

UDVIKLING AF ET FILMMANUSKRIFT

HERUNDER KLASSISK FILMDRAMATURGI

FORORD

Denne vejledningstekst er skrevet med udgangspunkt i mine egne erfaringer som manuskriptforfatter. Ud over at have gået på Den Europæiske Filmhøjskoles otte måneders kursus, er jeg autodidakt inden for faget. Da jeg i sin tid startede med at skrive, havde jeg ingen idé om hvordan et filmmanuskript skulle se ud, eller hvordan man skrev en dramatisk velfungerende historie. Men siden har jeg læst alle de bøger om emnet, jeg har kunnet opspore. De bedste af dem kan ses i litteraturlisten bagerst i denne skrivelse.

Igennem mit eget skrivearbejde har jeg fundet ud af, hvilke af de håndværksmæssige begreber beskrevet i litteraturen, jeg har kunnet bruge til noget i praksis. Det er de begreber jeg gennemgår i denne vejledningstekst.

Er det første gang du skal til at skrive et filmmanuskript, så er denne vejledningstekst et godt sted at starte, da den er et koncentrat af centrale skriveværktøjer for manuskriptforfattere.

Har du allerede erfaring som manuskriptforfatter, men aldrig stiftet bekendtskab med den klassiske filmdramaturgi, så er der også meget at komme efter i denne skrivelse.

Har du både erfaring som manuskriptforfatter og er velbevandret indenfor den klassiske filmdramaturgi, så vil jeg anbefale dig at springe direkte til afsnittene om Myteresonans (s. 20) og Dialektiske bevægelser (s. 24).

I denne skrivelse tager jeg udgangspunkt i to film, der konsekvent bruges som eksempler på det teoretiske stof. Det er *Breaking the Waves* af Lars von Trier og *Gøgereden* af Milos Foreman. Har du ikke set disse film, er det en god idé at gøre det inden du starter på at læse og arbejde med denne skrivelse.

OVERSIGT

Om manuskriptskrivning	s.4
Før du starter	s.5
Udviklingstrin	s.5
Klassisk filmdramaturgi	s.5
Præmis	s.8
Én film, én præmis	s.8
Misforståelser om præmis	s.9
Treatment	s.9
Vigtige dramaturgiske punkter	s.9
Research	s.9
Karakterer	s.10
Syd Field's model	s.10
Egri's model	s.10
Biografi	s.11
Hovedpersonen	s.12
Hovedkarakteren	s.13
Antagonisten	s.14
Skygge, kontrast m.v.	s.15
Form	s.16
Tre akts struktur	s.16
Anslaget	s.16
1. plot punkt	s.16
Midtpunkt	s.17
Point of no return	s.17
2. plot punkt	s.17
Klimaks	s.17
Hovedkonflikt	s.18
Setup – pay off	s.18
Suspense vs. surprise	s.18
Action – reaction	s.19
Udvidet præmis	s.20
Myteresonans	s.20
Monomyten	s.20

Underbevidst resonans	s.21
Monomytens form	s.22
Eksempler på myteresonans	s.23
Myteresonansens effekt	s.23
Dialektiske bevægelser	s.24
Step outline	s.25
Step outline på index kort	s.25
Don't say it - Show it	s.25
Emotionelle reaktioner	s.25
Lad historien fortælle historien	s.26
Spørgsmål eller svar	s.27
Udformningen af manuskriptet	s.27
Lær af dine fejl	s.29
Bryd alle regler	s.30
Brug manuskriptkonsulent	s.31
Samlet litteraturliste	s.32
Web adresser	s.32

OM MANUSKRIFTSKRIVNING

”Men den, som vover at banke på digtningens port uden musernes vanvid i sit sind, er han end nok så meget fyldt med kendskab til alverdens rytmer og regler, idet han tror, at dette er nok til at gøre ham god som digter, han vil aldrig blive optaget i de indviedes samfund, og hans nøgterne forstandsdigtning blegner og svinder for den poesi, der frembringes i vanvidets ekstase.”

Platon, Faidros.

Forudsætningen for enhver god film er, som Platon udtrykker det for digtningen; vanvidets ekstase indpustet af muserne. Eller sagt på godt dansk:

”Det handler om at formidle sit hjerteblod.”

De følgende sider indeholder begreber fra den klassiske filmdramaturgi, redskaber til at skrive et dramatisk velfungerende manuskript til en fiktionsfilm. Men før man kaster sig ud i dramaturgiens vidundere, bør man gøre sig én ting klart:

- 1) Det handler om at fortælle DIN historie.
- 2) For at fortælle din historie til et publikum, kan du med fordel gøre brug af dramaturgiske værktøjer.

Men pas på ikke at bytte om på prioriteterne:

- 1) Det handler om at lave en film til et publikum.
- 2) Derfor skaber du historien med udgangspunkt i dramaturgien, så du er sikker på, at publikum vil synes om den.

Hvis du ikke starter med noget på hjerte, er du i overhængende fare for at lave noget, der aldrig bliver interessant for publikum. Du risikerer at lave en film der i mangel af personligt input, bliver klichfyldt og uinteressant. Med andre ord:

*** Lad dramaturgien være underlagt din historie – IKKE historien underlagt dramaturgien.**

FØR DU STARTER

*** Gå ikke i gang med manuskriptet, før du kender din historie.**

En udbredt misforståelse blandt nye manuskriptforfattere er at starte med at skrive manuskriptet, så snart man har fået en god idé. Chancen for at skrive et godt manuskript på den måde er meget lille.

Betragt følgende analogi: Du vil gerne til Nørre Snedum og mener, at det er hurtigst at tage bilen. Problemet er bare, at du ikke kender vejen til Nørre Snedum. Hvad vil du gøre?

A) Sætte dig ud i bilen og køre i en tilfældig retning og håbe du ender i Nørre Snedum.

B) Finde ud af hvordan du kommer til Nørre Snedum, vej for vej, by for by, og så derefter sætte dig ud i bilen og begynde at køre i den retning, du ved fører til Nørre Snedum.

Det samme gælder for manuskriptskrivning. For at nå dit mål med historien, bliver du nødt til at kende vejen før du begynder at skrive den ned i manuskriptform.

Udviklingstrin

Mit råd er at udvikle et filmprojekt gennem flg. trin - fra start til og med manuskriptet:

- 1) Præmis
- 2) Treatment, herunder karakterudvikling
- 3) Step Outline
- 4) Manuskript

Igennem alle fire faser er der brug for en dramaturgisk bevidsthed, hvis historien skal blive dramatisk velfungerende. Jeg har derfor indflettet dramaturgiske begreber i hele denne skrivelse.

Klassisk filmdramaturgi

"I don't quite remember how the story first arose, but it came from a storybook in my childhood. Here I wanted to create an innocent heroine. Where do I find that innocence and guilelessness [troskyldighed]? Well, I find a number of references within myself and others, from external influences, perhaps from other artistic experiences. And then I sense that this is how Bess should look and this is how she should behave.

The construction of the story, the building up of the intrigue, then becomes more or less a banal crossword puzzle kind of game. If I now have this guileless heroine, who shall I let her meet and what shall I let happen to her? She must have some sort of opposite pole and I find this in the man, Jan who therefore must have characteristics that contrast with hers, and so on.

After that, the work becomes terribly banal, just a question of following a classical form of dramaturgy. The work becomes very mathematical. Or rather, I go about things very

mathematically. Even though I can be opposed to dramaturgical rules, I still have a basically dramaturgical plan."

Lars von Trier, om hvordan han skrev *Breaking the Waves*.
Uddrag fra Stig Björkman's bog om Lars von Trier.

I denne skrivelse finder du en gennemgang af dramaturgiske værktøjer med udgangspunkt i den klassiske filmdramaturgi, også kaldet for Aristoteles model og Archplot modellen. Det er denne model Lars von Trier refererer til i ovenstående citat. Jeg har valgt at fokusere på de begreber, som jeg anser for de vigtigste. Der findes et hav af andre begreber tilknyttet filmdramaturgi, som ikke gennemgås i denne skrivelse. Jeg kan kun opfordre til at læse de mange bøger om emnet, hvis man vil til bunds i dramaturgien, jf. litteraturlisten bagerst i denne skrivelse.

Ligeledes findes der andre filmfortælletraditioner, end den klassiske. I Robert McKee's *Story* gennemgås begreberne Archplot, Miniplot og Antipplot. Archplot er den klassiske dramaturgi. Miniplot bygger på en minimalistisk indgangsvinkel til den klassiske dramaturgi. Antipplot er en reaktion mod den klassiske dramaturgi, hvor disse begreber vendes på hoved. Archplot, Miniplot og Antipplot og gråzonen der ligger imellem dem, udgør til sammen alle eksisterende plot modeller.

Af film der benytter den klassiske dramaturgi kan nævnes:

- Panserkrydseren Potemkin (USSR, 1925)
- M (Tyskland, 1931)
- Citizen Kane (USA, 1941)
- De Syv Samuraier (Japan, 1954)
- Det Syvende Segl (Sverige, 1957)
- 2001 (USA, 1968)
- Ju Dou (Kina, 1990)
- De fleste Hollywood film, nye som gamle.

Af Miniplot film kan nævnes:

- Paris, Texas (Tyskland/Frankrig, 1984)
- Pelle Erobreren (Danmark, 1987)
- At Leve (Kina, 1994)

Af Antipplot film kan nævnes:

- Den Andalusiske Hund (Frankrig, 1928)
- Persona (Sverige, 1966)
- Monty Python og Den Hellige Gral (UK, 1975)
- Lost Highway (USA, 1997)

Derudover er grænserne mellem de tre typer af filmfortælletraditioner flydende. Mange film befinder sig i gråzonen mellem disse traditioner, som f.eks. Altmans *Short Cuts*, der er en Multipplot film med et ben i Miniplot traditionen og et i Archplot traditionen. Og så er der film som Atom Egoyans *Family Viewing* og *Exotica*, der bruger den cirkulære model og primært befinder sig i Miniplot traditionen.

