en tydlig andemening. De är uppfostrande genom att ange ideal för hur man ska vara som människa. Man kan också jämföra med ordspråk som också ofta förmedlar värderingar av beteenden, som i *Högmod går före fall*, *Den som gräver en grop åt andra faller ofta själv däri* eller *Den som gapar efter mycket mister ofta hela stycket*.

I kapitel 3 gick vi igenom hur man renodlar handlingen så att den hänger samman till en helhet. Men det gäller också att hålla ihop berättelsen på idéplanet. Det är här premissen kommer in. I det här kapitlet ska vi resonera om premissens betydelse och hur man hanterar den i det praktiska skrivandet.

Rent konkret är premissen en kort mening som sammanfattar filmens budskap. Precis som det finns en mall för hur man ställer upp en enrading, finns det en mall för hur man formulerar premissen, nämligen: *A leder till B*. "A" är då någon slags mänsklig egenskap eller aktivitet och "B" är konsekvensen av A.

Detta ger oss premisser som:

Förtryck leder till uppror

Att våga utmana sina värsta rädslor leder till frigörelse

Hänsynslös girighet leder till undergång

Att kämpa för det rätta i en korrumperad omgivning leder till seger över ondskan

Krig leder till moraliskt fördärv

Som i exemplen ovan finns det starka kopplingar till moral eller värderingar om vad som är bra eller dåligt. Det vanligaste mönstret för en premiss är att ett ”gott” beteende leder till lycka. Eller sett ifrån motsatt perspektiv, att ”onda” handlingar leder till olycka. I filmer kommer det till uttryck genom att egenskaper som hjältemod, ärlighet och handlingskraft belönas medan lögn, feghet och svek straffar sig. Den som bryr sig om andra segrar medan de som enbart tänker på sig själva drabbas av elände.

I filmer som **DEN GRÖNA MILEN**, **SHINDLERS LIST**, **THE INSIDER**, **GOOD NIGHT AND GOOD LUCK**, **THE LAST KING OF SCOTLAND**, **BEFORE THE DEVIL KNOWS YOU ARE DEAD** eller **LUST CAUTION** kretsar handlingen tydligt kring frågor om gott och ont. Rollfigurerna hamnar i allt mer besvärliga situationer där de har möjlighet att vinna fördelar för sig själva på andras bekostnad men kan välja att avstå. Eller motsatsen, att de har en möjlighet att göra goda gärningar men inte kan göra det utan att ta personliga risker.

Rollfigurernas egenintresse ställs mot andra människors väl och ve. De måste välja sida. Premissen kommer till uttryck genom att man visar vilka konsekvenser rollfigurernas handlingar får. Några går under medan andra får ett rikare liv.

I film kan premissen vara mer eller mindre framträdande, beroende både på genre och på filmskaparens personliga engagemang. Men när det gäller hanteringen finns en viktig regel: Premissen ska aldrig uttalas. Det är berättelsens handling som ska bevisa premissens påstående. På det sättet förmedlas budskapet i bakgrunden, utan att formuleras i ord.

En film med premissen *Hänsynslös girighet leder till undergång* ska alltså väldigt konkret innehålla scener som visar just detta. Av det följer att filmen bör ha minst en rollfigur som har just hänsynslös girighet som starkaste drivkraft. Vidare, att den personen bör gå under i slutet av filmen. Ett exempel på den premissen kan man se i **WALL STREET**, där *Michael Douglas* går bärsärkargång i börsvärlden, i rollen som *Gordon Gecko*. Huvudpersonen, den unge *Bud Fox* (*Charlie Sheen*) dras in i Geckos smutsiga affärer. Även om Fox i sista ögonblicket vänder upp på den rätta vägen och räddar sin heder, blir han i filmens slutscener arresterad och förlorar allt han har byggt upp.

Byter vi ut *hänsynslös girighet* mot *hänsynslöst maktbegär* kan vi få filmer som **GUDFADERN**, **SCARFACE** eller **THE LAST KING OF SCOTLAND**.

En film med premiss av typen *Förtryck leder till uppror* måste innehålla scener som gestaltar förtryck och ha rollfigurer som försöker ändra på situationen. Som exempel där kan vi ta **GÖKBOET**, **DÖDA POETERS SÄLLSKAP**, **ANTZ**, **THELMA & LOUISE**, **BRAVEHEART** eller **OFFICE SPACE** som alla handlar om olika former av revolt.

Premisser som *Att våga utmana sina värsta rädslor leder till frigörelse* ger filmer som **EN FAMILJ SOM ALLA ANDRA**, **FUCKING ÅMÅL**, **GOOD WILL HUNTING** och **LIVET FRÅN DEN LJUSA SIDAN**.

Och varianter på *Att kämpa för det rätta i en korrumpierad omgivning leder till seger över ondskan* hittar vi i **THE INSIDER**, **SCHINDLERS LIST**, **ERIN BROCKOVICH**, **GOOD NIGHT AND GOOD LUCK** eller **CINDERELLA MAN**.

KONSTENS INNERSTA HEMLIGHET

Innan vi går vidare vill jag göra en utveckling på ett mer filosofiskt plan. Vad är det som gör att man tycker en film är bra? Filmer kan ha helt olika kvalitéer så det finns inte bara ett enda svar.

Någon gång är det så roligt så att jag skrattar högt som i **DEN DÄR MARY** eller **MINA JAG OCH IRENE**. Andra gånger är filmen så tragiskt gripande att tårarna tränger fram, vilket **SOPHIES VAL** och **TIMMARNÄ** kan vara exempel på. Eller så är själva intrigen ovanligt fångslande som i **JAKOBS INFERNO**, **EN ENKEL PLAN** eller **SJÄTTE SINNET**. Poängen kan också vara att det är osedvanligt ruskigt och spännande som i **CAPE FEAR** eller **BASIC INSTINCT**.

Andra filmer är bra tack vare att de har ett personligt uttryck som känns modigt och annorlunda, som i **SPRING LOLA**, **ONCE** och **ME AND YOU AND EVERYONE WE KNOW**, eller i filmer av *Roy Andersson* och *David Lynch*. Vidare kan behållningen vara att rollfigurerna har alldeles särskild lyster, som i **LIVET FRÅN DEN LJUSA SIDAN**, **HITTA NEMO**, **DJÄVULEN BÄR PRADA** och **AMERICAN SPLENDOR** eller i många av bröderna *Coens* äldre filmer. Eller så räcker det att filmen lyckas skapa en

stark stämning med sitt bildspråk, som den fantastiska **BARAKA** och även **VÅRT DAGLIGA BRÖD**. Ytterligare en variant är att historien är berättad på ett så skickligt sätt, att allt sitter så perfekt på plats att man inte skulle vilja ändra en enda bildruta, som i mästerverken **BRÄNDA AV SOLEN** och **DE ANDRAS LIV**.

