

Å SKRIVE FOR RADIOTEATRET

Notater bl.a. fra

Howard and Mabley
The Tools of Screenwriting

Det som følger, er ikke en mal, et mønster, et skjema som skal følges eller fylles ut. Det er mulige hjelpemidler til å fortelle en historie.

“Professionals, true masters, search for principles.
Applying the principles liberates and broadens creativity and enlarges the available choices. “

EN GOD HISTORIE GODT FORTALT

Hva er det?

1. Fortellingen handler om noen vi kan identifisere oss med og ha medfølelse med.
En som interesserer oss.
2. Denne noen vil oppnå noe intenst.
3. Dette noe er vanskelig, men mulig å gjøre, få eller utføre.
4. Fortellingen blir fortalt for å vekke følelser og deltagelse fra lytterne
5. Fortellingen må ha en tilfredsstillende slutt.
(Det betyr ikke at den nødvendigvis er happy.)

Drama er med andre ord i essens:
Noen vil oppnå noe intenst og møter motstand:

Somebody wants something badly
and is having difficulty getting it.

Å finne handler som viser oss de indre konflikter og følelser, er en av de vanskeligste oppgaver en dramatiker står overfor. Det holder ikke at handlingen er objektivt dramatisk (hun blir innestengt i en heis). Den må også være subjektivt dramatisk (hun har klaustrofobi og var nødt til å stenge seg inne for å unnsnippe en enda verre fare).

Dramatikerens oppgave er å få lytterne til å se framover og bekymre seg for framtiden. Lytterne skal håpe at noe kan skje og frykte at noe annet kan komme til å skje.

KARAKTER. WANT og NEED

Prosessen begynner med karakterutforskning: discovering/inventing who the characters are, what they want, what they hope for, what they fear, what makes them tick.
("A story starts with a character")

Skille mellom karaktertrekk og karakterisering.
Det første er drivkrefter, det andre er attributter (talemåte, utseende, ytre trekk).

Dramatikeren må vite langt mer om sine karakterer enn det som får plass i stykket. Alle karakterer er sin egen protagonist. Alle er sentrum i eget liv. Her ligger mye dramatisk konfliktstoff.

Karakteren må ha et **want**. Det kan oppstå underveis, det kan forandres, men det må ha trøkk. Jo mer intenst et want er, desto mer engasjerer vi oss som lyttere. Poenget er ikke om hennes want er moralsk eller umoralsk, generøst eller selvopptatt eller kriminelt. Det er styrken på want som avgjør vår emosjonelle tilknytning til henne.

Hva er et want?

A clear simple ego-driven goal. It is a physical embodiment for the character's selfish or self-centered objective. This is an objective or object that is real, concrete and graspable. It is an objective or object that must eventually be surrendered.

Laurie H. Huztler.

Bud Fox (Charlie Sheen) i *Wall Street*: "I just want to let you know, Mr. Gekko, that I've always dreamed of one thing, and that's to do business with a man like you."

En protagonist som ikke vet hva hun vil eller ikke bryr seg noe særlig om hvordan det går, er dårlig dramatisk råstoff.

I ethvert want er det smerte. Fordi drivkraften i å forfølge want er å dekke over en smerte som er uutholdelig og slår ut dersom hun ikke oppnår want.

Denne smerten hindrer henne i å fatte hennes underliggende **need**.

Dramatikken oppstår fordi karakterens want er i konflikt med hennes need.

Dette er den indre kampen.

Hva er et need?

A deep inner longing of which the character is unaware, denies or ignores. This longing represents the true values that are buried deep inside the character. The need requires a set of authentic traits which will make the character feel whole, complete and healed. The need is a deeper human longing for what is good and true.

Laurie H. Huztler.

Bud Fox (Charlie Sheen) i *Wall Street*: "I don't know. I guess I realized that ... I'm just Bud Fox, as much as I wanted to be Gordon Gekko..."

Enhver fortelling rommer kampen mellom det selviske og det altruistiske.

Velger karakteren å følge sitt want fullt ut (Macbeth, Brand) eller fatter hun dypere mening i det hun holder på med og lar seg til sist styre av sitt need? (Peer Gynt)

Uansett valg betaler hun en høy pris. Prisen for å oppnå want er å gi opp need og havne i menneskelig mørke. Prisen for å la sitt liv til sist styre av need, er å gi opp investeringen i want, møte den underliggende smerten og måtte gi slipp på det hun slåss for mest av alt.

