



Varje kursbrev är cirka 10-15 sidor långt och innehåller en grundlig genomgång av ämnet, djupanalyser av hur ämnet används i svenska och utländska succéfilmer, varvat med professionella tips om hur du lär dig behärska det. Breven avslutas med en läsövning, en skrivövning och en skrivuppgift där du applicerar det du lärt dig på den historia du själv utvecklar. Så här kan ett kursbrev ur Manuskursen se ut. OBS! Detta är endast ett urval ur ett för att du ska ha möjlighet att se formen.

BILDBERÄTTANDE: SÅ GESTALTAR DU STORY OCH KARAKTÄRER

Det som skiljer filmmanusförfattare från romanförfattare eller dramatiker är framför allt en sak: drivkraften att berätta i bilder. Med bilder menar jag inte coola MTV-vinklar eller snygga Michael Bay-klipp utan bilderna som säger mer än tusen ord.

Manusförfattarens jobb är, mer än något annat, att berätta.

Att använda bildernas inbyggda kraft till att förmedla och kommunicera.

Bildberättande är ingen exakt vetenskap. Det är ett sätt att lära hjärnan att filtrera alla idéer du får genom ett slags visuellt översättningsfilter. Att lära sig använda ALLT som går att uttryckas i bilder. Att hela tiden skapa sig en inre bild av dina karaktärer – hur de går, ser ut, klär sig och pratar – och rummet eller den miljö dina karaktärer existerar i – från huset de bor och bilen de kör till det landskap de färdas i.

Det är när du börjar se den värld du skapat på papper som också de rätta bilderna kommer, precis som dialog. Dialog och bildberättande är manusförfattarens mest intuitiva verktyg. De går hand i hand. Att hitta balansen hur mycket som ska uttryckas i ord och hur mycket som kan uttryckas i bild är måttstocken på hur bra du är som manusförfattare.

Det viktigaste visuella redskapet kallas för *metaforer*. Bra metaforer är visuellt expressiva och gestaltar både dina karaktärer och din historia i bild. Metaforer är ett verktyg för att ge en djupare förståelse av karaktär, tema eller historien.

Hur lär man sig då berätta i bilder? Det finns några grundläggande knep:

- Se till att din historia bygger på bilder från grunden, inte på ord. Försök att hitta en övergripande metafor för den historia du vill berätta. I *Sideways* är BILEN de färdas en visuell metafor för deras känslomässiga resa. En resa som slutar där den började – men med en bil som det bara är ett vrak kvar av.

Andra exempel på bra story-metaforer:

- ✓ Ett tåg
- ✓ En buss
- ✓ Ett flygplan
- ✓ En väg
- ✓ Mat & dryck
- ✓ Ett hem
- ✓ En bro
- ✓ En korsning
- ✓ Skyltar
- ✓ En byggnad

Timmarna handlar om tre kvinnor i tre olika tidsåldrar. De tre kvinnorna är tre sidor av samma triangel vilket illustreras visuellt då Clarissa passerar a "huge triangular building" som visar sig vara hennes AIDS-sjuka vän RICHARDS hem.

- Använd metaforer som har en UNIVERSELL betydelse. Det är ditt jobb att kommunicera så mycket som möjligt till så många som möjligt. Med andra ord: undvik symboler som kräver akademisk kunskap för att förstå. Använd enkla, men expressiva bilder. En boll, ett kors, ett djur – de finns i alla kulturer världen över. Hitta dina egna variationer på symboler som har en universell resonans. I *Så som i Himmelen* har Lena pappersvingar. Hon har en änglalik uppenbarelse. Det är heller ingen slump att Daniel köper en skola. Han är en man som har mycket att lära.

LÄSÖVNING: Läs de första 30 sidorna i ett valfritt manus på listan över studiemanus. Analysera vad som berättas i bild. Se om du kan hitta visuella metaforer som gestaltar karaktär, tema och story i det. Skriv vad du tror det betyder och vad som berättas "mellan raderna", alltså det som sägs.

SKRIVÖVNING: En karaktär sitter i ett väntrum på en förlossningsavdelning. Hitta visuellt expressiva metaforer för följande ord:

- Karriärsambition
- Ambivalens
- Längtan bort
- Ändhållplats
- Desorientering

Motivera dina svar. Du får inte använda exempel ur kursbrevet. Du måste hitta nya synonymer. Och de måste finnas i den fysiska värld karaktären befinner sig i med dess tillhör. Eller i gestaltningen av karaktären.

SKRIVUPPGIFT: hitta fem visuella metaforer i ditt eget manus som gestaltar din huvudkaraktärs:

- Härkomst
- Livsåskådning
- Attityd
- Behov
- Rädsla

Hitta tre visuella metaforer som gestaltar ditt eget manus i:

- Tema
- Konflikt
- Orientering/vägledning

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Johan Brännström'. The signature is stylized with a large, looped 'J' and 'B', and a long horizontal stroke at the end.

Johan Brännström