"Respecting these cycles, great storytellers have always known that, regardless of background or education, everyone, consciously or instinctively, enters the story ritual with Classical anticipation. Therefore, to make Miniplot and Antipplot work the writer must play with or against this expectancy."

Only by carefully and creatively shattering or bending the Classical form can the artist lead the audience to perceive the inner life hidden in a Miniplot or to accept the chilling absurdity of an Antiplot. But how can a writer creatively reduce or reverse that which he does not understand?"

Robert McKee, *Story*

Som Robert McKee så klart siger det: For at kunne mestre Miniplot og Antiplot, kræves kendskab til den klassiske dramaturgi, i det de to førstnævnte bygger på sidstnævnte.

Og så er der selvfølgelig dem der mener, at dramaturgi kun er for folk uden talent. At dramaturgi kun er noget man bruger i Hollywoods metervare filmindustri. Til dette siger Robert McKee:

"The young are taught that Hollywood and art are antithetical. The novice, therefore, wanting to be recognized as an artist, falls into the trap of writing a screenplay not for what it is, but for what it's not. He avoids closure, active characters, chronology, and causality to avoid the taint of commercialism. As a result, pretentiousness poisons his work."

Robert McKee, *Story*

I forsøget på at lægge afstand til Hollywood-dramaturgien, er den grønne manuskriptforfatter i overhængende fare for at ende med et hult, prætentøst manuskript, uden kunstnerisk kvalitet og uden et publikum til at se den færdige film.

PRÆMIS

Det første skridt i manuskriptudviklingen er at bestemme historiens præmis.

*** En præmis er én sætning, der udtrykker det du vil fortælle med din historie.**

Når du kender præmissen, kan du målrette resten af dit arbejde efter den. Lad os se på præmissen i *Breaking the Waves*:

Kærlighed og tro kan skabe mirakler.

Bess' kærlighed til Jan gør at hun ofrer sit liv i et forsøg på at gøre ham rask. Igennem hendes tro på Gud og det der er større end hende selv, er hun overbevist om at det vil kunne gøre ham rask. Det lykkes og beviser filmens præmis: Kærlighed og tro kan skabe mirakler.

Som man kan se, er en præmis en sætning der indeholder en påstand. Denne påstand bevises igennem filmens historie.

Start med at finde præmissen. Derefter kan du fokusere skrivearbejdet på historiens kerne og skabe en stærk, gennemført historie. Skriver du uden at kende præmissen, er du i overhængende fare for at ende med en historie, der er fortalt lidt i øst og lidt i vest og i sidste ende ikke efterlader noget stærkt indtryk hos publikum.

Et andet eksempel er præmissen i *Gøgereden*:

Viljestyrke fører til frihed.

McMurphys viljestærke kamp for at nå ud i friheden, gør at Indianeren udvikler sig til at blive viljestærk som McMurphy og Indianeren slipper ud i friheden ved McMurphys hjælp.

Det kan godt være, at du ikke kan finde nogen præmis til at starte med. Så må du arbejde videre med din idé i treatmentet, indtil du er i stand til at formulere kernen i din historie i form af en præmis. Det kan faktisk være ganske svært at finde sin præmis og den dukker ofte først op et stykke vej inde i processen - men jo før jo bedre.

Én film, én præmis

Nye manuskriptforfattere har en tendens til at tro, at jo flere temaer de beskriver og jo mere indviklet deres historie er, des større kunst laver de. Med omvendt fortegn er dette sandt! De bedste film er dem med et skarpt fokus på ét tema - historier med én klar præmis. Dette gælder i endnu højere grad for kortfilm, hvor historien skal være så meget mere fokuseret inden for den korte tidsramme.

Robert McKee beskriver dette, hvor han kalder præmissen for *The Controlling Idea*.

"The more beautifully you shape your work around one clear idea, the more meanings audiences will discover in your film as they take your idea and follow its implications into every aspect of their lives. Conversely, the more ideas you try to pack into a story, the more they implode upon themselves, until the film collapses into a rubble of tangential notions, saying nothing."

Robert McKee, *Story*

Jo flere præmisser og temaer du beskriver i samme historie, des mere overfladisk, rodet og i sidste ende ligegyldigt, bliver det hele. Med et skarpt fokus på én præmis og ét tema, kan du komme under overfladen på dette tema og skabe en film med dybtfølt mening i.

Misforståelser om præmis

Det skal ikke forstås sådan, at præmissen er det der føder filmen. For ingen god film er nogensinde blevet født af en præmis. Film bliver født af inspiration. Det kan være et stykke musik du hører, en person du kender, en konflikt i dit liv, en følelse der hjem søger dig. Det er den inspiration der føder filmen. Aldrig præmissen.

Præmissen kommer ind i billedet, når du har fundet din inspiration og forsøger at klarlægge hvad det egentlig er for en historie du fortæller. Da er præmissen den korteste mulige formulering af din historie. Og dermed hjælper præmissen dig med at holde fokus på kernen i din historie, igennem hele udviklingen af manuskriptet.

Litteratur referencer om begrebet præmis

Lajos Egri: *The Art of Dramatic Writing*.

Trine Breum: *Film, Fortælling og Forførelse*.

TREATMENT

Et treatment kan betragtes som et rent arbejdsdokument, der kun skal bruges af dig. Lad derfor være med at bekymre dig om, hvordan det ser ud. Det er først senere i manuskriptudviklingen, der opstår krav til udformningen af materialet.

Når du kender præmissen, kan du udvikle historien efter denne i et treatment. Mit råd er at gøre som det passer dig under udviklingen af treatmentet. Få svar på alle de spørgsmål der dukker op omkring historien, personerne og filmen som helhed. Skriv dem ned i den rækkefølge som de kommer og sortér dem løbende, så du har overblik over materialet.

Vigtige dramaturgiske punkter

Udover præmissen er nedenstående punkter af stor betydning i forhold til filmens dramaturgi. Derfor bør de afklares tidligt i treatment fasen. Disse punkter uddybes i de respektive afsnit.

* Hovedpersonen og dennes mål. Side 10.

* Hovedkarakteren og dennes udvikling (hvis der er en særskilt hovedkarakter).

Side 11.

* Antagonisten (som kan være andet end en person). Side 12.

* Hovedkonflikten og dennes løsning. Side 16.

* 1. plot punkt, 2. plot punkt og klimaks (midtpunktet og point of no return er af sekundær betydning). Side 14 og 15.

* Myteresonans (hvis historien tillader det). Side 18.

* Dialektiske bevægelser (tese, antitese og syntese). Side 22.

RESEARCH

I udviklingen af en historie kan det være nødvendigt at udføre research på et eller flere områder.

- *Hvornår er der behov for research?*

*** Når du vil skrive om noget du ikke kender godt fra dit eget liv.**

Er din hovedperson f.eks. hjemløs og har du ikke været det selv eller har indgående kendskab til hjemløse, er der behov for research. Tag kontakt med en hjemløs og lær gennem samtale hvordan han lever sit liv – hvordan han er som menneske.

Eller hvis vil du skrive en historie om en dødelig virus, der truer jordens befolkning og du ikke selv er læge med speciale i virologi, så er der behov for research. Læs bøger om emnet og interview en virolog om filmens emne.

Når du beskriver et univers i en fiktionshistorie er det alt afgørende, at det er troværdigt skildret. Ellers risikerer du at publikum bliver distraheret af unøjagtigheder og utroværdige situationer. Eller at den kunstneriske kvalitet simpelthen bliver ødelagt af en ukorrekt virkelighed.

KARAKTERER

For at fortælle en historie med tredimensionale, levende personer er du nødt til at kende karaktererne, som du kender dig selv. Her kan Syd Field og Lajos Egri være behjælpelige.

Syd Field's model

Syd Field foreslår at man beskriver en karakter i en indre del og en ydre del. Det indre er karakterens personlighed, skabt fra han bliver født, til det øjeblik historien begynder. Det ydre er den del af karakterens personlighed publikum oplever i filmen fra start til slut.

Indre

Fra fødsel til nutid (forældre, skole osv.).
Skaber karakterens personlighed.
Skriv en biografi.

Ydre

Fra filmens start til slutning.
Vis karakteren gennem handling.

Det ydre er det du viser af karakterens personlighed gennem handlinger, dialog, karakterens hjem og beklædning osv. Under det ydre opdeler Syd Field igen i tre afsnit:

1) Profession.

Hvor arbejder karakteren? I en bank? Som murer? Er han vagabond? Videnskabsmand? Alfons?

Hvis han arbejder på kontor, hvordan er hans forhold til hans kolleger? Kommer de godt ud af det sammen? Hjælper hinanden? Har tillid til hinanden? Omgås efter arbejdstid? Og hvad er hans forhold til sin chef?

2) Sociale liv.

Single, gift, skilt? Hvis gift, med hvem? Og hvornår? Hvad er deres forhold? Åbent eller lukket? Har de mange venner og stor social omgang, eller få venner? Er

ægteskabet velfungerende eller er karakteren involveret i udenomsægteskabelige affærer? Hvis karakteren er single, hvordan lever han så? Skilt?

3) Privatliv.

Hvad laver din karakter når han er alene? Ser TV? Motionerer – jogger eller cykler? Har han nogle kæledyr? Samler han på frimærker eller har andre hobbyer?

Egri's model

Lajos Egri inddeler en karakter i tre dimensioner: Fysiologi, Sociologi og Psykologi. Inden for hver dimension er en række spørgsmål, man kan besvare. Han tager udgangspunkt i, at karakterens fysik betyder meget for hans personlighed. Er han f.eks. overvægtig, så har han et specielt forhold til mad, motion, badevægte osv.