Filmer kan alltså vara bra på en mängd olika sätt. Men ibland händer det att jag går ut från biografen med en speciell känsla av att ha upplevt något riktigt stort. Jag är lycklig och ser på livet med ovanlig klarhet, liksom höjd över de futtiga problem som vardagen är fylld av. Då vill jag helst vara ensam och promenerar hem istället för att ta bussen. Jag vill inte bli distraherad så att känslan försvinner. Filmen har talat till mig. Den har berört något djupt skikt i mitt väsen.

De filmer som ger den här extatiska känslan är de jag tycker allra bäst om. Det är det jag hoppas få uppleva när jag ger mig iväg till biosalongen. Tyvärr är det inte särskilt många filmer som når dit. Men det finns också grader på skalan. Man kan uppleva mer eller mindre av detta speciella lyckorus. Samma känsla kan också förmedlas av en bok eller ett musikstycke. Det handlar i grunden om konstens magiska förmåga att beröra oss på ett existentiellt plan.

Katharsis och vardagsmoral

Antikens dramatik gick ut på att ge publiken just den upplevelse jag beskrivit ovan. Aristoteles talade om *katharsis*. Ordet brukar översättas med "rening" och det var människosjälen som genom upplevelsen av berättelsernas drama skulle renas från sorg och oro. Jag menar det finns en stark koppling mellan katharsisupplevelsen och de moraliska frågor som en berättelse bearbetar.

Att fundera över gott och ont är en av de mest universella mänskliga egenskaperna. Alla kämpar vi på ett eller annat sätt med frågor om hur man ska vara. Vi känner oss otillräckliga och skulle ofta vilja göra mer än vi förmår. Vi känner ånger eller skam över saker vi gjort. Vi fattar fel beslut och har meningslösa konflikter med människor vi tycker om. I våra vardagsliv möter vi ständigt situationer som kräver beslut som ur ett moraliskt perspektiv inte alltid är helt enkla att ta.

Familjelivet är den arena där vi kanske utmanas som allra mest.

Det kan handla om att vara tvungen att sätta besvärliga gränser för ett barn. Eller att man på olika sätt sårar sin partner. I de riktigt nära relationerna visar vi mer av oss själva och blir också mer känslomässigt berörda när något går fel.

Moraliska dilemman uppstår både i stort som i smått. I yrkeslivet eller med vänner kan man drabbas av lojalitetskonflikter. I ett mer samhällsligt perspektiv måste vi hantera frågor om vilket ansvar vi har inför fattigdomen i tredje världen eller vilka förändringar vi är beredda att genomföra för att avvärja de allvarliga hot mot miljön som tornar upp sig.

Varje dag hamnar vi alltså i en mängd mer eller mindre dramatiska valsituationer. Ibland lyckas vi göra det vi uppfattar som rätt. Andra gånger klarar vi inte att leva upp till våra goda föresatser och gör saker vi sedan måste ångra.

Moralisk problematik uppstår när det som är bra för mig inte är bra för andra. Vi hamnar i dilemma när bekvämlighet och egen nytta ställs mot andra människors behov eller krockar med våra ideal om hur man ska vara som människa. Och ibland tvingas vi hantera situationer där det vi själva uppfattar som rätt och riktigt står i rak motsats till omgivningens värderingar.

Jag menar inte att vi går omkring tyngda av moraliska funderingar hela tiden. Men vid sidan om alla de goda stunderna är våra vardagsliv också fyllda av den här sortens inre uppgörelser där vi förhandlar med oss själva om vad som är rätt och fel, hur vi borde ha gjort eller sagt, vad som är berättigat eller förlåtligt. Kärnfrågan är om man är en tillräckligt bra människa eller inte. Eller med en mer tillspetsad formulering: "Är jag en så bra människa som jag skulle vilja vara och djupt inne i mig själv tror att jag har möjlighet att bli?"

Den tes jag driver är att de riktigt bra filmerna talar till oss just där. De för ett samtal om livsfrågor som är viktiga för oss, om problem som vi brottas med där det inte finns några självklara lösningar. Märk väl att detta inte behöver innebära att våra frågor nödvändigtvis måste få ett klart och tydligt formulerat svar. Det kan ibland räcka att frågeställningarna överhuvudtaget behandlas. Det ger oss en bekräftelse på att vi inte är helt ensamma om våra tillkortakommanden.

När det är som bäst kan en filmupplevelse som berör oss riktigt

starkt göra att vi faktiskt blir bättre människor. Den ger oss kraft att göra det vi i grund och botten vet är bäst, men av en eller annan anledning inte har klarat av, vågat eller orkat att göra. Den känsla som fyller mig efter en riktigt bra film är att livet är gott, att kärleken är möjlig, att det är värt att anstränga sig och att goda gärningar belönas.

Just detta tror jag, i ett vidare perspektiv, är en av konstens allra innersta hemligheter. Jag menar att det är just det tilltalet vi mer eller mindre omedvetet söker, att det är här människans behov av konstnärliga upplevelser har sin djupaste botten.

...

Kapitel 5 fortsätter med ytterligare genomgångar av hur man hantarer premissen i film, med bl.a. avsnitt om budskap eller underhållning, analys av premisser och skillnaden mellan premiss och tema. Vidare behandlas nödvändigheten att ha en premiss och hur man arbetar praktiskt med detta i skrivprocessen. Kapitlet avslutas med en särskild analys av hur premiss och tema kommer till uttryck i filmen SEVEN.

ATT SKAPA ROLLFIGURER

Nu är det dags att rikta uppmärksamheten mot de personer som ska befolka berättelsen. Vi har sagt att manusförfattarens överordnade mål är att få publiken känslomässigt engagerad. Här har utformningen av manuskriptets rollfigurer en avgörande betydelse.

Huvudpersonerna är självklart viktigast. Det är dem publiken ska följa närmast in på skinnet. Man ska känna medlidande när de möter motgångar och dela deras lycka när problemen ser ut att få en lösning. Åskådarna ska tycka om dem och vilja vara i deras sällskap. För att det ska fungera måste de kännas trovärdiga och mångsidiga. De ska uppfattas som levande människor av kött och blod.

Se bara på *Ada* i **PIANOT**. Hon är en allt annat än inbjudande person men väcker ändå vår sympati. Eller *Francesca* i **BROARNA I MADISON COUNTY**, *Miles* och *Jack* i **SIDEWAYS** och den misslyckade bilhandlaren *Jerry* i **FARGO** och poliskommissarien *Marge* som kommer honom på spåren. Alla har en alldeles egen unik personlighet.

