

Lars Rye-Holmboe

Omskriving av manus

Masteroppgave i Film og Videoproduksjon

Veileder: Sven Øsgaard

Desember 2023

Lars Rye-Holmboe

Omskriving av manus

Masteroppgave i Film og Videoproduksjon
Veileder: Sven Øsgaard
Desember 2023

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden

Sammendrag

Mange aspirerende manusforfattere og filmentusiaster, har kanskje lest en bok eller artikkel om hvordan man skriver et manus. “Tips og triks for hvordan man skriver et manus som selger!” jeg har lest mange slike. Det jeg aldri hadde kommet over før jeg begynte å skrive denne masteroppgaven var en bok som fokuserte på omskrivingsprosessen. Det er nemlig det denne oppgaven har som mål å undersøke. Omskriving er vanskelig og smertefullt, men essensielt for å ta manuset ditt fra å være et rotete førsteutkast til å bli et fullstendig realisert, ferdig manus. Selv om man kan begynne på side en med et mål om å gjøre manuset bedre, er ikke dette den beste fremgangsmåten. Denne teksten skal forsøke å svare på hvordan man best organiserer omskrivingen, hvilke hjelpemidler som bør anvendes og hvordan man best mulig bruker dem for å effektivisere prosessen. Vi skal se på to ulike modeller som er forslag til hvordan man organiserer omskrivingen, Epps-modellen og Lazarus-modellen.

Dette er en produksjonsstudie og vi skal ta i bruk et eksempel på en omskrivingsprosess fra det virkelige liv, nemlig min egen. Den noe mislykkede omskriving av manuset til filmen “Flakka Fury”. Gjennom å se på valgene som ble gjort i denne omskrivingsprosessen får vi en dypere forståelse for hva man bør gjøre, hva man bør unngå og hvorfor det er så viktig å ha riktig tilnærming til omskriving.

Antall ord: 17002

Abstract

Many aspiring screenwriters and film enthusiasts may have read a book or article on how to write a screenplay. "Tips and tricks for crafting a screenplay that sells!" I've read many books like that. What I had never come across before I began writing this master's thesis was a book that focused on the rewriting process. That's precisely what this thesis aims to investigate. Rewriting is difficult and painful, yet essential to transform your script from a messy first draft into a fully realized, finished screenplay. Although one might start on page one with the goal of bettering the script, this isn't the best approach. This text will attempt to address how to best organize the rewriting process, which tools to use, and how to make the most effective use of them to streamline the process. We'll look at two different models for organizing rewriting: the Epps model and the Lazarus model.

This is a production study, and we'll utilize an example of a real-life rewriting process specifically, my own somewhat unsuccessful rewriting of the screenplay for the film "Flakka Fury." By examining the choices made in this rewriting process, we gain a deeper understanding of what should be done, what to avoid, and why it's so crucial to approach rewriting correctly.

Word count: 17002

I. Innledning

A. Bakgrunn og motivasjon for emnevalg	s. 5-6
B. Forskningsspørsmål	s. 6

II. Teoretisk rammeverk

A. Hva er et filmmanus?	s. 6-9
B. Førsteutkast	s. 10-12
C. Hva er omskriving?	s. 13-15
D. Feedback	s. 15-18
E. Organiser omskrivingen	s. 18-19
1. Epps-modellen.....	s. 19-21
2. Lazarus-modellen.....	s. 21-24

III. Metode og datainnsamling

A. Introduksjon	s. 25
B. Forskningsdesign	s. 25
C. Datainnsamling	s. 25-26

IV. Analyse av omskrivingsprosessen i praksis med egne erfaringer

A. Drøfting og sammenligning av Epps og Lazarus	s. 27-29
B. Beskrivelse av eksempelmanuset	s. 29-30
C. Omskriving etter Tilbakemeldinger fra fagpersoner og medstudenter	s. 30
1. Tilbakemelding fra medstudenter.....	s. 31-32
2. Tilbakemelding fra veileder 1.....	s. 32-33
3. Tilbakemelding fra veileder 2.....	s. 33-35
4. Bruk av tilbakemeldingene.....	s. 35-37
D. Organisering av omskrivingen	s. 37-38
E. Tre spesifikke omskrivinger	s. 38
1. Sjangerendring gjennom dialog.....	s. 38-41
2. Karakteren Marie og slutten.....	s. 41-44
3. Trimme vekk fett.....	s. 44-45

V. Resultater og diskusjon

A. Sammendrag av hovedfunn i det teoretiske rammeverket	s. 45-47
B. Egen omskriving i lys av det teoretisk rammeverk	s. 47
1. Tilbakemeldinger.....	s. 48-49
2. Organisering.....	s. 49-50

VI. Konklusjon

A. Besvarelse av forskningsspørsmål.....s. 50-51

B. Konklusjon om omskrivingsprosessen og dens betydning for manuset.....s. 51

VII. Referanseliste

I. Innledning

A. Bakgrunn og motivasjon for emnevalg

Allerede før jeg begynte på masterløpet i Film og Videoproduksjon var jeg klar over at man på siste året skal lage en Masterproduksjon, som helst skal være en film. Man kan lage denne filmen på egenhånd eller som gruppe. Jeg har tidligere forsøkt å lage en film alene, dette opplevde jeg som utfordrende og var derfor sikker på at å jobbe i gruppe var det beste. Det som uroet meg litt, var å finne ut hvilken rolle jeg skulle ha i denne produksjonen. Jeg hadde på dette tidspunktet prøvd meg på mye forskjellig og klart å utelukke enkelte ting jeg ikke ønsket ansvar for, men hadde ingenting jeg var sikker på ville være riktig for meg. Ved tidligere produksjoner har jeg aldri trivdes i de mer tekniske rollene, kamera, lyd, klipp. Jeg gikk tilbake til hva som var motivasjonen min var når jeg søkte meg inn på Film og videoproduksjon for fem år siden. Det jeg hadde et ønske om da, var å lære meg å lage en film basert på mine idéer. Dette var noe jeg hadde fått prøvd meg på tidligere i studieløpet, men aldri på i en så stor skala som en masterfilm kunne bli. På dette tidspunktet hadde vi ikke bestemt oss for hvilket prosjekt vi skulle gjennomføre. Klassen valgte derfor å holde et møte hvor vi alle skulle legge fram en idé. Jeg hadde et manus til en kortfilm fra en stund tilbake. Jeg la fram dette manuset og pitchet hvordan jeg kunne skrive videre på det, for å gjøre det til en spillefilm. For å gjøre en lang historie kort, avgjorde vi å gjennomføre prosjektet jeg hadde lagt fram. Med dette var min rolle i prosjektet å skrive manus.

Jeg var ikke helt fersk til manus, da jeg hadde skrevet manus til flere kortfilmer. Skrive manus til spillefilm er likevel noe helt annet og noe jeg aldri hadde gjort før. Fra jeg begynte på manuset i februar 2022, til innspillingen startet i oktober samme år, foregikk det skrivning og omskriving om hverandre. Jeg tok i bruk faglitteratur om manusskriving, samt gode råd og tilbakemeldinger fra fagpersoner og medstudenter. Selv om dette var fine hjelpemidler å støtte seg på, var det likevel slik at jeg i stor grad tok valg basert på egen fantasi, intuisjon, og ønsker for historien når jeg lagde manuset. Det er selvfølgelig ikke slik at alle valg man tar er riktig.

Motivasjonen jeg hadde for å skrive denne oppgaven var å lære meg hvordan jeg bedre kan skrive om et manus og da utvikle meg som manusforfatter. En stor del av målet med denne oppgaven er å kunne se på valgene jeg tok i retrospekt, og å analysere dem. Jeg ønsker å se på de riktige valgene som ble gjort og hvorfor de var riktig, samtidig som jeg ønsker å se på hvordan jeg kunne løst ting bedre.

B. Forskningsspørsmål

Det jeg oppdaget mens jeg skrev om manuset, er at omskriving er en enorm del av prosessen. Selv om man på et tidspunkt må låse manuset, og si at dette er siste utkast, er det alltid ting man ikke er helt fornøyd med og man føler burde endres.

Det finnes enormt mye litteratur som er behjelpelig til å skrive et manus. mesteparten av denne litteraturen tar deg fra idefasen til første utkaste. Dette er en stor del av å lage et ferdig filmmanus, men ikke hele jobben. Det jeg skal sette søkelys på i denne teksten er stegene som kommer etter dette. I denne teksten skal jeg gjøre rede for de ulike stegene i omskrivingsprosessen og de valgene jeg tok, for så, gjennom litteratur og egne refleksjoner, analysere hvordan man bør gå fram i omskrivingsprosessen.

Jeg håper gjennom dette å skape en tekst som kan være behjelpelig for meg selv og andre som har laget et førsteutkast, men ikke vet hva som er neste steg for manuset.

Problemstilling:

Spørsmålet denne teksten skal besvare er hvordan man skriver om et manus. Hvordan organiserer man omskrivingen? hvilke hjelpemidler bør anvendes, og hvordan bruke dem på best mulig måte for å effektivisere omskrivingsprosessen?

II. Teoretisk rammeverk

A) Hva er et filmmanus?

I dette delkapittelet skal vi se på litt av historien til filmmanus og hva et moderne filmmanus inneholder. Det er for å få en forståelse for rollen manuset har i en produksjon, og hvordan et moderne manus skal se ut.