Fysiologi:

- 1) Køn.
- 2) Alder.
- 3) Højde og vægt.
- 4) Farve på hår, øjne og hud.
- 5) Udseende: smuk/knap så smuk, overvægtig/tynd, renlig/usoigneret. Beskriv ansigtet og kroppen.
- 6) Bygningsfejl: misdannelse, abnormiteter, modermærker, sygdomme.
- 7) Arvelighed.

Sociologi:

- 1) Klasse i samfundet: lav, middel, over.
- 2) Arbejde: hvilken slags arbejde, antal timer, indkomst, arbejdsbetingelser.
- 3) Uddannelse: hvor meget, hvilke skoler, karakterer, yndlingsfag, hadefag, indlæringsevne.
- 4) Familielivet: Forældrenes liv, indkomst, forældreløs, skilsmissebarn, forældres vaner, forældres modenhed, forældres laster og mangler, karakterens ægteskabelig stilling.
- 5) Religion.
- 6) Race og nationalitet.
- 7) Plads i samfundet: status iblandt venner/klubber/sport.
- 8) Politisk tilknytning.
- 9) Hobbyer. Bøger, aviser, blade, tv-udsendelser.

Psykologi:

- 1) Kønsliv.
- 2) Personligt mål, ambition.
- 3) Frustrationer, skuffelser.
- 4) Temperament: hidsig, afslappet, pessimistisk, optimistisk.
- 5) Livssyn: opgivende, krigerisk.
- 6) Komplekser: tvangstanker, hæmninger, overtro, fobier.
- 7) Udadvendt / indadvendt.
- 8) Evner: sprog, talenter.
- 9) Kvaliteter: fantasi, dømmekraft, smag, holdning.
- 10) Intelligens.

Det skal nævnes at disse to modeller sigter efter den såkaldte psykologisk realistiske tradition, hvor man søger at afbilde komplette mennesker, som de er i virkeligheden. Fortæller man en historie i en anden tradition, f.eks. eventyr, allegori eller fabel, så er

ovenstående modeller ikke nødvendigvis velegnede. Her kan arketyper og måske også stereotyper, være bedre egnede.

Biografi

Lige gyldigt hvilken model du bruger, er det en god idé at skrive en omfattende biografi for de vigtigste personer. Gerne på 10 sider eller mere - skriv så meget du kan. Og skriv det på din helt egen måde, for der er ikke andre end dig selv, der skal læse din biografi. Den er et arbejdsredskab for dig selv - for at lære dine personer at kende, så du senere kan gøre dem levende gennem deres handlinger i manuskriptet.

Når du kender dine personer, ved du hvordan de vil reagere i forskellige situationer. Du kender deres interesser, hvordan de går klædt, hvordan deres hjem ser ud, hvad deres holdninger er, osv. Alt dette er nødvendigt at vide, hvis du vil fortælle en historie med tredimensionale, levende personer og dermed undgå at fortælle en klichéfylt historie med grå karakterer uden personlighed, eller med forudsigelige og uinteressante stereotyper.

Igen skal det nævnes at dette kun gælder for film i den psykologisk realistiske tradition, som *Breaking the Waves* og *Gøgereden* er eksempler på.

Hovedpersonen

*** Den person filmen ses ud fra er hovedpersonen.**

En film har som regel flere store personer, men den har kun én hovedperson (med undtagelse af multiplotmodellen). Hovedpersonen refereres ofte til som protagonisten eller helten i dramaturgiske sammenhænge (modsat antagonistens der arbejder imod protagonisten).

- *Hvilke dramaturgiske krav er der til hovedpersonen?*

A) Hovedpersonen skal være aktiv.

B) Man skal have sympati med hovedpersonen.

C) Hovedpersonen skal hjælpe hovedkarakteren (se afsnit om hovedkarakteren).

A) En aktiv hovedperson

Det skal være hovedpersonen, der driver historien fremad. Og ikke omvendt, hvor andre personer, tilfældigheder eller ydre omstændigheder driver hovedpersonen rundt i manegen. Og da film er et visuelt medie, er det primært gennem hovedpersonens handlinger at historien fortælles (se afsnittet *Don't say it – Show it*).

- *Hvordan skaber man en aktiv hovedperson?*

1) Hovedpersonen har et bevidst mål. Og det skal være klart hvorfor hovedpersonen har dette mål.

2) Og/eller hovedpersonen har et underbevidst behov.

Når hovedpersonen har et mål, vil han i sin søgen efter at nå sit mål blive aktiv. Målet skal ses i relation til den historie du fortæller. Selvom det f.eks. er hovedpersonens ambition at blive advokat, er det ikke ensbetydende med, at det er hans mål i historien. Hvis du fortæller en lille historie om hvordan hans vækkeur en morgen ikke virker og

han vågner op og finder ud af, at han er ved at komme for sent på arbejde, så er hans mål i denne historie *at nå på arbejde til tiden*.

Det skal ligeledes fremgå af historien, *hvorfor* hovedpersonen har dette mål. I ovenstående eksempel kan man fortælle, at hovedpersonen er afhængig af indkomsten ved sit arbejde og at han bliver fyret hvis han kommer for sent. Så forstår man, *hvorfor* det er så vigtigt, at han når på arbejde til tiden.

I spillefilm er det nødvendigt, at hovedpersonen har et bevidst mål, der driver handlingen fremad. Man vil ikke kunne bevare historiens fremdrift i to timer uden dette. Kortfilm er ikke så krævende, hvad det angår. I en kortfilm kan det være nok, at hovedpersonen har et underbevidst *behov*, som han skal have dækket. Så behovet alene er det drivende element. Dette behov vil hovedpersonen ofte ikke selv være klar over, da det er et underbevidst behov.

Et eksempel på et underbevidst behov kan være, at den kvindelig hovedperson har behov for at bevare sin selvrespekt og derfor afviser mænds sleske tilbud på et diskotek. I sådan en historie behøver den kvindelige hovedperson ikke noget mål, der driver historien fremad. Historien vil virke ved, at hun er reaktiv og reagerer på andres handlinger gennem sit underbevidste behov. Dette vil ikke kunne bære en hel spillefilm, men vil kunne danne et velfungerende grundlag for en kortfilm på en 5 – 10 minutter.

Man kan også fortælle en historie, hvor der både er et bevidst mål og et underbevidst behov. Specielt vil dette være velegnet til spillefilm, da det giver muligheder for større dybde i historien. Her kan målet og behovet være modstridende. F.eks. at personen skal finde et job (bevidst mål), men samtidig bevare sin selvrespekt (underbevidst behov). Eller målet kan danne grundlag for hovedkonflikten (se senere afsnit) og behovet kan danne grundlag for personens psykologiske udvikling, da behovet er et psykologisk/indadvendt fænomen.

Målet kan også udspringe af behovet og dermed være en og samme ting. F.eks. at hovedpersonen er single og hans mål *og* behov er at finde sig en kæreste. Målet og behovet vil være det samme her, da hovedpersonen har det som bevidst mål, at få opfyldt sit underbevidste behov for kærlighed.

- *Hvad sker der hvis hovedpersonen er passiv og hverken har et mål eller et behov?*

*** En historie med en passiv hovedperson bliver ofte uvedkommende og kedelig.**

Publikum har svært ved at få sympati for en person, der ikke vil noget. Man kan ikke holde med en person, der ikke kæmper for noget. Tilskuerne til en fodboldkamp kan holde med det ene hold, fordi de kæmper for at score mål og vinde kampen. En passiv hovedperson svarer til et fodboldhold, der ikke er interesseret i at vinde kampen og blot ser på, mens det andet hold spiller fodbold og scorer mål. Og publikum har unægteligt svært ved at holde med det passive hold. Og husk: du fortæller din historie til et publikum.

B) Sympati med hovedpersonen

Vi skal have sympati med hovedpersonen. Sympati vil *ikke* sige, at hovedperson skal være sympatisk og hjælpe gamle damer over vejen, eller være god mod hunde. Sympati vil sige, at vi skal *forstå* hovedpersonen og hans situation. Ved at forstå hovedpersonen sætter vi os selv i hans sted. Vi skaber en følelsesmæssig forbindelse til hovedpersonen og mister distancen til historien, så det ikke længere er en historie vi får fortalt – det er en historie vi selv står midt i.

Hvis vi ikke forstår hovedpersonen vil vi miste interessen for ham og dermed hele historien.

Hovedpersonen i Breaking the Waves

Bess er hovedperson. Det er fra hendes vinkel historien bliver fortalt.

- *Har Bess et mål og er aktiv i forhold til dette mål? Eller lader hun andre styre sit liv og er passiv?*

Bess har et mål. Det udspringer af hendes behov, som er at være sammen med sin store kærlighed Jan. For da Jan bliver lam, bliver det Bess' mål at gøre ham rask, så de igen kan være sammen. Kampen for at gøre Jan rask, gør Bess aktiv igennem historien.

Hovedkarakteren

Hovedkarakteren er en person, der gennemgår en udvikling i historien. Igennem hans udvikling bevises filmens præmis. Det er dog ikke alle historier, der har en særskilt hovedkarakter, da hovedpersonen og hovedkarakteren kan slås sammen. Er de to adskilt, arbejder hovedpersonen for hovedkarakteren og hjælper ham i hans udvikling.

- *Hvornår kan man bruge en særskilt hovedkarakter?*

*** Har man en hovedperson der IKKE udvikler sig, er der brug for en særskilt hovedkarakter der udvikler sig.**

Hovedkarakteren i Breaking the Waves

Jan er hovedkarakteren. Han udvikler sig fra at være lammet igennem det meste af filmen til at kunne gå til sidst.

- *Hvordan beviser Jan's udvikling filmens præmis?*

Filmens præmis er: Kærlighed og tro kan skabe mirakler. Ved at Bess i kærlighedens og troens navn ofrer sit liv for at gøre Jan rask og Jan herefter mirakuløst udvikler sig fra at være lammet til at kunne gå, bevises at kærlighed og tro kan skabe mirakler. Havde det ikke været for Jan's udvikling, var præmissen ikke blevet bevist.