Även mindre framträdande karaktärer måste kännas övertygande för att helheten ska fungera. Där har vi till exempel kaosteoretikern *Malcolm* (Jeff Goldblum) i **JURASSIC PARK**. Allt han gör och säger präglas av hans speciella sätt. Han är kaxig, ifrågasättande, flirtig, snabbtänkt, slagfärdig, ironisk och har humor, för att nämna de mest framträdande dragen. I **FARGO** ser vi den bångstyrige svärfadern *Wade* och de knasiga kidnapparna *Carl* (Steve Buscemi) och *Gaer*. I **NOTTING HILL** har vi Williams vimsiga syster *Honey* (Emma Chambers) och hans slarvige inneboende *Spike* (Rhys Ifans). Alla är utmejlade till individer med egen vilja, egna behov och ett alldeles eget sätt att uttrycka sig.

Se även på **U-TURN** där en stor del av behållningen är just rollfigurernas egenart. Till och med sidofigurer som bara passerar förbi är utpräglade personligheter, som servitrisen *Flo* eller den

astmatiska kvinnan i biljettluckan på busstationen. Och då har vi ändå inte nämnt *Darrell* på verkstan eller den blinde indianen, som båda står i en klass för sig när det gäller originalitet.

Man kan inte nog betona betydelsen av att utveckla trovärdiga och levande rollfigurer. Ett alltför vanligt första intryck av ett manus är att karaktärerna är slarvigt tecknade. Fascinerande rollfigurer uppstår inte av sig själva utan som resultat av omsorgsfulla förberedelser. I det här kapitlet kommer vi att gå igenom de olika aspekter man har att ta hänsyn till.

KARAKTÄRSEGENSKAPER

När vi i filmsammanhang talar om karaktärsegenskaper menar vi allt man överhuvudtaget kan säga för att beskriva en människa. I den sammanställning manusförfattaren gör över en rollfigur ingår *fysiologiska*, *psykologiska* och *sociologiska* egenskaper. Det innefattar personliga data om ålder, kön, utseende, vad personen arbetar med och hur familjeliv och boende ser ut och liknande.

Det viktigaste för berättelsens del är hur en rollfigur är som människa, det vill säga de psykologiska särdrag som kännetecknar en person. Men allt hänger samman eftersom utvecklingen av personlighetsdrag dels präglas av våra kroppsliga förutsättningar och dels påverkas av omgivningen och den kultur vi lever i.

Ställ två människor bredvid varandra, den ena uppvuxen i ett tält bland beduiner i Sahara och den andra hos en aristokratisk familj på en engelsk herrgård, och man kan på goda grunder utgå ifrån att de har ganska olika sätt att förhålla sig till världen. Deras värderingar kommer att skilja sig åt när det gäller till exempel vad som är gott eller ont, vad man är stolt över och vad man föraktar, vad som är viktigt att sträva efter och vad man bör undvika, vilka handlingar man kan förlåta och vilka som måste bestraffas. Exemplet är extremt för att poängen ska gå fram. Den sortens skillnad i värderingar kan lika gärna finnas mellan två arbetskamrater eller grannar.

Vissa egenskaper kanske är medfödda, som begåvning, temperament, musikalisk talang eller äventyrslystnad. Men även dessa utvecklas olika beroende på vilka förutsättningar som omgivningen bjuder. Egenskaper och beteenden kan antingen uppmuntras eller förkastas av det samhälle man lever i eller den familj där man

växer upp. Vi formas följaktligen som individer i ett intrikat samspel mellan arv och miljö. Och vi fortsätter också att utvecklas som en följd av de val vi gör senare i livet och det vi upplever som en konsekvens av dessa val.

Tanke, känsla och vilja

Innan vi går vidare med hur man arbetar praktiskt ska vi göra en liten avstickare till antroposoferna. De har en människosyn som bland annat kommer till uttryck i Waldorfskolan. Där anser man att skolans mål inte bara ska vara att förmedla kunskap. Waldorfpedagogikens uttalade ambition är att utveckla hela människan. Man menar att en människa består av *tanke*, *känsla* och *vilja* och att alla är lika viktiga. Den indelningen av psyket är synnerligen användbar för den som skriver för film.

Kunde man ta en psykologisk röntgenbild av en människa och identifiera vad den personen i just precis det ögonblicket tänker, känner och vill så skulle man få en väldigt tydlig bild av den personens inre värld.

Även om det inte låter sig göras fullt ut i verkligheten (vem skulle våga påstå sig ha den kunskapen ens om sig själv i alla lägen?) är det nödvändigt att manusförfattaren försöker nå dit med sina rollfigurer eftersom det är de psykologiska drivkrafterna som avgör hur de kommer att agera och reagera i varje enskild scen. Det är också en förutsättning för att man ska kunna skriva bra dialog.

...

Kapitlet fortsätter med en omfattande genomgång om hur man arbetar praktiskt med att utveckla intressanta och levande rollfigurer, med avsnitt om bl.a. backstory och smärtpunkter. Vidare behandlas vikten av att etablera identifikation och att göra karaktärerna mångfasetterade. Ytterligare avsnitt handlar om den personliga moralens betydelse för publikens sympatier, att skapa trovärdighet och grunda rollfigurernas agerande i deras drivkrafter, den nödvändiga karaktärsutvecklingen, karaktärsfunktioner och orkestrering. Kapitlet avslutas med en utförlig analys av hur rollfigurernas förhistoria kommer till uttryck i några scener i filmen EN ENKEL PLAN.

ATT SKRIVA SCENER

Innan vi nu dyker ner i hur man skriver scener är det på sin plats med en kort introduktion. Ett filmmanus består av en lång rad scener, utskrivna i den ordning som publiken kommer att se dem på vita duken. Utformningen av de enskilda scenerna är ett av de mest avgörande momenten i processen att skriva ett manuskript. Det är här alla idéer ska få sitt konkreta uttryck. Och det är en hel del att ta hänsyn till. Varje scen ska på ett så effektivt och engagerande sätt som möjligt föra berättelsen framåt.

Vad betyder då detta i praktiken? Ett svar är att beskriva vad en idealiskt utformad scen ska ha för egenskaper.

- Den ideala scenen ska vara originell och fängslande att följa, inte bara för publiken utan också för den som läser manuskriptet.
- Den börjar med något som fångar intresset, utvecklar filmens handling, och avslutas med ytterligare en krok som gör både läsaren och åskådarna nyfikna på vad som ska hända sen.
- Den skapar förväntningar och överraskar sen genom att svara upp mot dessa på ett oförutsägbart sätt.
- Den ideala scenen har kopplingar till andra punkter i historien genom att antingen förbereda framtida moment i intrigen, eller utveckla, alternativt avsluta, något som infogats tidigare.
- Den ska på ett trovärdigt och levande sätt förmedla nödvändig bakgrundsinformation och gestalta rollfigurernas tankar och känslor.
- Den ideala scenen ska skrivas så att den skapar bilder i huvudet på den som läser.