Steven Price Bruker ordet «*scenario*». En idé som ikke trenger å være lengre enn en setning og som kan lages en film ut ifra. Dette er et ord som ble brukt før ordet *screenplay* (filmmanus) ble tatt i bruk. Price fortsetter med å fortelle at det var en tid før standard prosedyre var å lage film som tok utgangspunkt i en nedskrevet plan, som vi i dag kaller filmmanus. Hva som helst kan være et slikt scenario. Det trengs ikke en gang å skrives ned, men kan også eksistere, kun i hodet til filmskaperen. Price bruker et eksempel på en film som er laget ut ifra et scenario. Yoko Onos «*Film No. 4*» med tittelen «*Bottoms*» Dette er scenarioet; «String bottoms together in place of signatures for petition for peace». Price stiller spørsmålet; Er dette et filmmanus? (Price, 2013, s. 1)

«The screenplay for the silent film *A Trip to the Moon* (1902) by Georges Méliès was just a 30-line description with locations and action sequences» (Bang, 2022, s. 1)

Bang forteller at dette manuset bare besto av 30 linjer med beskrivelse av handling og lokasjoner. Dette ble til en film på mellom 9 og 18 minutter ut ifra hvor mange bilder i sekundet den spilles av på. Et manus til en film på 9 minutter ville vært på omtrent 9 sider med moderne standarder. Bang forteller videre at Méliès dokument er et av de tidligste filmmanusene vi kjenner til. Videre i (Bang, 2022, s. 1) forteller han at utviklingen som har skjedd innenfor filmmanus har foregått helt siden vi begynte å lage filmer. Det har gått hånd i hånd med den tekniske revolusjonen i filmindustrien siden begynnelsen av 1900-tallet. Tidlig på 20-tallet ble film i større grad tilgjengelig for massene. Filmindustrien vokste og den tekniske utviklingen som synkroniserte lyd og bilde gjorde film til et mer effektivt historiefortellingsmedium. Denne utviklingen gjorde at regissører i større grad hadde behov

for å dele informasjon med skuespillere og de andre i produksjonen. Regissørene skrev enkle beskrivelser av filmens scener som de delte med de andre under innspillingen. «This basic scene description evolved into the modern-day screenplay» (Bang, 2022, s. 1)

Når man bruker ordet filmmanus i dag, er det nok de moderne filmmanusene som Bang nevner de fleste ser for seg. (Bang, 2022, s. 2) Forklarer videre at filmbransjen har utviklet en standard for filmmanus og at i dagens filmproduksjoner er filmmanuset et skrevet dokument som anvendes gjennom hele prosessen. Om man bruker bransjestandarden for å skrive manuset sitt kan man regne med at en side av filmmanuset omtrent vil bli ett minutt med film. Hvordan ser disse standardene ut?

Rabiger & Hurbis-Cherrier oppsummerer de viktigste standardene; Et manus skrives i tredjeperson, nåtid. Courier-fonten skal anvendes i størrelse 12. Sidetall plasseres i øvre høyre hjørne. (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020, s. 78) De seks hovedelementene et manus består av er følgende;

1. Scene heading: En scenetittel skal skrives med store bokstaver. Den skal kommunisere om scenen er innendørs eller utendørs, hvor den foregår, og hvilken tid på døgnet det er. Eksempel: EXT. SOVEROMMET TIL PETTER - NATT
2. Stage direction: Handlingen skal skrives i nåtid. Her skal man beskrive hva karakterer gjør og hvordan ting ser og høres ut i en scene. Det er i denne formen brorparten av tekst i et manus skrives. Det er også her man gir nødvendig informasjon om karakterer første gang de blir introdusert.
3. Character cue: Dette skal skrives i store bokstaver på en egen linje. Den skal kun inneholde navnet til karakteren som skal levere den følgende dialogen. Det er viktig at disse Character cues er konsekvente for å unngå forvirring.
4. Dialogue: Dette er hva karakterene skal si. Dialogen kan skreddersys til karakteren og kan derfor skrives uten å følge strenge grammatiske regler. Den kan skrives akkurat slik du ønsker at den skal leveres. Dialogen skal befinne seg rett under en Character cue.
5. Personal direction: Skrives som regel i parentes etter dialogen. Dette fungerer som regel som en peker på hvordan dialogen skal leveres. Den kan for eksempel forklare at dialogen skal ropes eller leveres med gråtkvalt stemme.

6. Scene transition: Finner sted på slutten av en scene. Brukes for å skape en overgang mellom scener. Brukes som oftest når scener har en spesiell sammenheng med hverandre. (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020, s. 80)

“This facilitates breaking it down for efficient production scheduling, and for everyone on the project to quickly determine what they need to do their jobs.”(Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020, s. 78)

Rabiger & Hurbis-Cherrier forklarer at å følge bransjestandardene fører til en mer effektiv produksjon og gjør det enklere for alle de involverte partene å forstå hva de trenger å gjøre eller forberede seg på, for produksjonen. Videre forteller Rabiger & Hurbis-Cherrier at standardene for et filmmanus er enkle, effektive, essensielle, og at de fungerer, de fraråder manusforfattere å lage sine egne.(Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020, s. 78).

«The development of the screenplay form owes much to its dramatic sister in the theatre and many of the first films produced were adaptations of stage plays» (Nelmes, 2010, s. 237) Det som nevnes av Nelmes her, er at filmmanus ikke kom ut av ingenting når vi begynte å lage filmer. Mange av de tidlige filmene som ble produsert var adaptasjoner av kjente teaterstykker. Bang forteller historien til teateret går helt tilbake antikkens Hellas og at det er en åpenbar likhet mellom teateret og film. Videre forteller han at historiefortellingen vi ser i film er hentet fra teknikker som har blitt brukt i teateret i lang tid, mye av strukturen og terminologien som brukes i filmmediet i dag stammer fra teateret. (Bang, 2022, s. 1)

I (Rush & Baughman, 1997) diskuteres det de kaller for «*The blueprint question*». Spørsmålet som heves er om et filmmanus kun har en verdi i forhold til rollen det spiller i en filmproduksjon, som en mal eller plan for innspillingen, eller om manuset har en egenverdi som et kunstnerisk verk. Konklusjonen de kommer til er at selv om et manus kan brukes som en mal eller instruksjoner i en filmproduksjon er det mye man kan lære gjennom å tolke det uten å se på det på denne snevre måten. I denne oppgaven skal vi se på manus i konteksten av filmproduksjonen. Vi skal fokusere på det stadiet i manusutviklingen som er mellom første utkast og produksjon.

B) Førsteutkast

I dette delkapittelet skal vi se på hva et førsteutkast er og hvor det befinner seg i produksjonens tidslinje. Det er for å for å få en forståelse for hva vi omskriver og hvor omskrivingen befinner seg i produksjonens tidslinje.

«The first draft is really the exploratory draft, driven by the initial excitement and passion for the project while the story and the characters are still evolving» (Nelmes, 2008, s. 9). Nelmes forklarer at førsteutkastet er et steg hvor historien og karakteren fortsatt er i endring.

Manusutvikling er en lang prosess, og når man skriver førsteutkastet er det enda mye som er uklart. Valg som hvem karakterer er, hvordan utvikling de skal ha og hva slags hindre de må gjennom i løpet av historien er enda i utvikling. Karakterer, hendelser og vendinger i historien blir til mens man skriver førsteutkastet.

«First drafts are all about making mistakes. They are by definition full of blind alleys and, if we're lucky, happy accidents.» (Lazarus, 2006, s. 10) Lazarus forteller at det ikke meningen at førsteutkastet skal være perfekt og at man skal gjøre feil. Det er derfor vi kaller det første utkast, det er første av flere. Det kan oppstå kontinuitetsfeil, kanskje man skriver seg inn i et hjørne. I (Epps, 2016, s. 17) sier han at han har skrevet noen gode førsteutkast, og noen forferdelige. Det han aldri har gjort er å skrive et perfekt førsteutkast som han har sagt seg ferdig med uten å jobbe videre med det.

«Gradually we shape (will) our script into a story that makes some degree of sense; a story that has a beginning, a middle, and an end, all limning the vaguest suggestion of a movie» (Lazarus, 2006, s. 10) Det Lazarus beskriver her er at hvordan man kommer fram til førsteutkastet sitt. Et førsteutkast er ikke et ferdig produkt, men det steget hvor du for første gang har fått skrevet ned historien på papiret i manusform. Historien gir noenlunde mening og har en begynnelse, midtdel og slutt. Videre sier han at dette dokumentet kan se ut som et ferdig manus ved første øyekast og at reisen derfor ender der for mange manus. Lazarus sier at det kan være utrolig vanskelig å komme til dette punktet, men at reisen mot et ferdig manus er langt fra gjennomført. Det er nå omskrivingen begynner.

Rabiger & Hurbis-Cherrier forteller at førsteutkastet er et steg på en tidslinje som leder til et ferdig manus. De oppsummerer de ulike stegene i denne tidslinjen slik;

(Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020, s. 77-78)

1. Step Outline

Også kjent som et beat sheet, er en skisse av manuset som skrives i tredjeperson nåtid. Det går scene for scene og beskriver det mest sentrale som skjer i scenen med to-tre setninger. En Step outline følger hovedpersonene og de viktigste utviklingene i plottet. Dette er et sammendrag av de mest sentrale elementene i hver scene. En step outline skal være gjerrig med språk og skildringer.

2. Treatment

Noen foretrekker en Step outline, andre foretrekker Treatment. Om man jobber under kontrakt for noen man skal levere et manus til, er et Treatment ofte det første du blir bedt om å levere. I likhet med en Step outline skrives et Treatment i nåtid. De er ulik i at et Treatment er mer detaljert. Et Treatment kan variere i lengde og dedikerer som regel et avsnitt til hver scene som er sentral for plottet. Det fokuserer på hovedkarakterene i historien, konflikten de imellom, valgene de tar og utviklingen de har i løp av historien. Skildring av tonalitet, stemning, viktig subtekst og andre sentrale elementer i historien hører også hjemme i et Treatment. Særlig viktige dialogbiter kan skrives som sitater, men dialogen skal i hovedsak komme fram i form av et sammendrag

Både Step outlines og et Treatments er redskaper manusforfattere kan bruke for å finne ut hva som er viktig for historien, hva som mangler og hva som ikke blir å fungere. Dette kan man gjøre før man har gått i gang med å skrive scener ut fult med den kompleksiteten det medbringer. Det kan være enklere å gjøre store endringer på dette tidlige stadiet enn senere i prosessen.