Hvis karakteren til sist velger want, gir hun seg over til frykten og er en mørk skikkelse. Fortellingen ender tragisk. Våger hun til sist å legge sitt liv under need, er det en reise med menneskelig utvikling. Det kan, men behøver ikke være en lykkelig slutt. Men er den mest emosjonelt tilfredsstillende for lytteren.

Bud Fox (Charlie Sheen) i *Wall Street* mister jobben, meglerlisensen, dama, den fancy leiligheten og drømmen om å være stor, beundret, rik, ha suksess. Han vinner farens respekt, selvrespekten og publikums hjerter.

Konflikt er dypest sett kampen mellom want og need. Klæsjet mellom to motstridende drivkrefter.

KARAKTERSIRKELEN

Hvis to personer har samme forhold til protagonisten, er en av dem overflødig.

Protagonisten kan være omgitt av seks karaktertyper:

Venn.	Fiende.	Likegyldig.
Påstått venn.	Påstått fiende.	Påstått likegyldig.

De behøver ikke eller bør ikke forbli i sin utgangsposisjon.

Å la karakterer skifte posisjon er svært ofte del av well told story.

Forsinkelsen mellom at skiftet skjer og at andre oppfatter det kan være meget interessant og fruktbart. En sannhet som blir fortalt og ikke trodd, er minst like ladet som et nett av løgner.

HINDRING

Karakter og want/need er de to første elementene. Det tredje er hindringene.

Protagonisten og hindringene må være harmoniske, det vil si likeverdige. Hindringen må ikke være så veik at protagonisten overvinner den med lillefingeren. Hindringen må ikke være så totalt overveldende at protagonisten ikke har en sjanse i havet. Og er den det allikevel (sjølve eksistensen, for eksempel), er det protagonistens håp eller lengsel eller faenskap som driver fortellingen.

Er det dramatikerens skriver inn, virkelig en hindring? Eller er det bare bryderi, hverdagsproblemer? Det avgjørende er om det som møter protagonisten, virkelig er en hindring for det want som er etablert.

HANDLING og AKTIVITET

Handling er et uttrykk – i tanke, tale, fysikk – styrt av karakterens **want** med hensikt å oppnå et emosjonelt ladet mål.

Aktivitet er noe karakteren foretar seg, noe som ikke har denne ladningen.

En aktivitet kan lades og bli en handling. En karakter kan skjære løk for å skjære løk – og i neste scene skjære løk for å få tårer i øynene for å oppnå noe.

En erfaren dramatiker forsøker først å fastslå hva en karakter wants og hvilke handlinger hun gir seg inn i for å oppnå det. Med andre ord: **Først finne de handlinger som viser oss karakteren og hennes want, deretter finne på de aktiviteter og den dialogen som får fram disse handlingene.**

USIKKERHETENS MAKT

Dramaet eksisterer bare hvis det framkaller følelser hos lytterne og dermed gjør dem til deltakere i det som skjer. Hvordan oppnår vi det?

Ved å skape **usikkerhet**. Om hva som kommer til å skje. Hvis lytterne virkelig ikke vet hva som kan komme til å skje – og skjønner at de ikke vet det – er de i vår makt.

Dramatikerens må svinge lytterne mellom håp og frykt.

For å få til det, må vi skape forventninger. Lytterne må ane hva som kan komme til å hende, men aldri være trygge på at det vil hende. Lytterne må ane nok til å frykte og håpe.

Lytterne identifiserer seg med en karakter, har en viss grad av medfølelse, de vet hva som kan eller ikke kan skje og er følelsemessig investert (håper og frykter) – er usikre på hvordan det kommer til å gå.

DRAMATISK IRONI

Når lytterne får vite noe minst en av personene i hørespillet ikke vet (noe som skaper dramatisk ironi), kaller vi det avsløring (revelation). Som igjen forsetter at dramatikerens skaper et øyeblikk av gjenkjennelse (recognition) – når karakteren skjønner det lytterne allerede vet.

Avsløring og gjenkjennelse – dramatisk ironi - er kjernen i drama. Uten disse elementene blir fortellingen mer episk enn dramatisk. Dramatisk ironi framkaller spenning.

Overraskelse – at lytterne får det i fleisen sammen med karakterene – kan være effektivt og hører hjemme i drama. Men dramatisk ironi – å avsløre noe for lytterne før en eller flere av karakterene vet det, er et mye sterkere virkemiddel.

Dramatisk ironi er sannsynligvis lettere å få til i visuelle dramaformer enn i hørespill?