Allt detta ska kokas ner till enkla beskrivningar av vad publiken kommer att se och höra. Inga kommentarer om vad som egentligen händer eller förklaringar av vad som rör sig i huvudet på rollfigurerna är tillåtna. Bara det åskådarna ska se och höra. Punkt slut.

Riktigt bra scener spottar man inte ur sig på en kaffekvart. Men det betyder inte att det är omöjligt. En scen som fungerar optimalt är resultatet av enträget arbete. Att skriva en scen utifrån alla hänsyn som behöver tas, kräver både eftertanke och överblick.

Du som författare måste ställa mycket höga krav på det du skriver av den enkla andledningen att de som fattar beslut om ditt manuskript kommer att ställa mycket höga krav. För den som på allvar siktar på att slå sig fram i den hårda konkurrensen finns inget utrymme för genvägar. Den dag en producent, regissör eller filmkonsulent slår upp första sidan i ditt manus finns inga ursäkter att ta till. Bara det bästa duger.

Som tur är behöver manusförfattaren inte lämna ifrån sig de första utkasterna. Nyckeln till att skapa den täta berättelse, den som alla i branschen hungrar efter, är att man kan förbättra det man skrivit. Just detta är en av de allra viktigaste insikterna som den här boken har att förmedla. Man skriver om, och skriver om och skriver om ännu en gång.

Och det finns gott om riktlinjer och knep. Det är vad det här kapitlet ska handla om. Här kommer vi att ägna oss åt både vad en scen ska innehålla och vad man ska tänka på när man skriver.

DET TEKNISKA

En scen är beskrivningen av något som utspelas på *en och samma plats* under *en sammanhängande tidsperiod*. Grundprincipen är att det som ingår i ett och samma händelseflöde bildar en scen.

Samma plats betyder att om man har några personer i en lägenhet och man klipper över till ett annat rum i lägenheten blir det en ny scen. Om rollfigurerna däremot går till ett annat rum, till exempel under ett pågående samtal, och kameran följer med i rörelsen räknas det som en och samma scen.

Ett specialfall är när personerna befinner sig i ett fordon i rörelse. Då skriver man det som en scen tills tidsföljden bryts. Om det under scenens gång har avgörande betydelse att miljön utanför förändras, om det till exempel är viktigt att man just kör över

en bro eller måste stanna vid ett rödljus, kan man skriva in det i den löpande texten.

Sammanhängande tidsperiod innebär att om en rollfigur somnar i sin säng på kvällen och vaknar i samma säng morgonen efter så blir det en ny scen. Om det däremot rör sig om en kortare tidsperiod och man vill betona att det gått en stund kan man fortsätta i samma scen men markera det genom att skriva ordet ”SENARE” i texten.

Scener skrivs alltid i *presens*, i ett ständigt framåtrullande nu.

Carin reser sig och går ut i köket.

Och inte

Carin reste sig och gick ut i köket.

Utskriften

Själva utskriften av ett filmmanuskript sker enligt ett standardiserat grundkoncept. Även om det finns små variationer är alla manus i princip utformade på samma sätt.

En av poängerna med standardformatet är att man kan se hur lång speltiden blir. En sida beräknas motsvara ungefär en minut färdig film. Ett manus på 90 sidor förväntas bli en film på en och en halv timme. Manusets ska även ligga till grund för planering av produktionen och standarden är en hjälp när man ska bestämma antal inspelningsdagar på olika platser och liknande.

En scen innehåller i huvudsak fem olika typer av text:

- Scenrubrik där man anger om det är interiör eller exteriör, plats och tid på dagen samt scenens nummer.
- Beskrivning av vad publiken ska se, det vill säga miljö, medverkande rollfigurer, vad de gör och vad som sker.
- Namn på den rollfigur som har replik.
- Parentes där man kan ange om personen gör något samtidigt som den talar eller om den talar på något speciellt sätt.
- Repliker.

När det gäller teckensnitt används alltid Courier i storlek 12. De olika typerna av text har olika indrag: *

4. INT. KITCHEN - DAY

The family -- Francesca, Richard, Carolyn and their seventeen-year old son MICHAEL -- are eating supper. No one speaks.

FRANCESCA

So what are you going to do with the pricemoney?

CAROLYN

I don't know. I might save up for one of those hi-fi stereo players like Peggy has.

Francesca nods. Silence again. She asks her son:

FRANCESCA

Are you seeing Betty tonight?

MICHAEL

(eating)

Nah.

Silence. She is used to her son's one syllable answers.

Att ställa upp manuskriptet på detta sätt förenklar läsningen. Formateringen med sina olika indrag gör att ingen behöver tveka om det man just läser är en beskrivning av vad åskådaren ska se eller om det är en replik.

Om man behöver betona något i texten kan man använda versaler. Det kan till exempel gälla effekter eller speciella ljud som inte självklart ingår i handlingen. Ett annat sätt att skilja ut något som ska framhåvas är att lägga det på en egen rad.

Utöver de nämnda texttyperna med sina indrag händer det att man skriver ut hur övergången till nästa scen ska ske, om det ska vara ett rakt klipp, en övertoning eller en nedtoning till svart emellan. Övergångar skrivs av tradition inte så ofta ut i svenska manus. I USA är det däremot vanligt att göra det.

Vidare förekommer det att man anger hur kameran ska röra sig. Men där bör man vara mycket återhållsam med detaljerade anvisningar. Att bestämma bildvinklar och kamerarörelser är regissörens och fotografens jobb. Undantaget är när en speciell

* Exempel från en tidig version av manuset till BROARNA I MADSION COUNTY. Den manusformatering som används i boken i övrigt skiljer sig något från gängse standard av layoutmässiga skäl.

kamerainställning har avgörande betydelse för att intrigen ska fungera. Det kan till exempel vara att någon av de medverkande rollfigurerna ska se något som de andra inte ser, eller att man måste visa ett föremål i närbild för att publiken måste uppfatta någon viktig detalj. Men även då försöker man i möjligaste mån skriva in det i den löpande texten. När det krävs en närbild fungerar det ofta att beskriva det föremål som ska visas så detaljerat att en närbild blir underförstådd.

Anledningen till att man ska undvika tekniska detaljer i manustexten är att det drar ner tempot i läsningen och tar bort fokus från det som händer i själva berättelsen. Ett manus som är överlastat med kameraanvisningar förmedlar framförallt budskapet att författaren koncentrerat sig på fel saker.

Det vanliga är att man använder särskilda skrivprogram som mer eller mindre automatiskt sköter om all formatering. Då slipper man helt bekymra sig om uppställningen. De största, **Movie Magic Screenwriter** och **Final Draft** finns att beställa på nätet. Med en enkel sökning hittar man också alldeles utmärkta gratisprogram, som till exempel **Page 2 Stage** eller **Celtx**.