- *Kæmper hovedpersonen for hovedkarakteren?*

Bess kæmper for Jan's helbredelse, og dermed kæmper hovedpersonen for hovedkarakteren og hjælper ham i hans udvikling.

Hovedkarakteren i Gøgereden

Indianeren er hovedkarakteren der udvikler sig fra at være passiv og tilsyneladende døv/stum til at kunne tale og høre og aktivt tage hånd om sit eget liv. McMurphy er hovedpersonen, der hjælper indianeren i hans udvikling.

Antagonisten

Antagonisten modarbejder hovedpersonen i at nå sit mål og skaber derved den dramatiske spænding, der er essentiel i ethvert drama. Antagonisten behøver ikke være en person, men kan f.eks. være et samfund, eller en institution. Man vil dog ofte personificere antagonismen i form af en eller flere karakterer.

- *Hvilke dramaturgiske krav er der til antagonisten?*

A) Antagonisten modarbejder hovedpersonen i at nå sit mål.

B) Man skal kunne forstå antagonistens motiv for handlinger.

Et problem man ofte møder, er en antagonist der i bund og grund bare er et dumt svin - og så er den ikke længere. En sådan antagonist svækker historiens troværdighed og gør

den uinteressant, da intet menneske bare er et dumt svin – selvom det nogle gange kan se sådan ud. Alle mennesker har en grund til at være som de er. Og des bedre man er i stand til at beskrive antagonistens motiver for handling, des bedre vil historien virke.

En antagonist behøver ikke være 'ond'. Antagonistens dramaturgiske funktion er ikke at være et dumt, usympatisk svin. Hans funktion er at modarbejde hovedpersonen. Hvis hovedpersonens mål er at nå på arbejde til tiden, så kan antagonisten være hans fem år gamle søn, der lige skal på WC og have noget at spise og så videre, og dermed hele tiden forsinker sin far. Dermed modarbejder sønnen vores hovedperson i at nå sit mål. Ikke fordi han er 'ond', eller en dum skid, men fordi det er hans natur at modarbejde hovedpersonen under omstændighederne.

Antagonisten i Breaking the Waves

Det fundamentalistiske religiøse samfund er antagonisten i Breaking the Waves.

- *Modarbejder det religiøse samfund hovedpersonen i at nå sit mål?*

Ja. Samfundet med præsten i spidsen fordømmer Bess, der gennem sine seksuelle udskjelser forsøger at kurere Jan, hvilket er hendes mål.

- *Kan man forstå antagonistens motiv for handling?*

Det religiøse samfund på øen bliver beskrevet som fundamentalister, der ikke tillader andre at afvige fra deres tro og væremåde. Derigennem forstår vi deres motiv for handling.

Antagonisten i Gøgereden

Nurse Ratched er antagonisten i Gøgereden. Hun modarbejder McMurphy i at nå ud i friheden, hvilket er hans mål. Hendes motiv for at beholde ham på institutionen er, at hun derigennem kan afhjælpe ham med hans psykiske problemer, så han kan få et bedre liv.

Skygge, kontrast, nærmeste relation og normen

I længere fiktionsfilm kan der være brug for yderligere karakterer med dramaturgiske funktioner.

*** Skyggen udvikler sig i samme retning som hovedkarakteren, men når ikke så langt.**

*** Kontrasten udvikler sig i modsatte retning af hovedkarakteren.**

Kontrasten er delbevis for præmissen, ved at vise hvor galt det kan gå, hvis man ikke gør som hovedkarakteren (som beviser præmissen). Kontrasten starter ofte sin udvikling fra samme sted som hovedkarakteren.

*** Nærmeste relation er en karakter, som hovedpersonen kan snakke med.**

For at undgå klichéerne dagbogsskrivning, voice-overs, indre dialog og lignede, kan det være en god løsning at have en nærmeste relation, som hovedpersonen kan snakke med. Så han kan udtrykke de ting, man ellers ikke kan udtrykke i personens handlinger.

* Normen er publikums repræsentant, der stiller de spørgsmål, som publikum vil have svar på.

For at belyse de ting i historien, der ellers kan fremstå uklart for publikum, kan man bruge en norm-karakter til at stille de relevante spørgsmål. Normen vil ofte være slået sammen med en anden dramaturgisk funktion.

Litteratur om karakterer

Lajos Egri: *The Art of Dramatic Writing*.

Syd Field: *Screenplay*.

Linda Seger: *Creating Unforgettable Characters*.

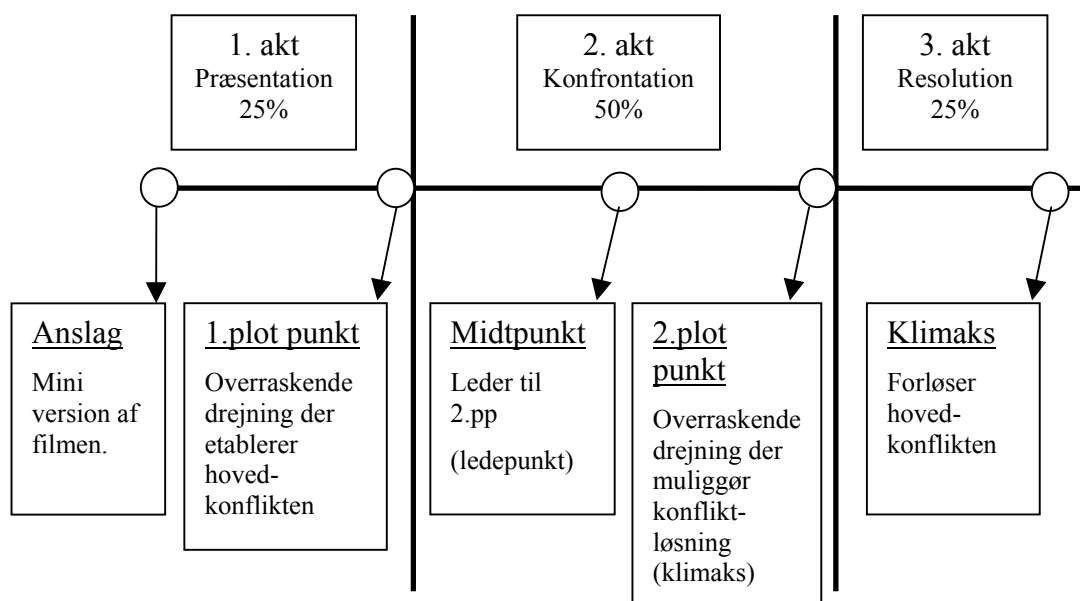
Trine Breum: *Film, Fortælling og Forførelse*.

Linda J. Cowgill: *Writing Short Films*

FORM

Tre akts struktur

Siden Aristoteles tid har man opdelt en historie i tre akter. Flg. model tager udgangspunkt i Syd Fields *Screenplay*:



Anslaget

Anslaget kan bruges på mange måder. Jeg anbefaler følgende:

I anslaget kommunikerer hvad det er for en film publikum skal se. Det gøres ved at lave en mini version af hele filmen, der indeholder en indirekte beskrivelse af temaet, hovedkonflikten og dennes løsning.

Som det gøres i *Gøgereden*: Vi befinder os i et åbent landskab med et bjerg i baggrunden. En bil kommer kørende i horisonten (McMurphy). Indianermusik høres, mens indledende credits ruller over lærredet. Der klippes til en kamerabevægelse der går modsat læseretning, og som viser et lukket hospital.

Herved har filmens anslag fortalt hvad der kommer til at ske: Indianeren slipper ud i friheden, idet indianeren er 'big as a god damn mountain' og hans musik spilles til

billedet af bjerget (Indianeren) i det åbne landskab (friheden). Samtidig har vi indirekte fået temaet at vide: frihed (åbent landskab) overfor fangenskab (lukket hospital).

1. plot punkt

1. pp slutter første akt af, ca. 25% inde i historien.

1. pp er en overraskende drejning, der sender historien i en ny retning.

1. pp bruges ofte til at introducere hovedkonflikten. Dette leder historien over i anden akt, hvor nøgleordet er KONFRONTATION. Konfrontation er mulig, fordi vi nu har etableret hovedkonflikten. Det der sætter hovedkonflikten i gang, kaldes i mange lærebøger for *the inciting incident*.

Er det en kortfilm, vil man ofte bruge anslaget til at etablere hovedkonflikten, da man her ikke har tid til at vente til 1. plot punkt. I mange kortfilm bruges 1. plot punkt til at sende handlingen i en ny retning, og ikke til at etablere hovedkonflikten.

1. plot punkt i Breaking the Waves

Uheldet på boreplatformen er 1. pp. Her udstikkes hovedkonflikten: Bess og Jan kan ikke være sammen seksuelt, fordi Jan er blevet lam. Derefter kommer 2. akt (konfrontation), hvor Bess forsøger at kurere Jan. Konfrontationen er nu mulig, fordi hovedkonflikten er blevet etableret.

Midtpunktet

Midtpunktet kommer midt i anden akt, ca. 50% inde i historien.

Midtpunktet indeholder information, der leder til 2.pp. Hvis 2.pp f.eks. er det tidspunkt, hvor detektiven finder beviset, der i klimaksscenen kommer til at afsløre morderen, så er midtpunktet det tidspunkt, hvor detektiven får færden af stedet, hvor beviset findes.

I Midtpunktet finder der en svag drejning af historien sted - svag set i forhold 1. pp og 2. pp. Midtpunktet er et punkt man kan 'skrive efter' i det lange anden akt – som en ledestjerne.

Midtpunktet er af sekundær betydning og er først rigtigt anvendeligt i længere historier (over 30 min.).

Point of no return

Ved point of no return forværres situationen, så det er nødvendigt med en løsning på hovedkonflikten. Nu er der ikke længere nogen vej uden om en endelig konfrontation og forløsning på hovedkonflikten.