3. First draft to final draft.

Førsteutkastet er det den første versjonen av manuset som er skrevet med standardene vi gikk igjennom på side fem og seks. Manuset har i denne versjonen for første gang fullstendige scener med dialog. Rabiger & Hurbis-Cherrier argumenterer for at denne versjonen ikke bør vises til for mange, men at man bør anvende noen få kollegaer man stoler på for å få tilbakemeldinger. Gjennom mange runder med omskriving vil man til slutt ende med manusforfatterens siste utkast. Dette er som regel hvor manusforfatteren og manuset skiller lag. Selv om mange manusforfattere kan mene at dette er den optimale versjonen av manuset og at det er ferdig på dette tidspunktet er dette sjeldent tilfellet. Manuset er nå i hendene til produsenten og regissøren. Det vil nå bli skrevet om med de endringene de mener er best.

4. Shooting script

Shooting script eller innspillingsmanuset er den versjonen av manuset som blir brukt under innspillingen og som deles med alle involvert i produksjonen. Det er først på dette stadiet kameravinkler og scenenummer blir lagt til i manuset. Manusforfatter er vanligvis ikke involvert i denne delen av produksjonen selv om det ofte blir gjort store endringer her. Det er regissør og/eller produsenten som har siste ord i hvordan innspillingsmanuset ser ut.

Rabiger & Hurbis-Cherrier forteller at de fleste manus, både profesjonelle og studentproduksjoner ikke følger disse stegene og er svakere av den grunn. Det kan være at de vonde tilbakemeldingene ikke blir gitt fordi man vil unngå å såre manusforfatterens følelser eller at tiden eller viljen ikke strekker til. (Rabiger & Hurbis-Cherrier, 2020, s. 76)

Hva er omskriving?

I dette delkapittelet skal vi se på hva omskriving er, og hvorfor vi skriver om manus. Vi skal gå inn på hvordan man skal gå fram når man utfører en omskriving og hvordan tilnærming man ikke bør ha. Noen av fokusområdene man kan ha under en omskriving og hvorfor omskriving er så essensielt er også noe dette delkapittelet gjør rede for.

“Writing is creating something out of nothing. Rewriting is creating something out of what is there”. (Epps, 2016, s. 9)

Epps sier at skrijving er å skape noe ut av ingenting. Omskriving er å skape noe ut av noe som allerede er der. I konteksten av denne oppgaven vil vi tenke på det å skape førsteutkastet som skrijving, stegene for manuset som kommer etter dette er omskriving.

Det kan kanskje virke innlysende at et generelt mål med omskriving er å forbedre manuset. Nelmes forteller likevel at omskrivingen ikke nødvendigvis er så strømlinjeformet som at manuset blir bedre og bedre med hvert utkast, fram til det er helt perfekt. Det «While a script reader, I had read quite a few potentially very good scripts which were changed for the worse, if not ruined, after rewriting» (Nelmes, 2008, s. 13). Videre forteller hun at man må holde hodet kaldt når man skal starte omskrivingen. Det er fort å ødelegge energien og sjarmen som gjorde manuset godt i utgangspunktet om man går for hastig fram. Hun forteller at små endringer kan ha en dominoeffekt. Ved å tilsynelatende fikse et problem kan man skape ti nye. Man må legge en slagplan. Dette kommer vi tilbake til senere i oppgaven.

«The goal is to identify problems, find creative solutions, and execute the revisions. With the Pass Method, you focus on four or five notes that you can accomplish, rather than trying to fix everything in one gigantic draft and end up fixing very little. » (Epps, 2016, s. 24)

Epps forteller at «The pass method» er en organisert, systematisk og strategisk tilnærming til omskrivingen som han har utviklet gjennom sine mange år som manusforfatter. Den handler om å identifisere noen spesifikke problemer med manuset, sette seg mål som adresserer disse, for så å finne kreative løsninger som du utfører. Dette er eksempler på slike mål:

- A screenplay that moves readers emotionally.
- A compelling main character with identifiable flaws and a strong character arc.

- A screenplay filled with crisis and conflict.
- A screenplay populated with interesting characters that actors want to play.

Epps forteller videre at dette er for å unngå å prøve å fikse alt på en gang. Gjennom hans erfaring har han sett at å gjennomføre en omskriving som starter på side en, som regel fikser veldig lite. Man får kanskje et annerledes resultat, men det har ofte de samme problemene. (Epps, 2016, s. 23-24)

“It is not about just changing words; rewriting is about stripping away all the dead and irrelevant parts”(Epps, 2016, s. 9)

Når man begir seg ut på en omskriving må man være streng med seg selv. Selv om rettskriving og tegnsetting er viktig for at et manus skal være oversiktlig, leselig og se profesjonelt ut, er det ikke dette som er essensen av omskrivingen av et manus. Det går dypere enn endring av ordbruk og tegnsetting. Man må være åpen for å endre hele konsept, Fjerne karakterer, fjerne scener og kutte vekk lange dialogbiter. “Kill your darlings” er et uttrykk som ofte brukes i omskrivingsfasen. Dette viser til at ting man er emosjonelt knyttet til og ikke ønsker å fjerne noen gang må tas bort.

“Welles rewrote a hundred seventy pages and deleted more than seventy-five pages.” (Lazarus, 2006, s. 19-20)

Dette er et sitat om omskrivingen av manuset til “*Citizen Kane (1941)*”. Lazarus skriver videre at manuset opprinnelig var 250 sider langt og ble skrevet ned til 135 sider. Det var nok noen «*darlings*» som ble drept i denne prosessen, men Lazarus sier at det var nødvendig for å skape den effektive, strømlinjeformede og skarpe filmen det ble til.

«The writer who avoids this opportunity to discover is as misguided as the portrait painter who only looks once at his subject before painting it» (Lazarus, 2006, s 10)

Omskriving er et essensielt redskap manusforfatteren har i sin verktøykasse. Å ikke lære seg å bruke det er som en snekker som aldri lærer seg å bruke en hammer. I (Lazarus, 2006, s. 10) stiller han spørsmålet; «Hvorfor ikke lære seg å like det?» Videre sier han at drevene manusforfattere ser på denne prosessen som en mulighet for utforskning og utvikling. Hvert utkast er en mulighet til å få dypere innsikt i forhold mellom karakterer, tydeliggjøre

budskapet i historien og skrive karakter-spesifikk dialog som får karakterene til å føles som ekte mennesker.

B. Feedback

I dette delkapittelet skal vi se på hvorfor det er viktig å motta tilbakemeldinger på manuset sitt, hvem man helst bør få tilbakemeldinger fra, hvordan man skal forholde seg til leserne sine og hvordan man tolker noen typiske tilbakemeldinger.

Epps forteller oss at å få tilbakemeldinger på manuset er essensielt for å kunne gjennomføre en suksessfull omskriving. Det er et av de mest verdifulle verktøyene du har som manusforfatter. De fleste førsteutkast er kaotiske, kritikk som peker mot problemer vil hjelpe deg å identifisere hva som må jobbes med. (Epps, 2016, s. 31-32)

«The point of getting notes is not to validate you as a screenwriter, but to make your screenplay better.» (Epps, 2016, s. 31)

Det er essensielt å ha et åpent sinn når man tar imot tilbakemeldinger og være villig til å se at manuset trenger å endres. Tilbakemeldingene reflekterer ikke ditt talent som manusforfatter. De er nyttig feedback som kan fungere som pekere som leder deg i retningen av å heve manuset ditt til nye høyder.

«Most of the time in notes meetings I have to fight the urge to leap across the table and tear the note giver's face off. I'm not proud of this.» (Lazarus, 2006, s. 44) Som den eksentriske Lazarus sier, kan det å få tilbakemeldinger på et manus være emosjonelt. Særlig når tilbakemeldingene utfordrer dine kreative valg. Videre sier Lazarus at denne impulsive trangten til å gå til motangrep ikke er smart å la seg styre av. Dette er en sikker måte å ikke få seg jobb igjen på. Selv om noen av tilbakemeldingene virker idiotiske, er de gitt med et ønske om å styrke manuset.

«The script editor's job is to read and analyse the script –give clear and strong notes and help the writer find their best version of the script.» (Griffiths, 2015, s. 4)

Forståelse for rollen til personene som gir deg tilbakemeldinger vil gjøre det lettere å sette pris på tilbakemeldingene du får. Om vedkommende gjør det de skal gjøre er de ikke ute etter å

sable ned ideene dine, eller å knuse drømmene dine. Deres jobb er å se etter mangler, svakheter, styrker og kontinuitetsfeil. Om man ikke går i motangrep, men heller lytter vil man kunne skape et produktivt samarbeid med den som gir tilbakemeldinger.

«Do not argue with the people giving you notes and do not try to defend your work. You are there to listen. You cannot talk someone into liking your screenplay» (Epps, 2016, s. 34)

Det er lett å ville kommentere, forsvare og forklare hvorfor ting er slik de er i manuset. Epps råder deg å unngå dette. La være. Du er ikke der for å overtale leseren om hvorfor dette fungerer eller er bra. Du er der for å lytte, for å lære og å forbedre manuset. Diskusjon er selvfølgelig lov og kan lede til videre oppdagelser.

«Three good reads will help you identify the main problems you will need to address on your next pass»(Epps, 2016, s. 33)

Epps argumenterer for at det beste er å få tilbakemeldinger fra tre personer. Flere enn dette vil kun resultere i rot og hodebry. Selv om du skal ha tykk hud, vil for mye kritikk bryte hvem som helst ned. Grunnen til å ha flere lesere er at man kan legge merke til gjentatte tilbakemeldinger når feedbacken kommer. Det er særlig disse du må ta seriøst. Om en person mener at hovedpersonen din er usympatisk, er det ikke så farlig om de andre leserne elsker henne. Om alle leserne dine stusser på kjærlighetsforholdet mellom dine to hovedpersoner har du sannsynligvis et problem.