DIALOGEN

I lyddramaet er dialogen så godt som alt. Til forskjell fra film og scene kan ikke dramatikerens berette gjennom fysisk handling og andre visuelle uttrykk.

Dette er en utfordring av dimensjoner.

Det krever at dramatikerens lytter når hun skriver, ikke ser.

Fristelsen er derfor enda større for en uerfaren dramatiker – til å skrive for mye tekst.

Den vanligste feilen hos uerfarne dramatikere er at de ikke har lært å komprimere dialogen, få den til å utføre flere ting på en gang. De bruker for eksempel noe dialog til å karakterisere protagonisten, noe annet til å gi eksposisjonen – i stedet for å oppnå begge deler samtidig.

Uerfarne dramatikere har også en tendens til å glemme skuespillerfaget. Protagonisten behøver ikke si "jeg er trist". Det kan ligge i spillet.

Dialogen må ha hvite flekker; uavklarte, åpne, mangetydige, motsetningfylte utsagn som gir skuespilleren mulighet til å bruke seg selv og gjenkjenne want og need.

Dette er hjelpemidler til å vurdere dialogen:

1. Den skal karakterisere den som snakker og kanskje den som blir snakket til.
2. Den må gi karakterene individualitet, samtidig som den føyer seg inn i stykkets stil.
3. Den må gjenspeile karakterens stemning, formidle følelsene eller gi et vindu inn i karakterens indre liv.
4. Den må ofte vise oss karakterens motivasjon eller forsøke på å skjule.
5. Den må reflektere det forholdet karakteren har til de andre karakterene.
6. Den må knytte sammen – det vil si vokse ut av det forutgående og føre over til det som kommer.
7. Den må drive handlingen framover. Fungerer dårligst når den forteller hva som skjer.
8. Den må noen ganger gi oss informasjon og eksposisjon.
9. Ofte må den varsle om det som kommer.
10. Den må være klar og forståelig for lytterne.
11. Skuespillerne må kunne framføre den uten å snuble i ord.
12. Når det er nødvendig med lange replikker, må den sterkeste tanken eller bildet komme til slutt. Den neste sterkeste i begynnelsen. En slapp henvendelse i slutten av en lang replikk svekker alt.
13. Det konkrete bildet, det som kan visualiseres av skuespiller og lytter, er mer effektivt enn det abstrakte. Fjell er bedre enn storhet. Bergogdalbane er bedre enn turbulent.

DEN ENKELTE SCENE

De enkelte scenene er grunnsteinene i det dramatiske byggverket.

En dramatiker som ikke kan skape en effektiv og overbevisende scene, klarer heller ikke holde på sitt publikum – uansett hvor god pitsjen er.

Som for den overordnede fortellingen dreier en scene seg – sagt på enkleste måte – Somebody wants something badly and is having difficulty getting it.

Somebody er den som eier scenen.

Want er målet.

Difficulty er hindringen – ofte flere av dem.

De beste scenene er konstruert slik at de har

en protagonist

et mål

hindring

kulminasjon

og resolution

Protagonisten i den enkelte scenen behøver ikke være den samme som i stykket. Derfor er det enklere å spørre: Hvem sin scene er dette?

Hvem sin want er årsaken til denne scenen?

Selv i scener der stykkets protagonist er til stede, er det ikke nødvendigvis hans eller hennes want som driver scenen.

Den enkelte scenen gir oss ett aspekt ved den underliggende konflikten, men denne er fortsatt uløst ved slutten av scenen. Dersom scenen ender med full løsning, stopper den drivkraften i fortellingen.

Fortellingens protagonist er enten nærmere eller fjernere fra sitt mål. Kanskje begynte han scenen med å nærme seg, men ender lenger unna (eller omvendt).

Vi skal svinge mellom håp og frykt.

Når en scene utformes, er det avgjørende viktig å være bevisst

- hvem sin scene dette er
- hva er hennes want i denne scenen (ikke det overordnede)
- hvilke hindringer står i veien
- hvor og når skje dette
- hvilke hovedpersoner er til stede

Når scenen foreligger, kan det være grunn til å stille følgende spørsmål (ikke alle gjelder for alle scener):