Förutom att ta hand om formateringen har de större programmen även mer avancerade funktioner till hjälp för produktionsplaneringen. Man kan till exempel göra utskrifter som bara innehåller scener med en viss rollfigur för att ge till skådespelaren, eller få ut rapporter över inspelningsplatser.

Ett råd till den som börjar skriva i ett vanligt ordbehandlingsprogram är att definitivt undvika att göra indragen med tabbtangent eller blanksteg. Det blir extremt krångligt att göra ändringar om man har en massa tabbsteg som får texten att hoppa omkring.

Då är det mycket bättre att använda formatmallar. Behöver man göra ändringar i indragen kan man då med några enkla handgrepp omformatera hela manuset genom att ändra i mallen. Sådana mallar för filmmanus går att ladda ner gratis på nätet. Det är också lätt att hitta mer detaljerad information om teknikaliteter i manusstandarden för den som vill fördjupa sig.

När man skriver sin manustext bör man i möjligaste mån följa grundkonceptet. Är manuset uppställt på ett alltför ovanligt sätt riskerar man dels att den som ska läsa blir störd och dels att det ger ett oproffsig intryck.

Därmed lämnar vi detta med utskriften bakom oss. Den ska man inte behöva fundera alltför mycket på. Innehållet, själva berättelsen och hur den är utformad, kommer att ha klart större betydelse för din framgång som manusförfattare.

FUNKTIONER

Vi har tidigare talat om nyckelscener som de känslomässiga hörnstenarna i manusbygget. Vi har sagt att syftet med många av de andra scenerna är att förbereda åskådarna så att upplevelsen av nyckelscenerna ska bli så stark som möjligt. Vi har också tungt lutade mot Aristoteles resonerat om begreppet helhet och att varje enskild scen enbart kan motiveras utifrån sin plats i helheten. Några aspekter av att skriva scener har vi alltså berört tidigare. Här ska vi på ett mer systematiskt sätt gå igenom de olika funktioner en scen kan ha.

Att föra berättelsen framåt

Den allra viktigaste funktionen är att tillföra *dramatisk substans*. Med dramatisk substans menas händelser som påverkar förutsättningarna för rollfigurerna, som antingen ger dem hopp eller reser upp hinder och saboterar deras möjligheter. Dramatisk substans finns i alla scener som innehåller förändringar av huvudpersonens utsikter att nå sitt mål, det vill säga de scener som utgör stomme i intrigen och driver berättelsen vidare mot klimax.

Dramatisk substans är det alltså när Bobby i *U-TURN* i glödande desperation lyckas pruta till sig sin bussbiljett ut ur stan. Likaså när TNT strax därpå dyker upp och tuggar i sig den eftertraktade biljetten.

I *BROARNA I MADSION COUNTY* finns dramatisk substans i alla scener där Francesca och Robert kommer närmare varandra eller när det uppstår avstånd mellan dem. Det kan vara stillsamt, som när Francesca blir glad över att Robert känner till hennes hemstad i Italien eller när hon blir berörd av att se honom stå och tvätta sig på gården. Andra gånger är det mer dramatiskt, som i konflikten när Francesca tror att den världsvane Robert ser henne som en enkel bondkvinna eller då en väninna till Francesca plötsligt knackar på när de haft sin andra natt tillsammans.

Dramatisk substans innebär att det händer saker som tvingar eller

lockar rollfigurerna att agera, eller får dem att reagera. I SEVEN försöker Somerset och Mills få fast John Doe för att hindra honom från att döda fler syndare. Berättelsen förs framåt genom att de hittar ledtrådar, som när Somerset får en bit av korkmattan av sin chef, vilket leder honom till meddelandet bakom kylskåpet. Eller när Somerset låtit sin skumme FBI-bekant förse dem med listor på bibliotekslån vilket gör att de får fram John Does adress.

Ibland kommer de framåt i utredningen, andra gånger möter de bakslag. Dramatisk substans är det när övertag vänds till underläge och sedan tillbaka igen. Som när Mills och Somerset står utanför lägenheten och John Doe själv plötsligt dyker upp i slutet av korridoren och börja skjuta. JA! De var på rätt spår men NEJ! Nu vet John Doe att de känner till hans identitet. Dramatisk substans är det när Mills rusar efter John Doe för att ta fast honom men istället själv blir nedslagen, när Mills får en pistol tryckt mot huvudet och ännu en gång när John Doe sen helt oväntat låter Mills gå.

Det handlar alltså om de olika turerna i intrigen, vilket inkluderar eventuella sidoberättelser. För att du ska få folk att bänka sig i en biosalong måste din historia vara full av intressanta händelser, spännande avgöranden och överraskande vändningar. Annars riskerar du att åskådarna blir uttråkade. Att ha tillräckligt med dramatisk substans är helt avgörande för att en berättelse ska kunna passa som film. Är det för tunt måste man gå tillbaka ett steg och utforska idén ett varv till för att se om det går att hitta mer dramatik.

...

Kapitel 7 är ett av bokens mest omfattande. Fortsättningen behandlar bl.a. vilka andra funktioner en scen kan ha, som t.ex. att förmedla information, gestaltning av karaktärsegenskaper, att förebåda & förbereda med knep för att väcka och hålla kvar publikens intresse, att skapa spänning och ytterligare några funktioner till. Vidare ingår avsnitt om montage och flashback, om förklaringar, övertydlighet, poesi och att berätta med bilder, en modell för analys av scener samt hur man skriver så att inte bara publiken, utan även läsaren blir fångad av berättelsen. Sist kommer en utförlig genomgång av hur man skapar avancerade planteringar med exempel från filmen CRASH.

ATT SKRIVA DIALOG

Även om man i utformningen av scener så långt som möjligt strävar efter att berätta med bilder kommer man inte ifrån att ett normalt manus till mycket stor del består av dialog. Vi definierar dialog som allt rollfigurerna uttalar på ljudspåret, vilket också innefattar en eventuell berättarröst.

På det mest uppenbara planet är dialogen det rollfigurerna säger till varandra. Men dialog är också en del av manusförfattarens kommunikation med publiken. Om man frågar varför en rollfigur säger en sak finns det därför alltid två svar. Det första utgår från *rollfigurens egen drivkraft* att säga repliken. Det är så att säga hans eller hennes eget svar på frågan om varför. Det andra svaret handlar om replikens funktion i berättelsen, det vill säga *manusförfattarens avsikt*.

I förra kapitlet sa vi att alla scener ska ha en funktion i helheten. Samma sak gäller för dialog. Dialogens främsta uppgift är att gestalta rollfigurernas tankar och känslor. Genom det du låter dina rollfigurer säga och genom hur de uttrycker sig visar du publiken vad som rör sig i deras inre och vilka de egentligen är.