«Pick and choose the people you give your first draft to very carefully since their reactions will play a huge role in your revision process.» (Epps, 2016, s. 33)

Valget av hvem som er de heldige leserne er viktig. Han sier videre at man ikke skal sende manuset til en nær venn eller familie, deres tilbakemeldinger kan være preget av deres relasjon til deg og i for stor grad være fylt med ros og gode ord. Det er ikke det man trenger.

En av mine forelesere sa en gang til meg at «du vil ha tilbakemeldinger fra dine fiender, ikke dine venner.» Fiender er kanskje et sterkt ord, men du vil ha tilbakemeldinger fra noen som tør å kritisere det som skal kritiseres. Epps sier at den viktigste gruppen å få tilbakemeldinger fra, er andre manusforfattere. De har kompetansen som skal til for å gi nyttig feedback. Samtidig vet de hvordan det er å være på den andre siden av tilbakemeldingene. Epps fraråder å få tilbakemeldinger fra folk som ikke har noen form for ekspertise innen film eller manus. Han sier at dette kan virke mot sin hensikt og være forvirrende for deg. Det er essensielt å

kunne stole på de som gir deg tilbakemeldinger. Å lese og gi gode tilbakemeldinger på et manus er også en evne som krever øving, det beste er å ha erfarne og kompetente lesere. (Epps, 2016, s. 32-33)

Epps forteller oss at vi ikke alltid skal tolke tilbakemeldinger bokstavelig. Det er ofte slik at leseren ikke helt klarer å identifisere hva som er problemet, men merker at det er noe som ikke fungerer. Man må noen ganger tolke tilbakemeldinger, ikke for hva de er, men hvorfor leseren hadde denne følelsen når de leste manuset, se etter hva som ligger bak tilbakemeldingen. (Epps, 2016, s. 40)

Epps legger fram en liste med 15 typiske tilbakemeldinger og forklarer hvordan man skal tolke dem, her er fire eksempler:

- “I just wasn’t involved in the story. I Wasn’t that concerned about the main character.”

Det leseren sier er at reisen hovedpersonene er på og de utfordringene han møter, ikke vekker følelser hos dem. Den vanlige feiltolkningen av denne tilbakemeldingen er å tro det er behov for mer plott. Hovedpersonen må være involvert i farligere situasjoner som hever innsatsen. Det denne tilbakemeldingen som regel betyr er at leseren ikke blir godt nok kjent med hovedpersonen, vi får ikke vite motivasjonen, svakheter og hva som står på spill på et emosjonelt nivå.

- “I don’t believe the character would do this.”

Denne tilbakemeldingen handler om motivasjon, leseren sier at de ikke tror på karakteren og de valgene de tar. Dette er et stort problem og man må spørre seg selv om hvem denne karakteren er, hva drømmer de om, hva trenger de i livet. Du må ha en tydelig forståelse for underbevisstheten til karakterene dine. Stemmer valgene de tar i historien overens med dette?

- “The main character is not likable”.

Leseren klarer ikke å relatere seg til hovedpersonen. Hovedpersonen må ha et mål publikummet forstår og heier på, om karakteren er ond, eller usympatisk er dette vanskelig å oppnå. En vanlig respons på dette er å fjerne karakterens feil eller svakheter, det vil i gjengjeld gjøre karakteren endimensjonal, en karakter må ha feil. I stedetfor å gjøre dette, jobb med å gjøre karakteren mer relaterbar.

- “The best friend is more interesting than the main character”.

Betyr dette at man bør gjøre bestevennen til hovedpersonen? Nei, dette stammer sannsynligvis i at bestevennen er mer svakheter og ukonvensjonelle trekk. En vanlig tabbe er å gjøre

hovedpersonen for *ren*, en karakter som aldri gjør noe feil og alltid er reflektert, det kan resultere i at hovedpersonen mer er de minst interessante karakterene i manuset. Ikke tolk dette som at bestevennen trenger å gjøres mindre interessant, men fokuser på hovedpersonen.

Så langt har vi gått ut ifra at du som forfatter har siste ord i hva som skal stå i manuset. Dette er ikke nødvendigvis tilfellet. Når man tar arbeidet sitt til den profesjonelle filmverden kan det ofte, om ikke som regel vil det være slik at man har skrevet en kontrakt som sier at produsenten, regissøren eller noen andre har siste ord.

«What do I do? I will call the producer or development person and tell them what's happening. They're the client. The idea is to satisfy them without sacrificing the integrity of the project.» (Lazarus, 2006, s. 37-38)

Som Lazarus sier, kan det være viktig å ha evnen til å gjøre kompromisser. Om du selv ikke har siste ord må man gjøre det beste ut av de valgene noen andre har tatt for deg. Man må i slike situasjoner være samarbeidsvillig og fleksibel. Evnen til å være en god selger av sine egne ideer og ha evnen til å forklare hvorfor du har tatt de valgene du har tatt kan hjelpe for å beholde manusets integritet.

C. Organiser omskrivingen

«Haphazardly slogging through your screenplay will not yield great results. Like taking a road trip, it's always better to plan out your route before you hit the road.» (Epps, 2016, s. 60)

Epps legger stor vekt på planlegging og organisering av omskrivingen. Som tidligere nevnt er ikke den beste framgangsmåten, å starte på side en med et løst mål om å gjøre manuset bedre. Man er nødt til å legge en plan med spesifikke mål før man begir seg ut på veien.

I dette kapittelet skal vi se på to ulike modeller for å organisere omskrivingen. Jeg blir å referere til disse ulike framgangsmåtene som "Epps-modellen" og "Lazarus-modellen" (Epps, 2016, s. 60-65) og (Lazarus, 2006, s. 21-35). Alle manus er unike og derfor vil naturligvis behovene for endringer som gjøres i omskrivingen også være det. De er begge enige om at metodene de presenterer ikke nødvendigvis er optimale for alle. Man kan bruke disse metodene som base eller inspirasjon og legge til sine egne tvister. Det viktigste er at man har en organisert tilnærming til omskrivingen. Fellen man kan gå i er å sette seg ned med første

side av førsteutkastet sitt og pløye seg gjennom. Man må holde hodet kaldt og legge en slagplan før man begynner omskrivingen.

1. Epps-modellen:

1. Statement of intent.

Dette steget krever ikke så mye grovarbeid, men et klart hode. Dette punktet kan man fundere over en liten stund før man tar en avgjørelse. Du skal nå skrive overskriften som omskrivingen din skal basere seg på. Målet er å oppsummere med noen setninger hva du ønsker å oppnå i omskrivingsprosessen.

2. Notes & Solutions chart.

For å visualisere tilbakemeldinger og løsninger, ta fram et ark og tegn en marg som går på midten av arket. Tilbakemeldinger på den ene siden og løsninger på den andre. Her gjelder det å velge ut de tilbakemeldingene som du mener er viktigst og adressere og finne løsninger på. Det er ikke fordelaktig å lage en altfor lang liste. Let etter de viktigste områdene først. Karakter, struktur, plot og tematikk er områder du bør adressere i de første utkastene. Noen løsninger kan skape problemer andre steder og andre løsninger kan løse flere problemer på en gang. Denne listen kan man gå tilbake til flere ganger. Løsninger kan komme mens man skriver og det er viktig å holde denne listen oppdatert underveis.

3. The main character.

Lag et Tilbakemelding og løsninger ark om hovedpersonen din. De aller fleste manus handler om én persons reise. Hvem denne personen er, deres mangler, mål og utvikling må avgjøres før man gjør andre endringer. Man kan ikke jobbe rundt dette. Samle sammen de tilbakemeldingene du fikk om hovedpersonen din og jobb med å forsterke deres rolle i

historien. Har de en tydelig motivasjon? Utvikler de seg på grunn av opplevelsene de har i historien?.

«Build plot and structure around a character; do not shoehorn a character into a plot.» (Epps, 2016, s. 62)

4. Expand Your game plan.

Du legger ikke bare en plan for endringene du skal gjøre i andre utkast. Du blir å lage flere utkast og du må planlegge fram i tid. En god måte å gjøre dette på er å lage et Tilbakemelding og løsning ark med ulike kategorier. Plot, sjanger, tematikk og så videre. Hvilke kategorier du velger å lage lister om må du vurdere selv ut ifra hva du mener må jobbes med. Bruk tilbakemeldingene dine for å avgjøre hva som må tas tak i. Poenget med å lage alle disse listene med ulike kategorier er for at du enklere skal klare å fokusere på en spesifikk ting om gangen når du skriver om. Du vil da kunne lage utkast som forbereder seg på spesifikke punkter.

5. The ripple effect.

Endringen du gjør i karakter i scene 17 kan få dialogen i scene to til å bli helt meningsløs. Alle endringer du gjør i de spesifikke kategoriene påvirker hverandre. Det er viktig å klare å identifisere hva slags påvirkning endringene dine har på resten av manuset. Kom tilbake og bruk planen du legger for å holde orden i hva du har endret og hva slags effekt dette har.

6. Feedback on your game plan.

Få tilbakemeldinger på planen din. I tillegg til at tilbakemeldingen på hva du har valgt å fokusere på vil være nyttig, tvinger det deg også til å organisere planen din på en oversiktlig og forståelig måte. Dette vil gjøre den lettere å bruke når hjernen din er blitt mør av all omskrivingen. Feedbacken kan også være nyttig for å diskutere og bidra til løsningene du har listet opp i dine ulike Notes & Solutions charts.

7. Reevaluate your game plan.

Disse ulike tilbakemelding og løsning-arkene vil bli til din plan for omskrivingen. Bruk denne planen under hele prosessen. Ha den liggende åpen på arbeidsstasjonen din når du skriver om. Du kan huke av punkter når du har gjennomført dem. Dette vil gi deg et bilde på hva du har utrettet og hva du har igjen å jobbe med. Ikke vær rigid, men åpen for å gjøre endringer i planen. Ny inspirasjon og nye ideer kan gjøre at du ønsker å gjøre endringer. Du må kontinuerlig oppdatere og reevaluere planen.