1. Er det klart hvem sin scene dette er – og hva han eller hun wants?
2. Hva er scenens konflikt? Er scenens hovedperson i konflikt med en eller flere av karakterene, med situasjonen, med omgivelsene – eller er det en indre konflikt?
3. Hvor og når finner scenen sted? Kunne annen tid og sted styrke virkningen?
4. Hvilke karakterer er til stede ved begynnelsen, hvem kommer til underveis, og hvem er der når scenen slutter?
5. Blir det introdusert noen nye karakterer? Hvis ja – gir scenen lytterne et glimt inn i karakterens natur og gjør ham/henne interessant nok for oss?
6. Hvor var karakterene før scenen begynte, og hvor går de når den slutter?
7. Har det gått tid siden forrige scene? Hvis ja, skjønner lytterne det? Skjønner de hvor mye tid som er gått? Er det tidsbrudd i scenen? Er de tydelige og troverdige?
8. Er det en overgang fra forrige scene? Er det overgang til neste?
9. Er scenen forberedt? Har den etterdønninger? Ikke alle scener trenger dette.
10. Står scenen i kontrast til den forrige eller den følgende? Ikke alle scener trenger gjøre det.
11. Passer karakterenes handlinger inn i deres "through lines"? Med andre ord: tar scenen hensyn til hvem de er og hva deres want er?
12. Er karakterenes handlinger tydelige og motiverte? Bretter de ut karakteren, og driver de handlingen framover?

13. Er det noe dramatisk ironi her?
14. Er det handlingen enhet?
15. Er scenen tematisk knyttet til resten av fortellingen?
16. Er hindringene vanskelig nok? Er de for vanskelige?
17. Er hendelsene sannsynlige? Hvis ikke, stemmer det usansynlige med de "regler" som tidligere er presentert?
18. Vet lytterne hva som kan gå galt eller bra i scenen? Når i scenen må de vite det? Når vet en eller flere av karakterene det?
19. Gjenspeiler dialogen karakteren?
20. Kommer karakterens indre liv til syne gjennom handling, dialog og reaksjon?
21. Blir det brukt noen foroverpekende elementer? Burde det vært brukt? Får scenen handlingen til å stoppe for mye opp, eller driver den historien forover?
22. Er det tegn, antydninger, muligheter i scenen for skuespillerne, lyddesigner, regissør?
23. Hører denne scenen hjemme i den historien som blir fortalt?

OPPBYGGING

Inndeling i tre akter og åtte sekvenser

Første akt: To sekvenser

Andre akt: Fire sekvenser

Tredje akt: To sekvenser

Treakt-inndelingen beskriver best hvordan lytterne opplever fortellingen. Denne inndelingen skal lytterne merke, men ikke nødvendigvis oppfatte.

Denne treakt-inndelingen er ikke et skjema som skal fylles ut, men landemerker som hjelper dramatikerne med å navigere gjennom ukjent landskap.

Hovedhensikten med inndelingen er å hjelpe dramatikerne til å strukturere sin ideer og sine virkemidler. Hvor skal de ulike elementer plasseres for at de skal få maksimal virkning?

I spillefilmen er hver sekvens på 7 - 13 minutter. Første akt er dermed på 26 minutter.

I et 55-minutters lyddrama ligger første akt et sted mellom 10 og 15 minutter. Det vil si at hver sekvens er på 5 – 7 minutter, og at første vendepunkt har inntruffet etter et kvarter.

Her er strukturen:

AKT 1

første sekvens: status quo

Hovedpersonens hverdag, eller der hun er når fortellingen begynner. Det kan være på et romskip, på dypet av havet eller i et rekkehus på Grefsen.

I første sekvens ligger gjerne eksposisjonen. Husk:

1. Fjern eksposisjon som ikke er viktig eller som vil dukke opp etterhvert.
2. Presenter eksposisjonen i scener som rommer konflikt og – om mulig – humor.
3. Utsett å presentere eksposisjonsmateriale så sant det er mulig og la det heller avsløres på et tidspunkt det gir maksimal dramatisk uttelling.
4. Bruk antydningen, ikke utredningen, når du presenterer eksposisjonsmateriale.

andre sekvens: kollisjonskurs

Uværsskyene samler seg, vi aner at det går mot en eller annen form for dramatisk fortykning. Andre sekvens munner ut i første vendepunkt som starter andre akt.

I dette vendepunktet brytes status quo for godt, det vil være umulig for protagonisten å vende tilbake uten å ha gått gjennom en eller annen form for forandring - enten relatert til sitt **want** eller til sitt **need**.

Hovedpersonens want kan ha eksistert siden begynnelsen av stykket, men ved dette vendepunktet oppstår det nytt og forsterket. Det kan godt formuleres i det vi kaller andre akts spenning: kommer protagonisten til å [protagonistens want]?

(andre akts spenning=filmens/hørspilletets hovedspenning).