Point of no return ligger som regel i sidste del af 2. akt, men må ikke forveksles med midtpunktet (fører til 2.pp) eller 2.pp (overraskende drejning der baner vejen for konfliktløsning).

Hvor plotpunkterne 1. pp og 2. pp er nye drejninger på historien, der henholdsvis etablerer og fører til løsningen af hovedkonflikten, så er point of no return et punkt, der har en anden effekt: det forværrer hovedkonflikten og sørger for at spændingen intensiveres. Point of no return er ikke nogen ny drejning på historien, blot bevægelse i en retning der allerede er udstukket.

Som midtpunktet er point of no return af sekundær betydning, sammenlignet med 1. pp, 2. pp og klimaks.

2. plot punkt

2. pp afslutter anden akt efter ca. 75% af historien.

2. pp er en overraskende drejning, der sender historien i en ny retning. Hvis 2. pp ikke er overraskende, så er historien i fare for at blive gennemskuelig og forudsigelig.

Ved 2. pp kommer information, der muliggør løsning af hovedkonflikten. Dermed ledes historien over i tredje akt, hvor nøgleordet netop er RESOLUTION (løsning).

2. plot punkt i 12 Monkeys

2. plot punkt i 12 Monkeys er da vi finder ud af, at virussprederen ikke er Army of the 12 Monkeys, som vi hele vejen igennem filmen har troet, men derimod videnskabsmanden. Dette er en overraskende drejning, der muliggør konfliktløsning (klimaks) og som gør 3. akt og slutningen uforudsigelig.

2. plot punkt i Breaking the Waves

2. plot punkt i Breaking the Waves er da Bess tager ud på skibet med voldsforbryderne igen. Det er denne handling, der i håbet om at gøre Jan rask, fører hende til at ofre sit eget liv. Dette er en overraskende udvikling, der baner vejen for 3. akt og klimaks, hvor Jan helbredes.

Klimaks

Klimaks afslutter tredje akt og dermed hele historien.

I klimaks kulminerer den dramatiske spænding og hovedkonflikten forløses.

Hovedkonflikt

Hovedkonflikten er det, der giver historien dens dramatiske spænding. Hovedkonflikten etableres som regel ved 1. plotpunkt efter 25% af historien og forløses i klimaks i slutningen af 3. akt.

- *Hvordan passer hovedpersonen ind i hovedkonflikten?*

*** Det er som regel hovedpersonens mål at forløse hovedkonflikten.**

- *Hvordan passer antagonisten ind i hovedkonflikten?*

*** Antagonisten forsøger at forhindre hovedpersonen i at forløse hovedkonflikten.**

Hovedkonflikten i Breaking the Waves

1. plot punkt er, da Jan bliver lam ved uheldet på boreplatformen. Da udstikkes hovedkonflikten:

Bess og Jan kan ikke være sammen seksuelt, fordi Jan er blevet lam.

Hovedpersonen Bess forholder sig til denne konflikt ved at søge at forløse den. Hun tror, at Jan kan få det bedre og måske blive rask, ved at hun har seksuel omgang med andre mænd. Derved udstikkes en ny aktiv version af hovedkonflikten:

Får Bess kureret Jan ved at være sammen med andre mænd?

2. og 3. akt handler om at besvare dette spørgsmål. Det endelige svar (og dermed forløsning på hovedkonflikten) fås i klimaks, hvor Bess ofrer sit liv for at kurere Jan. Dette lykkes og forløser endeligt hovedkonflikten og den dramatiske spænding forsvinder dermed.

Setup - pay off

*** Setup skaber troværdighed i pay off situationen.**

Eksempel: Man har en scene, hvor antagonisten jagter hovedpersonen til fods. Man ønsker at afslutte jagten, ved at antagonisten falder ned i et hul i jorden og hovedpersonen derved slipper væk.

Uden setup: Filmens hovedperson (privatdetektiv) har fundet det afgørende bevis mod antagonisten (morderen), så han kan komme i fængsel. Antagonisten kommer hjem i det øjeblik, hvor hovedpersonen går ud af hans lejlighed med dokumentet. Hovedpersonen stikker af, da han ser antagonisten komme hjem. Antagonisten ser ham og sætter efter ham. Vi ser, hvordan jagten går gennem byen. Pludselig falder antagonisten ned i et hul og hovedpersonen slipper væk. Effekten hos publikum: ufrivilligt komisk og utroværdigt da antagonisten falder ned i hullet.

Med setup: Før jagtscenen går i gang, ser vi nogle kloakarbejdere, der fjerner dækslet ned til en kloak. Vi ser, at der er et åbent hul i jorden og vi ser en fodgænger, der er lige ved at falde derned. Nu kommer jagtscenen som sluttes af, ved at antagonisten falder ned i hullet. Effekten hos publikum: Nå ja, selvfølgelig! Kloakarbejderne havde jo efterladt et åbent hul i jorden.

Suspense vs. surprise

Hitchcock var banebrydende indenfor suspense begrebet. Han plejede at bruge 'bombe under bordet'-eksemplet for at illustrere princippet.

Surprise versionen: En mand sætter sig ved et bord. Han læser i en avis. Pludselig eksploderer en bombe under bordet. Publikums oplevelse: Mens manden sidder ved bordet og læser avis, keder publikum sig bravt og tænker på, at de skal huske at gøre rent, fordi moster Fie kommer på besøg i aften. Derved bliver publikum hevet ud af filmens univers – og det er altid skidt når det sker. Når bomben så til sidst pludselig eksploderer, får publikum et chok.

Suspense versionen: Vi ser en tidsindstillet bombe under et bord. Vi kan se på timeren, at den springer om et minut. En mand sætter sig ved dette bord. Han læser i en avis. Enten går bomben af mens manden sidder der, eller så rejser manden sig og går, inden bomben går af. Publikums oplevelse: Under forløbet mens manden læser avis, sidder publikum spændt og ser, om han når at rejse sig og gå, før bomben eksploderer. Med andre ord keder publikum sig ikke et sekund i denne scene og bevarer koncentrationen omkring filmen og dens univers.

Eller som Hitchcock sagde det "Surprise princippet spilder publikums tid, indtil overraskelsen indtræffer".

Action - reaction

*** For hver handling (action) er en modhandling (reaction).**

Dette er grundstenen i Newtons tredje lov. Dette princip er ideelt til historiefortælling på film, fordi det er opbygget af visuelle bevægelser, der driver historien naturligt fremad.

Steven Spielberg bruger bl.a. action-reaction princippet til at give sine actionsekvenser fremdrift. Prøv at sætte dig ned med en af Indiana Jones filmene på video og se en actionsekvens igennem med slowmotion. Her vil man f.eks. kunne se et billede af en af skurkene der skyder (action), og dernæst et billede af Indiana Jones der

undviger nogle skud (reaction). Så ser vi Indiana Jones trykker speederen i bund på en lastbil (action), og derefter ser vi et billede af lastbilen, der banker op i den forankørende bil, så en af skurkene falder ud (reaction). Sådan fortsætter actionsekvensen som en naturlig følge af sammenhængende handlinger (action-reaction), der giver et højt spændingsniveau gennem en velfungerende visuel og narrativ metode.

Alternativt ser man nogle gange actionsekvenser lavet af filmfolk, der tilsyneladende ikke kender til action-reaction princippet. Her kan man opleve en stribe af usammenhængende handlinger, der i højere grad forvirrer tilskueren, end det skaber spænding. F.eks. kan man se en mand der skyder med en maskinpistol, og så derefter se en anden mand der skyder med en pistol, og så se en tredje mand hoppe over en mur. Dette montageforløb er actionpræget, men skaber forvirring, fordi tilskueren ikke kan se nogen logisk sammenhæng mellem handlingerne.

Man kan med fordel skrive de fleste scener i manuskriptet med action-reaction princippet – som en logisk sammenhængende række af handlinger. Ligeledes kan man i storyboard tegningerne bruge action-reaction princippet til visuelt at beskrive hver handling/modhandling.

UDVIDET PRÆMIS

Efter vi har gennemgået karakterer og form, kan vi gå tilbage og se på præmissen for at forstå denne bedre i relation til dramaturgien.

Lad os igen tage præmissen i *Breaking the Waves* som eksempel:

Kærlighed og tro kan skabe mirakler.

En præmis består af tre dele:

- 1) *Kærlighed og tro...* beskriver hovedpersonen (Bess er troende og elsker Jan).
- 2) *...kan skabe...* implicerer udvikling af hovedkarakteren.
- 3) *...mirakler* henviser til historiens slutningen og hovedkonfliktens løsning (klimaks), og beskriver samtidig hovedkarakterens udvikling.

Gøgeredens præmis er:

Viljestyrke fører til frihed.

- 1) *Viljestyrke...* beskriver hovedpersonen McMurphy.
- 2) *...fører til...* implicerer hovedkarakterens udvikling (Indianeren).
- 3) *frihed* henviser til hovedkonfliktens løsning og hovedkarakterens udvikling (Indianeren slipper væk fra institutionen, ud i friheden).

*** En velfungerende, aktiv præmis skal beskrive hovedpersonen, hovedkarakteren og dennes udvikling, samt hovedkonflikten og dennes løsning.**

Med andre ord er en præmis en miniatureudgave af historien, som giver skelettet til resten af filmen. Så når man først kender præmissen, så kender man også filmens dramaturgi. Dermed har man lagt grundstenen til en velfungerende historie.

MYTERESONANS

Monomyten

Folk har altid haft behov for forbilleder. I alle kulturer findes historier om helte, der har stået i spidsen for sit folk og kæmpet for dem. Helte der var forbilleder for befolkningen. I det antikke Grækenland fandtes Prometheus. I andre kulturer findes Mohammed, Jesus og Buddha. Disse historier er myter og handler alle om en helt, der kæmper for andre mennesker. Derfor har de fået fællesbetegnelsen 'Myten om Heltens Rejse'.