2. Lazarus modellen:

1. Gaining new perspectives.

Det første man gjør når man er ferdig med førsteutkastet sitt er å komme seg vekk fra det. Man trenger ikke å dra på sydenferie, men man trenger å tenke på noe annet. Se en film, ta et bad, gå en fjelltur. Når man har fått klarnet hodet sitt og er klar for å returnere til manuset, lager man en kronologisk liste av scenene manuset inneholder. En kort setning som beskriver hva scenen inneholder. Målet her er å få en oversikt over de brede konseptuelle blokkene i manuset. Man får da en bedre oversikt over hva historien handler om, Studer listen. Er det noen av scenene som er veldig like? som virker irrelevante? På dette stadiet kan man fjerne scener og stokke om på dem. Man kan og farge og form-koder i scenelisten. Rød for actionfylt, blå for dialogdrevet, legge til en stjerne om hovedpersonen er med i den, et hjerte om kjærlighetsinteressen er der. Dette kan hjelpe deg å identifisere at det er to actionfylte scener rett etter hverandre, eller at vi ikke har sett kjærlighetsinteressen på veldig lenge. På tide å lese manuset. Les og ta notater, ikke gjør endringene du kommer på under lesning. Når du har lest gjennom og gått over notatene dine kan du begynne omskrivingen.

2. Prioritizing the big scenes.

Finn ut hva som er de viktigste scenene i manuset. Det er dette publikummet blir å huske når de går ut av kinosalen. Scenen hvor helten dreper skurken, det første kysset til hovedpersonen eller plot-twisten. Dette er scenene som griper leseren og gjør at et studio vil ønske å produsere manuset. Det kan være nyttig å prøve å se manuset fra perspektivet til de du forsøker å selge manuset til. Et studio vil ha scener som selger, scener de kan sette i en trailer. Dette er disse du skal ha i listen din av viktige scener. Når man har listen sin, må man se hvordan scenene fungerer i forhold til hverandre. Vi er ute etter “rising action”. Innsatsen øker. Vi starter smått og bygger oss jevnt mot klimakset. Dette er en prøvd metode som fungerer.

“Rising action is a concept that works across genres. In a love story, the relationship must progress or stagnate. In a murder mystery, the number of corpses has to build. In action movies, the stunts have to get bigger and better.” (Lazarus, 2006, s. 24)

3. Tracking the transitions.

I den tredje fokuserte omskrivningen skal vi fokusere på overganger mellom scener. For å gjøre dette må man visualisere hvordan scenene glir over i hverandre i det ferdige produktet. Vi skal kun se på slutten og begynnelsen av scenene. I tillegg til at dette vil være viktig når filmen skal produseres, vil gode overganger også gjøre at leseren enklere kan lese manuset som en film og ikke bare ord. Overgangene man har i førsteutkastet vil ofte være røffe og ikke så gjennomtenkt. Det kan være greit og ikke bruke for mye tid på overganger i førsteutkastet i og med at utvalget og rekkefølgen av scener ikke er avgjort på dette tidspunktet. En god overgang selger sted og stemning. En overgang som generelt fungerer godt, er å klippe fra wide-shot til tight-shot eller omvendt.

Et manus med gode overganger leses mer visuelt og er mer profesjonelt. En motivasjon for å skrive gode overganger er at de hjelper manuset å selge.

4. Plotting corrections.

Lag en liste over ting du mener du må gjøre fokuserte omskrivninger rundt. Det kan være vanskelig å vite hva som må endres for å heve manuset. Man skal derfor lage en liste over ting man har måtte rette på og endret i tidligere manus man har omskrevet. De fleste har sine vaner og selv om man er klar over sine egne svakheter som forfatter, vil man ofte gjøre samme feil om igjen når man skriver et førsteutkast. Dette steget vil gjøre at du blir bedre og mer effektiv i omskrivingsfasen etter å ha gjennomført prosessen gjentatte ganger. Du vil begynne å se mønstre og lettere identifisere problemer med manuset ditt.

Lazarus liste over omskrivninger han ofte må gjennomføre:

«

1. Move the character name from the first word of the sentence to after a parenthetical phrase
2. Up the emotions in the most emotional scenes
3. Take out the first line in dialogue because it usually minors the last line
4. Remove the last line of stage direction in the scene because it's usually anticlimactic
5. Make the scenes deeper, rounder, and more mature in little, step-by-step increments»
(Lazarus, 2006, s. 28)

I dette steget handler det om å kjenne sine egne uvaner. Denne listen kan man bygge opp og oppdatere gjennom flere år. Listen kan inneholde alt fra setningsoppbyggingsvaner som ikke griper leseren godt nok, til å ha en hovedkarakter som alltid har for lange dialoger.

5. New information.

Lag en liste over alle scenene i manuset. Analyser hver scene og finn ut om scenen driver historien fram.

“What are scenes that move the story forward?

Simply put, any scene that gives the reader/viewer new information, a new story beat, an evolution of a relationship, a playing out of a story thread.” (Lazarus, 2006, s. 24)

Om en scene ikke gir oss ny informasjon, en emosjonell endring eller endring i karakterdynamikk bør den omskrives slik at den gjør det eller fjernes. Om du ikke endrer eller fjerner den er det likevel sannsynlig at den klippes vekk i det ferdige produktet og du har kastet bort en innspillingsdag.

6. The dialogue pass.

Den eneste måten å finne ut om dialogen din er troverdig, dramatisk, spennende eller humoristisk, er å lese den høyt. Uansett hva som er målet ditt med dialogen din vil det være umulig å vite hvordan den føles når den sies høyt, uten å si den høyt. Det beste er å samle noen ulike folk, kanskje til og med noen som ligner litt på karakterene i manuset og få dem til å spille ut scenene. Om dette ikke lar seg gjøre må man i det minste lese dialogen høyt selv. Det vil være setninger som virker gode på papiret som høres helt feil ut når de blir sagt.

7. On-the-nose rewrite.

I det siste steget skal man fokusere på hvor ofte karakterene sine sier akkurat det de tenker. Om hovedpersonen din er forelsket i noen, trenger ikke karakteren din si dette rett ut til bestevennen sin i første akt. Vis det gjennom et blick, en subtil handling eller måten han endrer litt på personligheten sin når de er i samme rom. La leser eller seer komme til konklusjonen selv gjennom subtekst.

III. Metode og forskningsdesign

A. Introduksjon

I dette kapittelet skal jeg beskrive metoden jeg har anvendt for å besvare forskningsspørsmålet mitt. Hvordan skriver man om et manus? Denne forskningen faller under kategorien produksjonsstudie.

«Produksjonsstudier omfatter all forskning som tar utgangspunkt i produksjonsprosessen»
(Puijk, R, 2014, s. 3)

En produksjonsstudie er i større grad interessert i kreftene som styrer utformingen av et produkt enn selve produktet. slike studier kan omhandle alt fra nyhetssendinger på fjernsyn til tegneseriestriper. En produksjonsstudie er ute etter å se på de “komplekse relasjonene mellom ideologiske/verdimessige, organisatoriske, økonomiske og politiske hensyn som tas i utformingen av medieinnhold” (Puijk, R, 2014, s.4)

B. Forskningsdesign

I denne studien anvender jeg et kvalitativt forskningsdesign. Det er fordi det tillater en dypere forståelse for temaet og gir rom for å utforske den komplekse og intrikate prosessen omskrivningen av et manus er. En kvalitativ tilnærming åpner opp mulighet for å undersøke teorier, opplevelser og innsikter på et dypere nivå.

C. Datainnsamling

Til å begynne med har jeg gjort en omfattende litteraturstudie for å finne relevante teorier og tilnærminger til omskriving av manus. Disse kommer fra bøker, vitenskapelige artikler og andre kilder som dekker emnet fra ulike perspektiver. Dette har dannet ryggraden for mine teorikapitler, som er ment å kunne anvendes og sammenlignes med mine egne erfaringer i analysedelen av denne studien. Jeg har derfor avgrenset søket mitt i det teoretiske

rammeverket til teorier og tilnærminger som jeg har sett på som relevante for mine egne opplevelser under omskrivingsprosessen.

Jeg har brukt mine egne erfaringer som manusforfatter og regissør under en spesifikk filmproduksjon som en case-studie. Jeg dokumenterte utfordringene jeg møtte, og de spesifikke omskrivingene jeg gjorde mellom første og siste utkast.

“Metodisk varierer disse studiene, men i hovedsak brukes enten intervju med produsenter, journalister og andre i produksjonsapparatet eller deltakende observasjon i produksjonsmiljøene”(Puijk, R, 2014, s. 4).

Selv om vi har sett teorier, meninger og synspunkter fra forskjellige deltaker filmbransjen i det teoretiske rammeverket, har jeg i all hovedsak anvendt deltakende observasjon i denne studien. Denne metoden er som regel anvendt ved at noen blir med på en produksjon og har en observerende rolle uten å selv være en involvert aktør. En av fordelene med metoden som jeg går glipp av ved å være en involvert aktør, er å se på produksjonen med øyne utenfra. På grunn av dette vil en mulig fallgrube ved metoden jeg har valgt for studien være å ikke kunne være selvkritisk og selvreflektert på grunn av mangel på objektivitet til produksjonen. Samtidig vil det å være involvert i produksjonen gi meg en dypere innsikt i hva som faktisk foregikk.