Detta med funktion är också den stora skillnaden mellan dialog i ett manuskript och de samtal man för i verkliga livet. I det vardagliga umgänget ägnar vi en massa tid åt småprat som ett sätt att umgås. Det spelar då inte alltid så stor roll vad man pratar om och ett samtal kan helt planlöst slingra sig fram eller hoppa mellan de mest skilda ämnesområden.

Dialogen i ett manus måste vara mycket mer effektiv. Replikerna har ett syfte och när det är uppnått går man vidare. Märk väl att detta inte alls utesluter att rollfigurerna ägnar sig åt småprat. Men då ska småpratet ha en funktion i sig.

Vi kan titta på en scen ur klassikern **KRAMER MOT KRAMER**. Filmen handlar om hur en man i karriären ska klara av livet som ensamstående pappa efter en plötslig separation.

Scenen kommer alldeles i början av filmen [00.03.00]. Det är första gången vi ser huvudpersonen *Ted Kramer* (Dustin Hoffman). Platsen är ett lite stökigt kontor. Det är kväll. Ted sitter i besöksstolen och den betydligt äldre mannen bakom skrivbordet är hans chef. Ted har gjort det bekvämt för sig och sitter med fötterna på chefens skrivbord. Det står några glas på bordet. Chefen tar en klunk, det kanske är konjak. Ted berättar just en liten anekdot och vi klipps in mitt i.

TED

... och dom ska göra mig till biträdande Art Director. Så Kenny säger att jag måste köpa en Burberry-rock. "Du som jobbar med reklam måste klä dig för Madison Avenue". Så på lördagen går jag ut, det är ganska kallt. Jag går till en affär som specialiserat sig på Burberry och säger att jag vill ha en Burberry-rock. Jag får prova en och tittar i spegeln och det ser bra ut så jag säger, "fint, jag tar den". Och precis då börjar jag svettas. Jag tar fram mitt checkblock börjar skriva ut checken. Min hand skakar för jag är så rädd ...

En ARBETSKAMRAT sticker in huvudet.

ARBETSKAMRATEN

Hej då.

TED

Vart ska du?

ARBETSKAMRATEN

Jag ska hem.

TED

(tittar på klockan)

Herregud, jag måste också sticka. Okej, jag ska bara avsluta. Så jag skriver på och min hand börjar darra ...

Scenen slutar mitt i Teds berättelse. Vi behöver inte få reda vad som händer när han ska skriva ut checken. Det viktiga är att det Ted berättar säger oss saker om honom som person.

Vad är det då vi får veta? Vi börjar med det mest uppenbara, att Ted arbetar med reklam på Madison Avenue. Vi kan ana att han är ganska framgångsrik eftersom han måste köpa märkeskläder för att passa in. Men samtidigt får vi en vink om att Ted inte riktigt känner sig hemma i den världen. Han har inte rätt kläder, utan måste gå och köpa dem. Och han blir nervös när han ska ta fram checkboken och börjar svettas. Den utnämning han berättar om bör vara ett steg uppåt i hans karriär.

Tonen i samtalet är avspänd. Ted sitter med fötterna på chefens skrivbord och berättar med självironi om en pinsam händelse. Genom det förstår vi att Ted och hans chef har en bra och förtrolig relation.

Vidare verkar Ted vara en trevlig typ. Att kunna skratta åt sig själv och berätta utan prestige är ett sympatiskt drag. Det är lätt att tycka om en människa som bjuder på sig själv. Tänk bara motsatsen, en torr stropp som tar sig själv på alltför stort allvar.

Mitt i Teds historia kommer arbetskamraten in och säger "Hej då". Ted frågar förvånat vart han ska. Arbetskamraten svarar "Hem" med ett tonfall som visar att han tycker att det är självklart vart han ska. Det får Ted att titta på klockan och inse att han glömt bort tiden. Ted säger att han också måste hem.

Vi får alltså veta en hel del om Ted som karaktär. Men det är bara en ytterst liten del av informationen som kommer fram direkt i replikerna. Det enda Ted egentligen säger om sig själv är att han jobbar som Art Director på Madison Avenue. Det mesta får vi veta indirekt, genom att själva dra slutsatser av det vi hör och ser. Det handlar inte bara om vad rollfigurerna säger utan lika mycket om hur de uttrycker sig.

Teds förvånade fråga "Vart ska du?" är en nyckelreplik. Den berättar för oss hur lite koll Ted har på tiden när han är på jobbet. Detta utvecklas vidare i de scener som följer och vi förstår snart att Ted engagerar sig i sitt arbete till den grad att han försummar sin familj. Just detta karaktärsdrag har central betydelse eftersom filmens handling spinner runt Teds svårigheter att förena en krävande yrkeskarriär med rollen som pappa.

Det som ser ut att vara betydelselöst småprat är alltså noggrant utformat för att ge oss ett första intryck av Ted, att han är en sympatisk typ som arbetar med reklam och trivs så bra på jobbet att han glömmet bort tiden.

Kapitel 8 fortsätter med en genomgång av hur man skriver effektiv dialog och en utförlig genomgång av begreppet undertext. Vidare avsnitt handlar om hur man skriver levande och dynamisk dialog med olika exempel, om att informera och predika. Utöver detta finns en analys av skillnaderna mellan dialog i tv-serier och film, ett avsnitt om dialogfällor och om hur man arbetar praktiskt. Kapitlet innehåller flera detaljerade exempel på filmdialoger, med bl.a. en fördjupad analys av upptrappningen fram till klimax i filmen SEVEN.

Med sina 58 sidor är kapitlet om att skriva dialog bokens längsta kapitel.

FRÅN IDÉ TILL MANUS

Allting börjar med en idé. En dag dyker den upp i ditt medvetande. Något har berört dig och gett dig inspiration att vilja berätta en historia. Du går och funderar ett tag. Vad finns det för möjligheter att bredda och fördjupa? Håller det för en långfilm? Och inte minst viktigt: Brinner du tillräckligt mycket för just den här idén för att lägga ner det arbete som behövs?

Till slut bestämmer du dig för att göra ett allvarligt försök. Din idé är ett frö som nu ska utvecklas till ett filmmanuskript med alla sina beståndsdelar. Nu gäller det att börja i rätt ände.

Det första skedet är att noggrant undersöka de olika komponenterna i det som ska bli ditt manus. Det är en slags grundforskning som består av flera olika moment. En del är att utforma de viktigaste rollfigurerna. En annan är att hitta de dramatiska situationer och förvecklingar som ska utgöra filmens handling. En tredje process är arbetet med historiens idémässiga innehåll.