Joseph Campbell var en af vor tids største myteeksperter. I hans bog *The Hero With a Thousand Faces* ser han på alle de forskellige versioner af Myten om Heltens Rejse der findes verden over. Han opstiller fællestrækkene i myterne (*comparative mythology*) og kalder resultatet for 'monomyten'. Ser man nærmere på psykologien i monomyten, kan man se, at det er en dannelseshistorie, der beskriver udviklingen fra barn til voksen og de universelle problemer deri. Der er altså det specielle karakteristika for monomyten, at den er en universel størrelse, som alle mennesker kan relatere til og hvor teenagere ofte står midt i problemstillingen. Og måske vigtigst af alt; monomyten beskriver, hvordan man kan skabe et forbillede for folk på tværs af kulturer og sprog. Laver man en film, der resonerer i monomyten kan den gå lige i hjertet på folk i alle kulturer og samtidig har man rigtig gode muligheder for at skabe en filmstjerne på verdensplan gennem den arketypiske helterolle i monomyten. Det har Hollywood opdaget.

Efter gennembruddet for Campbells *The Hero With a Thousand Faces* ved anden udgivelsen i 1968, fulgte en række film skabt i resonans med monomyten. Specielt brugte Steven Spielberg og George Lucas den. Det resulterede i bl.a. Indiana Jones trilogien og Star Wars trilogien. Film som blev succeser verden over. Og ikke mindst film der lancerede Harrison Ford som filmstjerne. Harrison Fords rolle i disse film var nøje lavet over Campbells beskrivelse af den arketypiske, mytologiske helt.

Underbevidst resonans

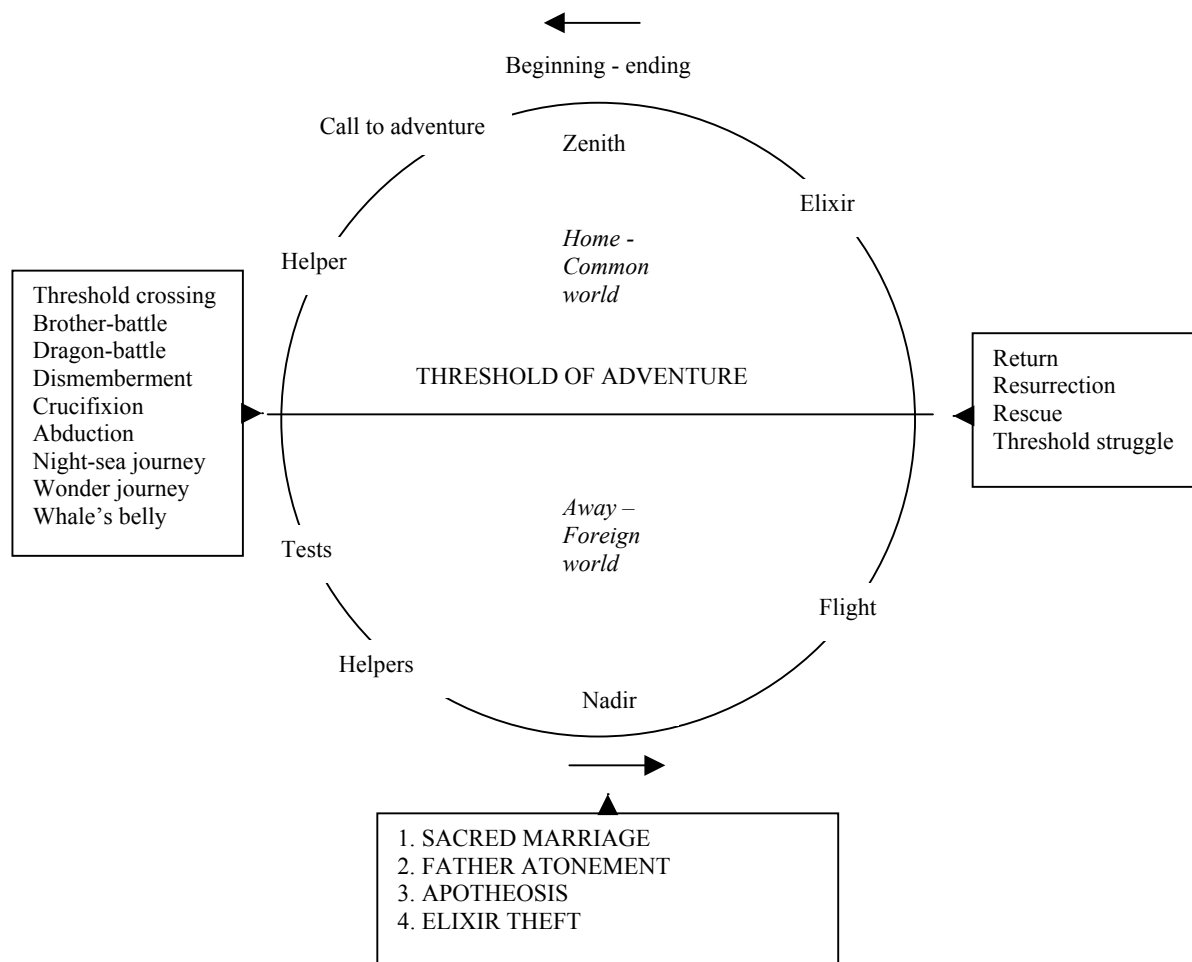
Myteresonans skal forstås som en underbevidst sammenkobling af den fortalte historie med en universel, tidløs myte, som monomyten eller myten om Jesu Lidelseshistorie. Eller der kan være tale om brug af enkelte mytologiske motiver, som *Sacrifice*, *Sacred Marriage*, *Father Atonement*, eller *Apotheosis* (se afsnit om monomytens form).

Det skal ikke forstås sådan, at filmens historie handler om mytologiske begreber på det bevidste plan, for det behøver ikke at være tilfældet. På det bevidste plan kan filmen handle om hvad som helst; livet for en patient på et sindsyghospital, en astronauts forsøg på en månelanding, eller en arkæologs søgen efter den Hellige Gral. Man har helt frie tøjler til at fortælle historien på det bevidste plan.

De mytologiske begreber kodes så ind i filmen af manuskriptforfatteren gennem brug af mytologiens visuelle metaforer, dens psykologi og narration. Når publikum ser filmen, foretager de en underbevidst afkodning af myteresonansen, grundet mytologiens universelle karakteristika. Dermed er publikum aldrig klar over, at en film benytter myteresonans. Det finder man først ud af, hvis man begynder at analysere filmen.

Man kunne kalde myteresonans for urformens fællesmenneskelige underbevidsthed manifesteret i den moderne og genkendelige historie. Psykologiske begreber som Freud og Jung arbejder med og som Campbell ofte refererer til i sine bøger.

Monomytens form – Hero's Journey



I *The Hero With a Thousand Faces* beskriver Joseph Campbell monomytens form på flg. måde:

Den mytologiske helt tager af sted fra sit hjem, da han lokkes til, eller frivilligt fortsætter til, *threshold of adventure* (tærsklen til eventyret). Her konfronteres han med en skyggeeksistens, der bevogter overgangen. Helten overvinder eller forsoner sig med denne kraft og går levende ind i mørkets rige (*brother-battle, dragon-battle; offering, charm*). Eller helten bliver dræbt af modstanderen og stiger ned i dødsriget (*dismemberment, crucifixion*). Efter at have passeret *threshold of adventure*, fortsætter helten sin rejse igennem en ukendt, fremmed verden, der dog også er mærkelig intim. Her møder han kræfter der udgør en alvorlig trussel mod ham (*tests*) og igen andre kræfter der hjælper ham overvinde truslerne (*helpers*). Når han ankommer til cirkelens nadir-punkt, konfronteres han med den yderste prøvelse. Efter denne er overvundet, gennemgår han en transformation som belønning.

Transformationen af den mytologiske helt tager form som én af fire primære mytologiske motiver: 1) *Sacred Marriage* (seksuel forening med kvindelig guddom), 2) *Father Atonement* (blive ét med sin far), 3) *Apotheosis* (opstigning til det guddommelige), 4) *Elixir Theft* (helten finder det han søger, der kan restorere livet).

Den sidste del af rejsen består i at vende tilbage til heltens egen verden. Hvis han i transformationen er blevet velsignet (*sacred marriage, apotheosis*), vender han tilbage under beskyttelse (*emissary*). Hvis han ikke er blevet velsignet (*elixir theft*), flygter han og jages tilbage til sin egen verden (*transformation flight, obstacle flight*). Ved

tærsklen til sin egen verden må de transcendentale kræfter blive tilbage i den fremmede verden og heltens vender tilbage til sin egen verden i samme tilstand, som han forlod den (*return, resurrection*). Med sig tilbage bringer han *the boon (elixir)*, der restorerer hans egen verden.

- *I hvilke historier kan man bruge myteresonans?*

Myteresonans er bl.a. velegnet i historier, hvor en eller flere af nedenstående punkter optræder:

*** Hovedpersonen/hovedkarakteren finder sin identitet igennem historien.**

Myten om heltens rejse handler om at udvikle sig fra afhængigt barn til ansvarlig voksen, altså om at finde sin identitet.

*** Hovedpersonen kæmper for andre end sig selv og igennem hans kamp formår han at hjælpe disse mennesker/dette menneske.**

Den mytologiske helt kæmper for andre end sig selv og viser andre vejen til lyksalighed. Som Campbell siger: "The hero shows the way to bliss".