IV. Analyse av omskrivingsprosessen i praksis med egne erfaringer

A. Sammenligning og drøfting av Epps og Lazarus

En av de mest slående forskjellene mellom modellene går på mengden forberedelse som gjøres før man faktisk begynner omskrivingen. Min tolkning av Lazarus-modellen er at hvert av stegene i hans prosess fører til et nytt utkast, mens man i Epps-modellen skal utføre alle stegene før man begynner selve omskrivingen. Epps-modellen er på mange måter en forklaring på hvordan man best forbereder seg til omskrivingen, mens Lazarus går utkast for utkast hvordan man utfører den. Epps måte å lage seg et dokument som man har med seg gjennom hele prosessen virker oversiktlig og betryggende. «Notes & solutions charts» virker som et godt utgangspunkt for å holde orden på både problemer og løsninger i løp av omskrivingen. Det virker også som en fin måte å kartlegge framgangen i prosessen. Det snakkes aldri om noe form for holdepunkt for å gjøre omskrivingen mer oversiktlig i Lazarus-modellen, jeg ser på det som en mulig svakhet.

En annen stor forskjell, er at Epps-modellen fokuserer og er avhengig av tilbakemeldinger, mens jeg tolker det slik at Lazarus-metoden foregår uten tilbakemeldinger. Dette reflekterer også holdningene de viser til tilbakemeldinger i sine respektive kapitler om temaet. Mens Epps gjentatte ganger understreker hvor nyttig tilbakemeldinger på manus er og modellen i stor grad er en forklaring på hvordan man bruker dem, er Lazarus mer tilbakeholden om verdien til feedback. Han viser i minst like stor grad frustrasjon som verdsettelse når det kommer til tilbakemeldinger på sine manus. Dette kan ha noe med at Epps tar utgangspunkt i tilbakemeldinger han får fra mennesker han ønsker å få de fra. Lazarus tar i stor grad utgangspunkt i tilbakemeldinger fra produsenter og andre individer som kan tvinge deg til å gjøre endringer.

Igjen ser vi en mulig svakhet med Lazarus-modellen sett i sammenligning med Epps. Hvor Epps gjør en god jobb i å argumentere for hvor viktig tilbakemeldinger er i omskrivingsprosessen, tar Lazarus utgangspunkt i sine egne omskrivinger etter å ha jobbet med manus i over femti år. Det kan hende at man ikke har like stort behov for tilbakemeldinger fra andre manusforfattere når man har så lang erfaring. Dette er noe man kan merke seg om man planlegger å anvende Lazarus-metoden selv. Muligens vil man selv behøve flere steg enn de han legger fram om man ikke er like erfaren. Flere hoder tenker bedre enn ett. Selv om man er erfaren og dyktig, vil det alltid kunne dras fordeler gjennom samarbeid og innspill fra andre.

Jeg ser på hvordan Lazarus-modellen har et tydelig fokus på salgsaspektet av manuset ved omskrivingen som en styrke. Når man skriver et manus har man som regel et mål om at det til slutt skal bli en film. Noen må derfor være villig til å produsere og finansiere prosjektet. Stegene til Lazarus tvinger deg til å tenke i disse banene. Steget «Prioritize the big scenes» kommer allerede som nummer to, dette overrasket meg. «He does make some helpful points although there is an absence of emphasis on character.» (Nelmes, 2008, s.14)

Nelmes kritiserer Lazarus for å ikke sette søkelys på karakter i sin omskrivingsmodell. Et gjennomgående problem med modellen til Lazarus er at det er sentrale aspekter med historiefortelling som virker naturlig å fokusere på i omskrivingen, som ikke nevnes. Jeg har ingen tvil om at Lazarus har et ønske om at historiene hans blir så gode som mulig, samtidig virker det som at Lazarus og Epps operer med ulike mål. Gjennom modellene deres tolker jeg at målet til Lazarus er å få en produsent eller filmselskap til å like manuset hans fordi det er et manus som kan føre til en film som blir en bestselger, et manus som selger. Epps på den andre siden tolker jeg som å ha det enkle målet om å gjøre historien så god som mulig.

Epps-modellen kan være anvendelig uansett hva slags skjønnlitterær tekst du skriver. De ulike «Notes & solutions charts» man skal lage setter søkelys på karakter, struktur, plot, tematikk og andre historiefortellingsaspekter. Disse er like relevante om du skriver en novelle, roman eller setter opp et teaterstykke, som når du lager et filmmanus. Det er ikke tilfellet med Lazarus-modellen. Selv om man kunne brukt deler av denne modellen for omskrivingen av en

annen tekst er det tydelig at den er best egnet og laget spesifikt til omskriving av et filmmanus.

Det er ingen tvil for meg at begge disse modellene kan dras nytte av i omskrivingsprosessen. Jeg tror ikke det er slik at man må velge en av dem. Man kan heller kombinere tips og synspunkter fra begge i eget arbeid. Om man skal bruke en av dem som mal i sin omskriving, virker likevel Epps-modellen mest oversiktlig og nyttig. Særlig om man er en fersk og uerfaren manusforfatter. Tilbakemeldinger fra andre vil da være ekstra verdifulle, i og med at man selv vil ha et begrenset kunnskapsnivå om manus. Steg fire i Lazarus-modellen, der man lister opp svakheter med eget forfatterskap man har oppdaget under tidligere prosjekter vil være uanvendelig for en som går løs på sitt første manus.

B. Beskrivelse av eksempelmanuset

Manuset «Flakka Fury» handler om to unge menn, Petter og Mikkel. Petter er en nervøs type som er forelsket i Marie, noe han ikke har innrømmet for henne. Mikkel er en selvsikker og røff type, som ofte drar Petter inn i trøbbel. Guttene skal på fest til Marie, men ølsalget er stengt. Mikkel kommer på den gode ideen om å heller kjøpe hasj hos sin gode gangster-venn El Chapo. Det viser seg at han er noe psykotisk og vanskelig å ha med å gjøre. Handelen går galt og under presset av drapstrusler fra El Chapo velger guttene å rømme. I kaoset får de med seg en bag som de åpner etter å ha kommet seg trygt til Maries fest, baggen viser seg å være fylt med penger og dop. Mikkel overbeviser Petter om at de skal ta noe av dette dopet, hvor farlig kan det være. De våkner opp neste morgen og husker ingenting, baggen er i tillegg borte. Mens de leter etter baggen, dukker El Chapos crew opp. De kidnapper Marie og krever baggen som løsepenger. Petter overtaler Mikkel om at Marie må reddes. Guttene redningsforsøk av Marie ender med at hun må redde dem. Det hele ender i en konfrontasjon mellom alle karakterene, hvor Petter, Mikkel og Marie kommer seg unna El Chapo som ligger i en nevekamp med George som mener baggen er hans. Petter innrømmer sine følelser for en lite imponert Marie som avviser han. Hun er i stor grad misfornøyd med å være involvert i dette eventyret.

Jeg brukte en av mine favorittfilmer «Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (2003)» som inspirasjon for karakterene og noe av handlingen. Petter; fish out of water med undertrykt kjærlighet, Will Turner. Mikkel; Vittig, sjarmerende og lur, med dumdristige planer, Jack Sparrow. El Chapo; Gal og eksentrisk, på grensen til en karikert skurk, Kaptein Barabosa. Marie; bein i nesa, ikke redd for å gi andre refs. «for bra» for hovedpersonen som er forelsket i henne, Elizabeth Swann. Handlingen var ikke i like stor grad inspirert av denne filmen, men man kan dra paralleller til hvordan Marie blir kidnappet av skurken og våre to helter må redde henne. En annen film som må ha inspirert meg underbevisst er «Hangover (2009)» Hvor karakterene i likhet med denne historien tar dop og glemmer alt som har skjedd, for så å måtte lete etter noe dagen derpå.

Når det kommer til sjanger, var jeg veldig usikker når jeg gikk i gang. Selv om jeg til en viss grad hadde lyst å skrive komedie og så at mye av denne filmen la opp til å bli det, var dette en sjanger som skremte meg. Under diskusjon med en foreleser ble jeg gjort klar over at latter og humor er en av de vanskeligste følelsene å vekke hos et publikum, og jeg er i utgangspunktet ingen komiker. Jeg valgte derfor å peile meg inn på en tone i filmen som minnet om «Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (2003)». En actiondrevet film som lener seg på spenning og drama for å vekke følelser hos publikumet, samtidig som den har mange humorelementer.

C. Omskriving etter Tilbakemeldinger fra fagpersoner og medstudenter

Som vi tidligere har sett er tilbakemeldinger viktig for å få et inntrykk av hva som må jobbes med i manuset. Særlig når man uerfaren. Jeg søkte tilbakemeldinger fra tre forskjellige parter. Mine medstudenter og to ulike veiledere. De første jeg oppsøkte var mine medstudenter. Det var tross alt de som skulle være med å produsere dette manuset til en film. Vi hadde fått tildelt en veileder på prosjektet som jeg valgte å benytte meg av. Han var med under hele prosessen og ga både veiledning og tilbakemeldinger under skrivingen og omskrivingen. Han valgte senere i prosessen å henvise meg til en annen veileder som kunne gi meg nye innspill på prosjektet. Dette var mot slutten av omskrivingen, ikke lenge før innspillingen skulle starte, men det var fremdeles mye som kunne gjøres for å forbedre manuset.

1. Tilbakemeldinger fra medstudenter

I ettertid når jeg tenker på hvordan vi som produksjons-team samarbeidet ser jeg at vi hadde mye å gå på, særlig i preproduksjonen. Dette er ikke mer kritikk mot resten av gruppen enn det er selvkritikk. Om jeg ikke husker feil hadde vi bare en økt hvor vi jobbet spesifikt med manuset sammen før vi var helt på oppløpsfasen før innspillingen og hadde gjentatte økter hvor vi blant annet gjorde et script-breakdown og lagde en shot-list.