Utvecklingen av rollfigurer, handling och tema sker parallellt och hela tiden med öppningen att saker behöver justeras på vägen. En ny vändning i intrigen kan kräva nya drivkrafter hos någon av rollfigurerna. Eller så växer det i arbetet med backstory fram saker som inspirerar till en ny nyckelscen, som i sin tur kan behöva nya scener som förbereder. Om man måste definiera om premissen kanske en ny rollfigur ska fogas in i handlingen för att belysa temat. Och så vidare. Vissa uppslag kanske inte alls passar in och måste strykas.

Ur det material du samlar och utifrån de beslut du fattar på vägen växer det så småningom fram en mer detaljerad bild av historien. Du kommer att ha en stor hög med anteckningar och mer eller mindre lösa idéer. Och du kanske längtar efter att äntligen få börja skriva på riktigt. Men nu gäller det att ha disciplin. För innan det är dags att sätta sig med själva manuskriptet måste allt du tänkt ut samlas ihop och ordnas till en fungerande filmberättelse.

Här kommer vi till en av de absolut viktigaste principerna när man skriver för film: Att aldrig börja skriva själva manuskriptet innan berättelsen är ordentligt utvecklad. Utifrån de tidigare resonemangen om nyckelscener, helhet, struktur och premisser bör det vid det här laget vara ganska självklart att man måste veta vart man är på väg innan man sätter sig att utforma de enskilda scenerna med alla sina detaljer.

Det är som när man bygger ett hus. Man börjar inte på måfå utan med planering. Innan hantverkarna får sätta igång har man nog tänkt igenom hur utrymmena ska disponeras. En arkitekt har gjort en ritning där man kan se var de olika rummen ska ligga, hur trappan ska gå och var rörledningar eller elkablar ska dras. Då kan man redan på ritningen se till att allt fungerar. Poängen är att det är så oerhört mycket lättare att ändra till exempel placeringen av ett badrum på en ritning än om man skulle behöva flytta det efter att ha byggt halva huset klart. På samma sätt är det med manus. Man besparar sig oerhört mycket onödigt arbete genom att förbereda sig väl.

TREATMENT

Det som motsvarar arkitektens ritning i ett manus kallas *treatment*. Ett *treatment* är en sammanställning av filmens handling. Det är utformat som en lista där man punkt för punkt återger händelserna i den ordning som de ska komma i filmen. Varje steg i berättelsen får ett eget stycke på mellan tre och upp till högst tio rader. Lämplig omfattning totalt är mellan 20 och 30 sidor.

Allt som har betydelse ska finnas med men man undviker detaljbeskrivningar. Scener som innehållsmässigt hänger tätt ihop kan slås samman till sekvenser. Avgörande moment i dialogen sammanfattas och korta presentationer av framträdande rollfigurer flätas in allteftersom de dyker upp i berättelsen.

GÖRAN, ca 45 år, tunnhårig och med ett starkt behov av kontroll, får besked om att familjens sommarstuga är ockuperad av ett gäng unga anarkister. Han blir chockad och ringer omedelbart polisen. Men det finns ingen patrull ledig. Göran bråkar med växeltelefonisten men polisen kan inget göra förrän nästa dag.

Göran kastar sig i bilen för att själv åka ut till stugan och kasta ut ungdomarna. Medan han kör ut ur stan ringer han sin dotter ERIKA. Han är upprörd och kräver att hon ska komma med och hjälpa till. Men Erika vägrar och slänger på luren när Göran blir påstridig.

Göran kör på landsvägen. Han kör hetsigt och skär kurvorna. Vid ett oväntat möte tappar han kontroll över bilen och kör i diket. Görans fina Mercedes är kvaddad men själv har han klarat sig helskinnad. Göran är nu helt rasande.

Notera att det inte bara framgår vad Göran gör utan också varför och även hur han känner sig. Det gör texten mer levande vilket är en poäng, särskilt om någon annan ska läsa. Övriga fördjupningar, resonemang och förklaringar skymmer sikten. Den viktigaste funktionen med vårt treatment är att det ska ge överblick.

...

Kapitel 9 fortsätter med hur man går till väga i den praktiska utformningen av ett treatment. Vidare fördjupas resonemanget om treatment som oundgängligt redskap i utvecklingen. Andra tekniker som behandlas är hur man använder step-outline och avancerade indexkort. Ett avsnitt handlar om synopsis. Kapitel avslutas med en översikt av olika skrivprogram för utveckling av idéer för film.

SKRIVPROCESSEN

Det allra mest åtråvärda när man skriver är att få kontakt med sin inspiration. Att vara inspirerad kan vara ett verkligt berusande tillstånd. När det är som allra bäst är man som ett med sin berättelse och idéerna flödar på med en kraft så explosiv att det är svårt att hinna skriva ner allt som sköljer fram. Det är gyllene ögonblick. All tvekan är som bortblåst och man känner i hjärtat av sin skaparkraft att man är på väg mot något stort, något större än man föreställt sig.

Skrivprocessen kan då vara rent magisk. Det är som att själva berättelsen öppnar sig och säger "Här är jag. Ta för dig. Jag bjuder" och det enda man egentligen behöver göra är att skriva för glatta livet så man inte missar något. Förundrat frågar man sig var allt kom ifrån.

Det har funnits tillfällen när jag blivit så berörd av det som växt fram på skärmen att jag, medan fingrarna fortfarande hamrar över tangentbordet, börjat antingen gråta eller skratta högt. Just det tillståndet är förstås extremt. Man har all anledning att vara fullt nöjd om idéerna kommer på ett mer stillsamt sätt. Bara de kommer. Men så är tyvärr inte alltid fallet.

För det finns också lägen när allt bara känns olustigt och trögt. När det plötsligt uppstår tusen alternativ för det man arbetar med och det är fullkomligt omöjligt att veta vilket som är bäst. Eller när scenerna man skriver blir allt torftigare, med rollfigurer platta som pappersdockor och de intrigidéer som en gång verkade så kioskvältande känns lika fängslande som kall havregrynsgröt. Och hur mycket man än kämpar kommer det inte fram något. I varje fall inget av värde.

Så man börjar fundera på om inte blommorna måste vattnas, att det kanske är dags att ringa det där samtalet, om inte tidningen borde läsas en gång till, eller om man inte omedelbart måste gå ut och köpa en stor fet bakelse. Den absolut enda kreativitet man kan

uppbringa är förmågan att hitta på svepskäl för att slippa undan det plågsamma och helt meningslösa skrivandet.

Om du känner igen dig i beskrivningen är du inte ensam. Även om man kan höra talas om författare som aldrig känner idétorka är det min övertygelse att de flesta konstnärer emellanåt råkar ut för stunder av stiltje. Jag vill gärna föreställa mig att dessa stillestånd är en viktig del i den konstnärliga processen, att det just då djupt nere i det undermedvetnas tysta mörker sker en bearbetning av den historia man skriver på. Det gäller bara att stå ut med frustrationen.