Spenningen spiller på publikums håp og frykt: De HÅPER at protagonisten skal oppnå målet sitt, de FRYKTER at hun ikke greier det.

Jo bedre man informerer publikum om hovedpersonens mål og delmål, jo mer vil de investere seg i fortellingen (i følge denne strukturen).

AKT 2

Andre akts spenning deles opp i individuelle sekvensspenninger, som alle er en versjon av hovedspenningen.

Tredje sekvens: minste motstands vei

Protagonisten vet et sted at noe har skjedd, men fortsetter som vanlig, regner med at saken løser seg ved at hun er som hun pleier. I og med at hørspilletets hovedspenning er satt i gang, er tredje sekvens (i likhet med femte og syvende) et sted man godt kan hvile litt og utdype karakterene noe. Tredje sekvens slutter med et vendepunkt som hever oddsene og gjør at hovedpersonen skjønner at hun må anstrenge seg mer for å nå sitt mål.

Fjerde sekvens: mot første klimaks

Protagonisten gjør sin største anstrengelse så langt i hørspillet for å nå sitt mål. Men fordi hun handler innenfor rammene av den personen hun har vært så langt, vil hun dypere sett ikke lykkes. Det ser ut som hun skal få det til, men så kommer det et vendepunkt som sender henne rett til bunn, og hun befinner seg nå lenger fra målet enn noen sinne.

Dette er filmens/hørspilletets sentrale vendepunkt - det ligger midt i fortellingen og kalles gjerne for **the reversal**.

Femte sekvens: kjærligheten og døden

Selvransakelse. Hovedpersonen sørger over dødsfallet til den personen som ble ofret i første klimaks, samler krefter, har tid til å elske med *the love interest*, er i ferd med å forstå at det må en større anstrengelse til enn hun noen gang hadde forestilt seg, for å få dette til å gå opp.

Denne sekvensen kan også brukes til *falling action* - at hovedpersonen har tatt et galt valg og vikler seg lenger og lenger bort fra målet sitt i en nedadgående spiral, som før eller siden er nødt til å føre til at hun bestemmer seg for å brette opp ermene og konfrontere beistet ansikt til ansikt.

Sjette sekvens: mot andre klimaks

Alle de gode og onde krefter i universet samles til ett stort slag: Nå skal det avgjøres. Hovedpersonen går utover sine rammer for å oppnå målet. Underveis blir hun konfrontert med sin største frykt og kjemper for å overvinne den.

Sekvensen slutter med svaret på hovedspenningen: kommer protagonisten til å nå [want]? Ja eller nei.

AKT 3

Tredje akts spenning: kommer protagonisten til å [need]?

syvende sekvens: mot den falske løsningen

Hovedpersonen har fått sitt **want**, men oppdager at det dypere sett ikke var det hun ønsket. Hun ser ut til å gå under av ulykke, men i siste øyeblikk ombestemmer hun seg og bestemmer seg for å forfølge sitt **need**. I action-filmer er den onde arméen nedkjempet, men den onde mesteren har unnsloppet.

åttende sekvens: mot den sanne løsningen

Protagonisten har nå manifestert sin vekst som person: hun har maktet å overkomme den eksistensielle utfordringen hun sto overfor ved å forandre seg. Nå kan hun bruke den nye friheten hun har vunnet til å oppnå sitt dypere ønske - sitt need.

LYDDRAMAET

Howard and Mabley:

“The weakest scenes are the one in which dialogue is expected to carry all of the dramatic weight by itself.”

Med andre ord: Å skrive for én sans – hørselen – er en utfordring.

Lyddramaet har scenedramaets styrke: dialogen, det litterære.

Lyddramaet har filmens styrke: forflytningen.

Men: Lyddramaet kan ikke vise fysiske handlinger eller følelser.

Skuespillerne har ingen andre handlinger enn dem som kommer til uttrykk i replikkene.

Å snakke er bare en del av måten vi er sammen på.

I lyddramaet er det så å si alt.

Det som i visuelle medier kan uttrykkes med blikk, mimikk, bevegelser, har vi bare ord for i lyddramaet. Følelsene kan forsterkes med lyd, men ikke vises.

Hva mister vi? Hvordan kompenserer vi for det i lyddramaet?

Hva kan vi oppnå i stedet?

Det å framkalle følelser hos lytterne, er først og fremst dramatikerens oppgave.

Det må ligge i dialogen.

Regissør og lyddesigner har ingen visuelle hjelpemidler.