Når det kommer til den tidlige omskrivingsfasen, var det bare en økt vi hadde. Vi gjennomførte en «Table Read» av førsteutkastet. En Table Read er som regel en samling av cast og crew, hvor man leser hele manuset høyt. Det vanligste er å ha en fortellerstemme som leser alt som ikke er dialog, mens dialogen leses av skuespillerne som skal spille karakterene. På dette tidspunktet hadde vi ikke castet filmen, de ulike crewmedlemmene fikk derfor tildelt roller. Under lesingen satt latteren løst. Jeg fikk et inntrykk av at humoren landet. Etter vi var ferdig fikk alle komme med innspill. Mange av innspillene gikk på hvordan vi kunne gjøre scener kulere, mer «flashy», stunt, akrobatikk, eksplosjoner og blod. Jeg hadde hele veien vært veldig forsiktig med å gjøre scenene i manuset for komplisert å realisere. Det er fordi jeg var klar over at vi skulle produsere denne filmen selv. Dette medførte at produksjonsteamet hadde begrenset budsjett, spesialeffekter og generell kunnskap til pyroteknikk. Det var ikke slik at forslagene var direkte dårlig, men de var på grensen til urealistisk og ville koste mer enn de smakte. Resten av gruppa var enige i dette og under diskusjon var vi enige om at flere av disse forslagene ikke var gjennomførbare.

Jeg prøvde å stille spørsmål rundt hvordan de syns karakterene fungerte. Var det nok konflikt mellom dem? Var det en god driv i plotet? Merket de kontinuitetsfeil? Tilbakemeldingene var veldig generelle og overveldende positive. Det var ingen negative tilbakemeldinger i det hele tatt. «Det var bra», «det funket», «jeg likte det», «jeg merket ingen problemer med det». Var de tilbakemeldingene jeg fikk når jeg spurte om disse spesifikke tingene. Dette var ikke spesielt nyttige tilbakemeldinger som jeg kunne ta med hjem og bearbeide. Det var selvfølgelig mye å be om at de skulle klare å bearbeide de mer spesifikke detaljene i manuset under en slik gjennomgang.

Det mest nyttige jeg fikk ut av disse tilbakemeldingene var reaksjonen på at dialogen og handlingen ble lest høyt. De lo og jeg merket selv steder hvor dialogen hørtes litt falsk og teatralisk ut. Å få mye gode tilbakemeldinger følte godt. Jeg følte på dette tidspunktet at jeg hadde jobbet mye. Det følte som å få litt lønn for strevet. Det er ikke like sikkert at det var så hjelpsomt i det lange løp.

2. Tilbakemeldinger fra veileder 1

Dette er et sammendrag av tilbakemeldingene jeg fikk over e-post på førsteutkastet mitt fra veilederen vår på prosjektet. Dette var egentlig en versjon jeg sendte før jeg var ferdig. Manuset hadde ikke en slutt på dette tidspunktet.

«Jeg opplever ikke at jeg blir ordentlig kjent med hovedkarakterene. Ut over at Petter er interessert i Marie, er det egentlig lite som gjør at jeg på noen som helst måte kan forstå hovedkarakterene. Det er mye plot og handling, men jeg får svært lite innsikt i noen av karakterene eller deres motivasjon – spesielt Mikkel vet jeg veldig lite om. Derfor forblir manuset overfladisk. Det er heller ikke overraskende / crazy nok, til at jeg oppfatter det som en komedie, og jeg blir derfor sittende utenpå handlingen.»

«Akkurat nå oppleves karakterene som flate, og jeg skulle gjerne lært mer om dem gjennom historien.

Du må også jobbe med slutten, for i denne versjonen ble jeg sittende med flere spørsmål enn svar».

«Ut over det er det veldig mange tegnsetningsfeil i manuset ditt, noe som gjør det litt frustrerende å lese.»

Dette var altså i kontrast med de tilbakemeldingene jeg fikk fra mine medstudenter. Som vedlegg i e-posten lå det også en utskrift av manuset som han hadde notert over. Når jeg leser dette førsteutkastet nå gjør det fysisk vondt. I etterpåklokskapens lys, er jeg enig i det meste av det han skriver. Det var ikke helt det samme jeg tenkte når jeg gikk gjennom disse tilbakemeldingene først. Jeg vet ikke helt hvorfor. Jeg visste at manuset ikke var perfekt. Jeg var klar over at ting som karakter og sjanger måtte jobbes med, selv før jeg fikk

tilbakemeldingene. Likevel var det slik at det virket helt feil når jeg fikk disse tilbakemeldingen, han måtte ha feil. Jeg tolket det som at han ikke likte karakterene fordi de var for ukonvensjonelle og ikke passet hvordan en hovedperson burde være i hans hode. Han forsto ikke humoren. Jeg rasjonaliserte også at hovedgrunnen til at han synes det var så dårlig var at det virket så uferdig, noe jeg faktisk klarte å ta selvkritikk for på dette stadiet. Det manglet en slutt, masse skrivefeil. Han er sikkert bare pirkete.

Reaksjon på disse tilbakemeldingene er noe jeg angret på i dag. Hadde jeg klart å møte dem med et rasjonelt hode og uten følelser ville dette effektivisert og forbedret omskrivingen. Det var heldigvis ikke slik at jeg ble så fornærmet at jeg valgte å avslutte veiledningen der. Etter noen flere økter begynte jeg å ta innover meg at jeg måtte ta et valg når det kom til sjanger. Var dette en komedie eller var det en actionthriller. Jeg skjønnte at vi trengte å bli bedre kjent med disse karakterene gjennom handlingene og valgene de tok. Det var mye eksposisjon i dialogen. Det kan ha vært måten han ga tilbakemeldinger på, men gjennom hele omskrivingsprosessen hadde jeg alltid følelsen av at hans subjektive mening var at han ikke likte dette prosjektet. Han likte ikke karakterene, likte ikke humoren. Dette gjorde at det alltid var vanskelig for meg å vite om han ga en negativ tilbakemelding fordi det var objektivt dårlig eller fordi dette ikke passet for akkurat han. Han var ikke i målgruppen og målet var ikke å lage en film som tilfredsstilte veileder 1.

3. Tilbakemeldinger fra veileder 2

Etter å ha jobbet sammen med veileder 1 en stund valgte han å henvise meg til en ny veileder. Kanskje han var lei av at jeg ikke fulgte rådene hans. Dette er ikke helt sant. Mye hadde skjedd siden disse første tilbakemeldingene og jeg hadde i varierende grad tatt tak eller forsøkt å ta tak i de rådene han hadde gitt meg. Manuset hadde til og med en slutt. Grunnen til at han henviste meg til en veileder var nok fordi han hadde gitt de rådene han hadde å gi. Jeg hadde hørt tilbakemeldingene, jeg prøvde å gjøre endringer, han ga de samme tilbakemeldingene. Han regnet nok med at det kunne være fordelaktig for meg å få innspill fra noen andre med et friskt blikk og nye meninger. Her er et sammendrag av tilbakemeldingene jeg fikk av henne.

«Jeg har lest manus og kost meg!»

«Kortversjonen er at det skal være mulig å korte en del ned på dialog, rett og slett ved å ta scene for scene og bestemme deg for å stryke minst 1/3 av dialogen feks. De snakker litt i overkant mye noen steder»

«Men flere steder kan du med fordel bare kutte scenen tidligere uten å la karakterene forklare så mye hva de tenker å gjøre»

«Når det gjelder humor så er jeg litt usikker på sjanger her, for det kan tidvis minne om humor i retning Hangover-filmene, mens andre deler er mer klassisk action. Jeg liker det best når det er i humor-retningen»

«Jeg hadde absolutt villet dratt det litt mer mot det uforutsigbare og overraskende, feks som når du lar El Chapo stå og snakke om utdanningssystemet med foreldrene til Marie. Det er gøy og uforutsigbart. Noe av det samme tenker jeg er nøkkelen til de andre birollene også, de må overraske oss»

«Det har noen artige, rare vendinger, men stort sett så er det veldig oppskriftsmessig (som er helt ok så lenge det er meninga). Men slutten der Marie omfavner Petter lidenskapelig med tårer i øynene (s. 81) og alt plutselig bare er tipp topp, er ganske klisjefylt og banal. Her går det jo fint an å legge inn noen vrier og kanskje gjøre Marie til en litt mer interessant karakter»

«Så jeg skulle gjerne visst hvilken retning du vil dra filmen og så tydeliggjort sjangeren litt ut fra det.»

«Det er mye bra her og godt driv i plottet, men når sjangeren er såpass uklar er det vanskelig å vite hva som er riktige grep nå. Det trenger ikke være snakk om store endringer, men en tydeliggjøring av konseptet.»

Jeg skulle gjerne ønske at jeg ble henvist til veileder 2 tidligere. Ikke fordi jeg mener at veileder 1 ikke ga hjelpsomme tilbakemeldinger, men fordi jeg fikk veldig gode konkrete råd av veileder 2. Min opplevelse er at noe av det mest frustrerende elementet med tilbakemeldinger på manuset ditt, er når veileder peker på et problem, du er noenlunde enig i at dette er et problem, men vet ikke hvordan du fikser det og ikke får konkrete løsninger på problemet. Det høres kanskje dumt ut, men det er vanskelig å måtte skrive historien sin helt selv.

En annen grunn til at jeg skulle ønske jeg jobbet med veileder 2 tidligere er at jeg fikk et inntrykk av at hun likte manuset. Selv om mye av det hun skriver er kritikk, pekere på feil, svakheter, problemer og mangler, er det pakket inn i positive tilbakemeldinger. «Jeg har lest manus og kost meg» er en setning som setter en god tone og som gjorde meg mer mottakelig for kritikk. Jeg kan forstå at Veileder 1 ikke koste seg med det førsteutkastet han fikk i begynnelsen og jeg klandrer han ikke for det, men jeg fikk aldri følelsen av at han koste seg noe mer med de senere utkastene, selv om manuset utvilsomt forbedret seg gradvis.