Men total skrivkramp är också en Extremsituation. Oftast befinner man sig i något slags mellanläge. Det är här disciplinen kommer in. Om man varje gång ska vänta in den gudomliga inspirationen innan man sätter sig blir det inte särskilt många manuskript skrivna. Den som vill komma någon vart måste vara beredd på att det är ett arbete som inte alltid är lustfyllt.

Rent praktiskt kan arbetsdisciplin se ut på olika sätt. Somliga bestämmer ett antal timmar om dagen för sitt skrivande medan andra sätter upp målet att producera ett givet antal sidor. Bara du kan veta vad som passar dig.

För mig personligen har det senare visat sig vara mest fruktbart. Beroende på vad jag skriver på rör det sig om mellan en och upp till fyra eller fem A4-sidor per dag. Då har jag normalt två arbetspass på mellan två och fyra timmar vardera. Ett på förmiddagen där jag i första hand bearbetar det jag skrev dagen innan och sen ytterligare ett på kvällen för nytt material.

DEN MAGISKA ASKEN

Det viktiga är att man sätter sig. För en av hemligheterna med skrivandet är just att man rent konkret måste skriva. Det låter mer självklart än det är. Det jag menar är att det sker något alldeles speciellt när man börjar sätta sina idéer på pränt - nämligen att det kommer nya uppslag. Själva processen att ord för ord uttrycka sina idéer kan vara som att lyfta på locket till en magisk ask där det ligger nya fräscha uppslag som bara väntar på att bli utvecklade.

Här finns paralleller till hur vi minns drömmar. Ibland vaknar man på morgonen med känslan av att ha haft en ovanligt stark dröm. Men man kan för sitt liv inte komma på vad det var man upplevde.

Det enda som finns kvar är ett blekt eko av de känslor drömmen lämnade efter sig och kanske någon enstaka vag bild. Det hjälper inte hur mycket man tänker. Drömmen är borta, som att den dragit sig tillbaka till den plats i det undermedvetna där den skapades.

Det märkliga nu är att om man ganska snabbt antingen skriver ner den lilla minnesbild man har, eller berättar den för någon, så börjar drömmen rullas upp, liksom baklänges. Sekvens för sekvens minns man tidigare episoder och ibland också andra drömmar från tidigare under natten.* Att formulera de fragment man har väcker andra bilder till liv. Man börjar försiktigt dra i en tunn tråd och sitter snart med en hel garnhärva i famnen. På liknande sätt arbetar den kreativa fantasin. När man börjar skriva utvecklas idéerna och man ser nya möjligheter.

Oftast när man sätter igång har man en uppgift att lösa och även en föreställning om hur resultatet ska bli. Men när man väl har börjat är det inte alls ovanligt att det dyker upp helt nya element. Detta gäller oavsett om det är backstory, treatment eller scener man arbetar med.

Man kanske upptäcker överraskande möjligheter att knyta ihop det som sker i den aktuella scenen med något som skett tidigare. Eller att man kommer på en helt ny genialisk vändning till intrigen. Kanske man har en tveksam sidohistoria som plötsligt faller på plats tack vare ett oväntat infall. Och ibland börjar någon av rollfigurerna bete sig på ett sätt som man inte alls hade tänkt.

Det är då som att berättelsen har börjat leva sitt eget liv, delvis självständigt från de planer man gjort. För min egen del är det just vid sådana tillfällen, när jag själv blir överraskad, det känns som starkast att jag är på rätt väg. Men den magiska asken med sitt rika innehåll skulle inte ha öppnat sig om jag inte väldigt konkret hade börjat skriva.

...

* Man kan ana vad som inspirerade upphovsmännen till baklängesfilmen **MEMENTO**

Kapitlet fortsätter med ett längre avsnitt om olika knep för att underlätta det kreativa flödet och komma förbi eventuella motstånd. Efter det kommer en genomgång av hur man bäst hanterar de olika momenten i skrivprocessen, den skapande delen och den granskande, och vidare vad man ska tänka på när man tar hjälp av utomstående för att få konstruktiv kritik.

MÖTET MED BRANSCHEN

Den som vill se sin filmidé förverkligad kommer så småningom till den punkt där det är dags att ta kontakt med "Branschen". Åtminstone om man vill arbeta på en helt professionell nivå med sikte på att filmen ska visas på bio.

Vilka filmer som syvende och sist når dit är resultatet av en hård gallring som sker i ett komplicerat samspel mellan enskilda eldsjälur, produktionsbolag, finansiärer, distributörer, regionala produktionscentrum och olika TV-bolag. Den viktigaste enskilde aktören är *Svenska Filminstitutet* (SFI) som ansvarar för det statliga stödet till svensk filmproduktion.

Samtidigt finns en parallell verklighet där man gör film på helt andra sätt. Det är möjligt att få ihop ett gäng skådespelare och ett inspelningsteam mot löfte om ordentlig ersättning senare, om filmen blir framgångsrik. Tekniken är idag tillgänglig på ett helt annat sätt än tidigare och man kan redan på manusstadiet se till att berättelsen passar för lågbudget.

Troligen kommer vi att se mer av den sortens filmskapande i framtiden. Den generella utvecklingen i branschen är att i allt högre grad koncentrera produktionen till färre filmer med större budget. Det är en olycklig tendens då det medför ökade krav på kommersiell framgång vilket skapar ett filmklimat präglad av nervositet. När producenter och finansiärer inte vågar ta risker utan hellre satsar på säkra kort blir det med automatik mindre utrymme för konstnärligt nyskapande. Det blir svårare för den som är oetablerad att ta sig fram.

Den som brinner för att se sin film gjord men inte kommer in genom nålsögat tvingas hitta andra vägar. Vi har redan sett exempel, biofilmer gjorda med extremt låg budget, inspelade med mobiltelefon eller vanlig konsumentkamera. Det finns producenter som nischer in sig här och det växer också fram helt nya nätverk för att utveckla alternativa sätt att producera film.

Man ska också ha klart för sig att filmbranschen är en organism i ständig förvandling. Aktörer byts ut och villkoren förändras. Det som gäller idag kan se helt annorlunda ut om några år. Med detta som bakgrund ska vi nu se hur man kan gå vidare med sitt manus när man vill försöka få det att bli film.

...

Fortsättningen av kapitel 11 tar upp vart man vänder sig med en filmidé eller ett färdigt manuskript och hur man hanterar de olika stegen på vägen. Ett längre avsnitt behandlar hur man presenterar sitt projekt för beslutsfattare. Ett annat handlar om relationen med en producent, när man ska skriva avtal och förhandla om ersättning. Vidare diskuteras vad som avgör vilka manus som går till produktion. Ett avsnitt handlar om författarens konstnärliga integritet vid krav på ändringar. Den sista delen av kapitlet som också avslutar boken, är en personlig berättelse om hur det kan gå till när man söker stöd för att utveckla en idé.