*** I historien gennemgår hovedpersonen/hovedkarakteren en af de fire transformationer, som beskrevet i cirkelens nadir-punkt.**

Eksempler på myteresonans i film

I *Breaking the Waves* ofrer Bess sit liv for at helbrede sin store kærlighed Jan. I mytologiske sammenhænge er det en parallel til myten om Jesus, der ofrede sit liv for menneskeheden. Det at ofre sig for andre (*sacrifice-motivet*), er et af de mest grundlæggende mytologiske motiver. Det ligger i den arketypiske helts natur, at han tænker mere på andre end på sig selv, at han opgiver sit eget liv for en større sags tjeneste.

I skrivende stund har jeg ikke set *Dancer in the Dark*, men det skulle undre undertegnede, om ikke også Selma ofrer sit liv for hendes søns skyld. Og dermed er i resonans med samme mytologiske motiv som *Breaking the Waves*.

Eller som i *Titanic*, hvor Jacks uselviske mål er at gøre Rose lykkelig og hvor han, da det kommer til stykket, frivilligt fryser til døde i havet, så hans store kærlighed kan overleve. Eller som i *Gøgereden* hvor McMurphy ofrer sit liv (får det hvide snit og dør), så Indianeren kan slippe ud i friheden. Derudover bruger *Gøgereden* en minutios myteresonans i Myten om Jesu Lidelses historie, med nadver, Judas m.v.

Star Wars og *Indiana Jones* er to eksempler på film der resonerer i monomyten. Man kan læse nærmere om George Lucas brug af mytologi i *Star Wars* på www.nasm.edu/StarWars.

I *Star Wars* bruges *Father Atonement-motivet*, hvor Luke gør op med sin far og frigør sig fra hans skygge, samtidig med at han træder i faderens fodspor som Jedi-Knight. Det samme motiv bruges i *Festen*, hvor sønnen (Ulrich Thomsen) gør op med sin far og deres incestforhold, så han kan komme videre med sit eget liv.

Myteresonansens effekt

- *Hvorfor bruge myteresonans i film?*

Brug af mytologiske motiver giver filmen en universel gyldighed, der ud over at skabe en stærk historie og potentielle filmstjerner, også åbner filmen til det internationale marked. Dette er grundet monomytens uafhængighed af sprog og kultur

(=landegrænser). Det har speciel stor betydning når man vil lave en spillefilm til mange millioner kroner og vil gøre sig håb om at tjene pengene ind igen, da det kun er på det internationale marked at en film kan tjene sig selv ind.

- *Set fra et kunstnerisk perspektiv, hvorfor er der så brug for myteresonans i filmhistorier?*

Som Joseph Campbell siger i *The Power of Myth*:

”People say that what we’re all seeking is a meaning for life. I don’t think that’s what we’re really seeking. I think that what we’re seeking is an experience of being alive, so that our life experiences on the purely physical plane will have resonances within our own innermost being and reality, so that we actually feel the rapture of being alive.”

Tidligere havde vi de kristne værdier. Når vi kunne genkende vores eget liv og egne problemer i Biblens myter, kunne vi se en mening med det hele. Men med videnskaben forsvandt religionen. Og videnskaben har ikke været i stand til at give os svar på de store eksistentielle spørgsmål. I dag er vi stærkt fokuseret på dagens nyheder og tidens problemer. Men de tidløse, åndelige værdier er skubbet i baggrunden sammen med religionen.

Det er min opfattelse at folk i dag søger noget dybere. Noget ud over de kontemporære informationer, som vejret, sport, politiske affærer, rapporter fra diverse krige osv. Derfor mener jeg, at der i vores nuværende samfund er der behov for historiefortællinger, der resonerer i myter. For i myten kan vi spejle vores eget liv i noget større og tidløst. Mærke den følelse som Campbell beskriver: ”...the rapture of being alive”, glæden ved at kunne mærke livet og føle at man passer ind i en større og smuk helhed.

Litteratur om mytologi

Joseph Campbell: *The Hero With a Thousand Faces* og *The Power of Myth*

Golden: *Uses of Comparative Mythology*

George Lucas: *The Magic of Myth* (www.nasm.edu/StarWars)

Christopher Vogler: *The Writer’s Journey: Mythic Structure for Writers*.

DIALEKTISKE BEVÆGELSER

Lajos Egri opererer med et begreb, han kalder for ”The Dialectical Approach”. Dialektik går tilbage til det antikke Grækenland, og betyder samtale eller dialog. De gamle grækere betragtede samtale som den højeste kunstform og konkurrerede indenfor det. Af alle grækere betragtes Sokrates som den dygtigste med den mest perfektionerede dialektiske evne.

Hvis man analyserer hans metode, kan man se at den er bygget op af en tese, en antitese og en syntese. Først fremsætter han en påstand (tese), så finder han en modsigelse til påstanden (antitese) og til sidst, på baggrund af at have modsagt sin oprindelige påstand, fremsætter han en ny påstand, der er en kombination af tesen og antitesen og konkluderer dermed, at denne tredje påstand er sandheden (syntese).

I disse tre trin, tese, antitese og syntese opstår dialektisk bevægelse. Bevægelse skabt af modsætninger.

Kunsten kan opstå i disse dialektiske bevægelser. Som i *Breaking the Waves*, der er en grum og ubehagelig historie med sygdom og seksuel dekadence (tese), men som i bund

og grund handler om kærlighed, godhed og selvopofrelse (antitese). Dermed skabes den dialektiske bevægelse (syntese).

David Lynch er en anden instruktør der mestrer den dialektiske metode. Han har et gennemgående tema om råddenskab (tese) der befinder sig under den pæne, blankpolerede overflade (antitese), der sat sammen giver bevægelsen (syntese).

Eller som i Shakespeares Romeo og Julie, der blander elementer fra den romantiske komedie (tese) med tragedien (antitese).

Andre måder at opnå dialektiske bevægelser på, kan være at sætte to personer sammen, der er modsætninger, eller at lade en grim æstetik modarbejde en smuk historie, eller noget så banalt som at spille smuk, klassisk musik over en blodig voldscene.

*** Undgå at filmen bliver ensfarvet (tese uden antitese). Kunst skabes i spændingsfeltet mellem to modpoler.**

STEP OUTLINE

Før man går i gang med at skrive selve manuskriptet, er det en god idé at udarbejde en step outline, der gengiver historien scene for scene, med en kort beskrivelse af, hvad der sker i hver scene. F.eks.:

- På havnen:

Harry skal ned til sin sejlbåd. Her møder han Sally. Hun inviterer ham på middag.

- I banken:

Harry går i banken for at hæve kr. 1000,- til den gave, han vil give Sally. Men hans konto er blevet spærret, da Harry er under mistanke for at have foretaget sig ulovlige transaktioner.

Når du har beskrevet alle dine scener i en step outline, har du meget nemmere ved at skrive manuskriptet, der netop er skrevet scene for scene.

Step outline på index kort

For at få yderligere overblik over forløbet i din historie, kan du med fordel skrive hver enkelt scene på et index kort, eller anden lille seddel, og hænge dem alle op i kronologisk rækkefølge på en tavle eller væg, eller lægge dem på gulvet eller et stort bord. Så har du let mulighed for at bytte rundt på kortene og dermed ændre scenernes rækkefølge i historien. Eller du kan sætte en ekstra scene ind, eller smide en ud. Og hele tiden kan du overskue alle scenerne og filmens forløb.

Tilsvarende kan man bruge billeder, avisudklip eller lignende sammen med et index kort for at illustrere en scene.

DON'T SAY IT - SHOW IT

Film er et visuelt medie. Brug det. Lad personernes handlinger fortælle historien, ikke deres dialog. Hvis hovedpersonens kæreste lige har slået op og han er ked af det, så lad være med at udtrykke det i dialog:

Hovedpersonen og hans gode ven sidder ved et bord og snakker.

HOVEDPERSON

Jeg har det ikke så fedt. Kæresten har lige slået op.

GODE VEN

Nå, det var sgu' da ikke så godt.

Beskriv i stedet hovedpersonens følelser gennem hans handlinger. Det kan være han bliver voldelig og smadrer et eller andet. Eller måske går han ud og drikker sig fuld. Måske græder han. Eller måske lukker han sig inde i sig selv og vil ikke snakke med andre. Det ved du når du har skrevet biografien for hovedpersonen, da den beskriver ham ned i mindste detalje.

De bedste film er som regel dem, hvor personernes handlinger, og ikke deres dialog, driver historien fremad.

Emotionelle reaktioner

Det er vigtigt at vise personernes emotionelle reaktioner på begivenhederne i historien. Det kan f.eks. være latter, gråd eller vrede. Hvis personerne ikke viser følelsesmæssig reaktioner på handlingen, kan historien ende med at virke mekanisk og konstrueret.

At vise følelser er noget af det, der karakteriserer virkelige mennesker og som kan gøre karaktererne i en film levende og troværdige. Og ikke mindst får vi sympati med personer, hvis vi kan se deres emotionelle reaktioner.

LAD HISTORIEN FORTÆLLE HISTORIEN

"Master storytellers never explain. They do the hard, painfully creative thing - they dramatize. Audiences are rarely interested, and certainly never convinced, when forced to listen to the discussion of ideas. Dialogue, the natural talk of characters pursuing desire, is not a platform for the filmmaker's philosophy. Explanations of authorial ideas, whether in dialogue or narration, seriously diminish a film's quality.

A great story authenticates its ideas solely within the dynamics of its events; failure to express a view of life through the pure, honest consequences of human choice and action is a creative defeat no amount of clever language can salvage.

To illustrate, consider that prolific genre, Crime. What idea is expressed by virtually all detective fiction? "Crime doesn't pay."

How do we come to understand that? Hopefully without one character musing to another, "There! What'd I tell ya? Crime doesn't pay. Nope, it looked like they'd get away with it, but the wheels of justice turned unrelentingly. ..."

No, we see the idea acted out in front of us: A crime is committed; for awhile the criminal goes free; eventually he's apprehended and punished. In the act of punishment, imprisoning him for life or shooting him dead on the street, an emotionally charged idea runs through the audience. And if we could put words to this idea, they wouldn't be as polite as "Crime does not pay." Rather: "They got the bastard!" An electrifying triumph of justice and social revenge.

*But regardless of genre, the principle is universal: **the story's meaning, whether comic or tragic, must be dramatized in an emotionally expressive Story Climax without the aid of explanatory dialogue.**"*

Robert McKee, *Story*

Som Robert McKee klart udtrykker det: Lad *historien* fortælle historien og ikke *dialogen* forklare historien. Hvis man ender med at lade karaktererne forklare, hvad det er man vil fortælle med historien, er det et tegn på, at man ikke kender sin præmis. Har man en velformuleret, aktiv præmis, så har man også en historie, hvor man ikke behøver ty til forklarende dialog for at kommunikere sine intentioner.

SPØRGSMÅL ELLER SVAR?

"... - generelt set vil jeg hellere støtte film, der stiller spørgsmål frem for dem, der tror, at de besvarer dem..."

Vinca Wiedemann, spillefilmskonsulent ved DFI

Der verserer ofte en diskussion om, hvorvidt film bør stille spørgsmål, frem for at komme med svar. Den umiddelbare fordel ved at stille spørgsmål er, at det får publikum til at tænke over tingene – og det er jo altid godt. Men hvis filmen kommer med et svar på den rigtige måde, så kan den faktisk også stille spørgsmål derved.

Vil man f.eks. lave en film der belyser problematikken ved vores demokratiske system, så vil man traditionelt mene, at man bør stille spørgsmål ved at vise nogle af problemerne ved repræsentativt demokrati. Altså ved at lave en film, hvor man udstiller nogle af det politiske systems svagheder – og derigennem stiller spørgsmål ved det.

Men alternativt kunne man lave en film, hvor man tager udgangspunkt i et andet politisk system. En film med en vision for hvordan et politisk system, forskelligt fra det repræsentative, kunne fungere. Det vil man traditionelt set betragte, som at komme med et svar, i stedet for at stille et spørgsmål.

Men når man går ud af biografen, efter at have fået præsenteret denne vision for et nyt politisk system, vil man så ikke tænke over det nuværende politiske system og fordele/ulemper derved? Det vil jeg mene, at man som publikum gør. Og dermed har man som fortæller stillet spørgsmålstejn ved at komme med et svar...

UDFORMNINGEN AF MANUSKRIFTET

1. INT. COFFEE SHOP - MORNING

1.

A normal Denny's, Spires-like coffee shop in Los Angeles. It's about 9:00 in the morning. While the place isn't jammed, there's a healthy number of people drinking coffee, munching on bacon and eating eggs.

Two of these people are a YOUNG MAN and a YOUNG WOMAN. The Young Man has a slight working-class English accent and, like his fellow countryman, smokes cigarettes like they're going out of style.

It is impossible to tell where the Young Woman is from or how old she is; everything she does contradicts something she did. The boy and girl sit in a booth. Their dialogue is to be said in a rapid-pace "HIS GIRL FRIDAY" fashion.

YOUNG MAN

No, forget it, it's too risky. I'm through doin' that shit.

YOUNG WOMAN

You always say that, the same thing every time: never again, I'm through, too dangerous.

Ovenstående er taget fra starten af Quentin Tarantino's manuskript til Pulp Fiction.

- * Et manuskript er skrevet i nutid. Skriftypen er Courier 12 pkt.
- * Det er formateret PRÆCIST som ovenstående manuskriptuddrag.
- * Der er ingen beskrivelser af kameravinkler eller billedkomposition.
- * Manuskriptet er skrevet i scener. Hver gang du skifter sted eller tid starter en ny scene.
- * INT. / EXT. refererer til om scenen er indendørs eller udendørs.
- * Når nye personer introduceres skrives deres navn med STORE BOGSTAVER første gang.
- * Sceneinstruktioner skrives i parentes under personen der taler, f.eks.:

YOUNG MAN

(with a smile)

No, forget it, it's too risky. I'm through doin' that shit.

*** Eller på flg. måde:**

YOUNG MAN
No, forget it, it's too risky. I'm
through doin' that shit.

The Young Man smiles and lights a cigarette.

*** Lyd og musik referencer skrives med STORE BOGSTAVER, f.eks.:**

The Young Man smiles and lights a cigarette.
We hear POLICE SIRENS in the distance.
The Young Woman glances nervously out of the window.

*** Et manuskript er fortalt i billeder, lyd og dialog. Intet andet. Ingen beskrivelser af tanker, lugte, inderste ønsker, etc.**

Følgende kan f.eks. IKKE skrives i et manuskript:

Lene sidder sammen med en gruppe af folk der snakker livligt. Lene vil gerne hjem. Hun er træt af at høre på de andre.

Hvordan vil du fortælle at Lene gerne vil hjem? På film kan man ikke læse tanker!
Skriv f.eks. i stedet:

Lene sidder sammen med en gruppe af folk der snakker livligt. Ved siden af hende sidder Sarah [veninde præsenteret tidligere i manuskriptet].

LENE
Jeg tror jeg ta'r hjem nu.

SARAH
Nå. Klokken er da ikke så mange. Du er ikke ved at blive syg eller noget?

LENE
(visker)
Jeg BLI'R syg hvis jeg skal høre mere på dem.

Lene nikker imod gruppen af folk der snakker.
Eller endnu bedre: Find en handling der udtrykker hendes følelser.

LÆR AF DINE FEJL

Det er okay at lave fejl, så længe man lærer af dem! Den bedste måde at lære på er faktisk ved at lave noget, der ikke virker - og så bagefter finde ud af hvorfor det ikke virkede.

Regn med at lave minimum 3 manuskripter der ikke virker dramatisk set, før du er så velbevandret i dramaturgien, at du kan lave et velfungerende manuskript. Bare se hvor mange film Trier skulle lave, før han kunne lave Breaking the Waves. ;-)

BRYD ALLE REGLER

Til sidst vil jeg opfordre dig til at bryde alle de regler, jeg har gennemgået i denne skrivelse og bevæge dig ud i Miniplot og Antiplot fortælletraditionerne – men først når du mestrer den klassiske dramaturgi og dermed kender konsekvensen af at bryde den. Som Robert McKee siger det:

”Writers who found success in the deep corners of the story triangle [miniplot & antiplot] knew that the starting point of understanding was at the top and began their careers in the Classical.

Bergman wrote and directed love stories and social and historical dramas for twenty years before he dared venture into the minimalism of THE SILENCE or the antistructure of PERSONA.

Fellini made I VITIONI and LA STRADA before he risked the Miniplot of AMARCORD or the Antiplot of 8' /2. Godard made BREATHLESS before WEEKEND. Robert Altman perfected his story talents in the TV series BONANZA and ALFRED HITCHCOCK PRESENTS.

First, the masters mastered the Archplot.”

Robert McKee, Story

Og som Robert McKee pointerer, så er der IKKE lighedstegn mellem Kunstfilm og Filmkunst:

”Success in the Art Film genre usually results in instant, though often temporary, recognition as an artist. On the other hand, the durable Alfred Hitchcock worked solely within the Archplot and genre convention, always aired for a mass audience, and habitually found it.

Yet today he stands atop the pantheon of filmmakers, worshipped worldwide as one of the century's major artists, a film poet whose works resonate with sublime images of sexuality, religiosity, and subtleties of point of view.

Hitchcock knew that there is no necessary contradiction between art and popular success, nor a necessary connection between art and Art Film."

Robert McKee, Story

BRUG MANUSKRIPTKONSULENT

Overvejer du at søge Århus Filmværkstedes fuldstøtteordning og har du brug for hjælp til at udvikle dit manuskript, så kan du ansøge Filmværkstedet om udviklingsstøtte. Send synopsis (genfortælling af historien på ½ A4 side) og foreløbigt manuskript (hvis du har skrevet et sådan), samt evt. relevant, supplerende materiale. Send det til:

Århus Filmværksted
Jægergårdsgade 152
Postbox 551
8100 Århus C
Att.: Manuskriptkonsulent

Får du bevilget udviklingsstøtte får du tilknyttet en manuskriptkonsulent fra Filmværkstedet, der vil fungere som sparringspartner i forhold til udarbejdelsen af dit manuskript.

SAMLET LITTERATURLISTE

- Aristoteles: *Om Digtekunsten – Poetikken*
 Breum, Trine: *Film, Fortælling og Forførelse*
 Campbell, Joseph: *The Hero With a Thousand Faces – The Power of Myth*
 Clod, Bente: *Skriv en film*
 Cowgill, Linda J.: *Writing Short Films*
 Druxman, Michael B.: *The Art of Storytelling*
 Egri, Lajos: *The Art of Dramatic Writing*
 Field, Syd: *Screenplay – Screenwriter’s Workbook – Screenwriters Problem Solver – Four Screenplays*
 Golden: *Uses of Comparative Mythology*
 Hunter, Lew: *Screenwriting*
 McKee, Robert: *Story*
 Seger, Linda: *Creating Unforgettable Characters – Making a Good Script Great*
 Vogler, Christopher: *The Writer’s Journey: Mythic Structure for Writers*
 Whiteside, Rich: *The Screenwriting Life: the Dream, the job, and the Reality*

WEB ADRESSER

www.EuroScreenwriters.com

Database og mødested for manuskriptforfattere i Europa. Af den danske manuskriptforfatter Mikael Colville-Andersen.

www.teleport.com/~bjscript

Essays on the Craft of Dramatic Writing. Af den amerikanske manuskriptguru Bill Johnson. Uddyber bl.a. præmissens betydning.

www.nasm.edu/StarWars

The Magic of Myth. Af George Lucas. Beskriver Star Wars brug af mytologi. Det anbefales at vælge ”Web Feature – Low bandwidth”.

www.armybase.com

Mødested for filmfolk. Af Lars von Trier.

www.mediehuset-aarhus.dk/film/

Århus Filmværksted.