4. Bruk av tilbakemeldingene

Jeg sto nå ovenfor spørsmålet; Hvilke av disse tilbakemeldingene er det lurt å følge opp og gjøre noe med? Hvor mye har jeg tid til å gjøre? Hva skal prioriteres? Hva kan jeg se bort fra? Løsningen på dette for meg var å se hvor tilbakemeldingene gjentok seg. Den første tilbakemeldingen jeg var overbevist om at jeg måtte gjøre noe med var sjanger. Jeg måtte velge om dette skulle være et actiondrama med litt humor, eller en komedie. Ut ifra reaksjonen fra medstudenter, veileder 2 sin tilbakemelding og mine egne meninger om hva som funket best med denne filmen bestemte jeg for at jeg skulle gjøre dette manuset mer humoristisk og gå for komediesjangeren, dette var første prioritering.

Jeg hatet slutten på manuset. Dette var en scene hvor Petter og Marie omfavnet hverandre som jeg i hovedsak hadde satt sammen med et mål om at manuset skulle ha en lykkelig slutt.

Jeg ønsket å løse slutten på en mer humoristisk måte. Jeg så at dette samtidig kunne gjøre mye for karakteren til Marie slik som tilbakemeldingen til Veileder 2 sa. Jeg tenkte at dette sammen med omskrivingen av et par andre scener med Marie ville dekke både tilbakemeldingene på slutten og hvordan Marie gjerne kunne gjøres til en mer interessant karakter. Disse to endringene var prioritering nummer to i omskrivingen. Veileder 2 sa at det var mye dialog som kunne kuttes ned på. «Mange steder kan scener ende tidligere.» Dette var også noe Veileder 1 hadde nevnt flere ganger til meg under prosessen. Dette var prioritering nummer tre.

Tilbakemeldinger jeg delvis så bort ifra var tilbakemeldingen til Veileder 1 om at karakterene var flate og manglet motivasjon. Dette var til en viss grad en tabbe. Med unntak av Marie som jeg mente hadde en del å gå på var jeg fornøyd med hvordan Petter og Mikkel fungerte. De var ikke smarte karakterer og det var heller ikke meningen. Forholdet mellom dem fungerer godt i en komedie. De var morsomme karakterer som prøvde å overleve i fare for en psykotisk gangster, samtidig som og prøvde å redde jenta en av dem var forelsket i. Var ikke dette motivasjon nok? Veileder 1 hadde særlig et problem med Mikkel. Vi blir ikke godt nok kjent med han. Hvorfor tar han de valgene han tar? Hva er motivasjonen hans?

Jeg angret i dag på at jeg ikke tok tak dette, det gikk ikke opp for meg at dette var et problem før vi satt i klippen og jeg tenke på hva som var inspirasjonen for Mikkels karakter. Som tidligere nevnt var dette Jack Sparrow. Det var selvfølgelig ikke en kopi eller en parodi på «Pirates of the Carribean (2003)», men jeg kunne tjent enormt på å se på hva som er Jack Sparrows motivasjon.

Jack Sparrow er ikke med i historien fordi han er kompis med Will Turner, har lyst å ha det gøy, og gjennom sin mangel på konsekvenstenkning drar dem inn i trøbbel. Det er i stor grad dette som er Mikkels rolle i mitt manus. Jack Sparrow har sitt eget mål. Han vil ha skipet sitt tilbake, *The Black Pearl*. Mikkel mangler en *Black Pearl*. Det verste av alt er at det er veldig få endringer som skal til for å gi Mikkel en troverdig motivasjon som ville gjort karakteren mye mer interessant og tvunget han til å ta valg som vil vise karakterutvikling. Det er nemlig en scene mot slutten av manuset hvor Mikkel har løst mysteriet om hvor baggen er og har

sammen med Marie klart å få tak i den. Petter er alene med El Chapo og er i livsfare. De må levere baggen for å redde han.

Hva om vi tidligere i manuset har etablert at Mikkel vil ha baggen som er full av penger selv. Kanskje han sliter med å betale husleia, hvem vet. Hele veien mens Petters motivasjon er å redde Marie, kan Mikkel ha sin egen skjulte agenda. Han vil bare finne baggen så han kan ta den selv. Han bryr seg ikke om Marie. Når Mikkel får hånd om baggen i den samme scenen som allerede er i manuset står han ovenfor et valg. Skal han ta baggen selv, det er tross alt det han har jobbet for hele veien, eller oppdager han at vennskap er viktigere. Selvfølgelig ville han valgt å redde Petter.

Det er utrolig irriterende å oppdage noe som jeg tror ville hevet filmen flere hakk etter at den er spilt inn. Særlig når det ikke ville krevd så store endringer. Kanskje om jeg hadde tatt tilbakemeldingen til Veileder 1 mer alvorlig og satt meg ned og undersøkt motivasjonen til Mikkel hadde jeg klart å se denne oppgraderingen før vi begynte innspillingen. Hvorfor er jeg så sta og dum.

D. Organisering av omskrivingen

Jeg hadde på dette tidspunktet lest mye litteratur om hvordan man skaper et manus, tips, triks som gikk på utformingen av et manus. Jeg hadde ikke lest eller undersøkt noe som gikk spesifikt på omskrivingsprosessen, hvordan man organiserer den, og hvordan man går fram. Fram til nå hadde jeg gjort omskrivinger, men disse satt ikke søkelys på spesifikke elementer som karakter, sjanger eller tonalitet. Jeg hadde jobbet scene for scene under den tidlige omskrivingen, hvor jeg tok i bruk tilbakemeldinger og egne idéer for forbedringer, og prøvde å gjøre alt på en gang.

Planen min var nå å gjennomføre tre omskrivinger med ulike mål i denne rekkefølgen.

1. Gjøre manuset mer humoristisk, tydeliggjøre at dette er en komedie. Legge til noe uventet, crazy twist, humoristisk dialog, kanskje slapstick. Klein/pinlige interaksjoner. Birollene mer karikert. Gjøre det rare, rarere.

2. Gjøre Marie mer interessant og fikse slutten. Dette var noe jeg følte var sammenkoblet og derfor var best å gjøre samtidig. Jeg var sikker på at historien trengte en interaksjon mellom Petter og Marie i en av de siste scenene. Hvordan denne scenen skulle foregå ville avgjøres ut ifra hvem Marie var som karakter.

3. Korte ned på dialog, avslutte scener tidligere. Se på måter å kutte vekk fett.

Ut over dette hadde jeg ikke noen plan for omskrivingen. Det var i tillegg ikke så mye tid igjen til innspillingen skulle starte. Når jeg fikk de første tilbakemeldingene fra Veileder 2 var det omtrent 2 måneder til innspillingen skulle starte. I tillegg til manusforfatter var jeg også regissør og produsent på dette prosjektet. Dette innebar mye jobb og selv om jeg ønsket det, kunne jeg ikke dedikere all tiden min til manuset i denne perioden.

E. Tre spesifikke omskrivinger

I dette kapitlet skal jeg presentere målene jeg hadde i de tre ulike omskrivingene. Jeg skal også presentere noen av de spesifikke endringene jeg gjorde for å nå de ulike målene, samtidig som jeg argumenterer hvorfor disse endringene ble gjort. Det ble gjort mange endringer i hvert av disse stegene, men i dette kapitlet blir jeg kun å presentere noen eksempler.

1. Sjangerendring gjennom dialog

Hvordan gjør et manus morsommere? Jeg hadde som mål om å gjøre dette hybrid-manuset om til komedie. I Bell (2019) kapittel 5, hevder han at den enkleste måten å forbedre et manus på er gjennom dialog og at den enkleste måten å forbedre dialog på, er å øke konflikten mellom karakterer.

Dette er en øvelse Bell presenterer for å heve dialogen i et manus:

«1. Make a list of your cast, give each character one or two lines of description.

2. step back and make sure, the descriptions are sufficiently different from each other.

3. Give each character one quirk, make them irritating to at least two other.
4. Write a few practice scenes pairing two of the characters at random.»

(James Scott Bell, 2019, kap. 6).

Jeg valgte ikke å gjennomføre stegene, men tok inspirasjon fra dem. Jeg tenkte det Bell skriver om å gi karakterene noe som irriterte en annen som en måte å skape humoristiske interaksjoner .

En film jeg brukte som inspirasjon i dette steget er «Snatch (2000)». Jeg så likheter i karakterene og handlingen i denne filmen til manuset jeg jobbet med. Jeg prøvde å analysere hva som gjør denne filmen morsom. Det som ble tydelig for meg var at dialogen mellom karakterene veldig ofte var preget av det det britene kaller «banter»

«using word play, opinions, exaggeration, irony, sarcasm, and other comedic themes to (playfully) humiliate, make fun of, and laugh at your friends.» (Domesch, 2014)

En oversettelse til norsk kan være erting. Altså dialog hvor karakterer gjør narr av hverandre. De kan gjøre narr av hverandre for alt fra tydelige «character flaws», til måten en annen karakter uttaler et ord på.

Jeg så på å bringe inn mer *banter* i dialogen på som en enkel og effektiv måte for å gjøre manuset mer humoristisk. For at dette skal fungere troverdig må karakterene ha noe å gjøre narr av hverandre for. Jeg tok inspirasjon fra Bells metode for å øke konflikten i et manus.

Jeg hadde et fokus på relasjonen mellom Mikkel og Petter når det kom til dette. Begge karakterene hadde allerede flaws. Jobben var nå å få dem til å gjøre narr av hverandre for dem. I en tidlig scene i manuset kjører guttene bil. Dialogen hadde allerede en konflikt som baserte seg rundt at de ikke fikk lyd i anlegget. Mikkel er overmodig og idealiserer gangsterlivet. Tilfeldighetene skulle ha det til at det jeg hadde en rød fløyelsbukse med skriften «glorious gangster» på i klesskapet mitt. Denne buksa er veldig «flashy» og på grensen til latterlig, det slo meg at Mikkel måtte ha den på seg. Samtidig som den avslører karakter, gir den også Petter noe å erte han for. Vedlegg 1 og Vedlegg 2 er eksempler på interaksjoner mellom Mikkel og Petter hvor de ertes eller gjør narr av hverandre, som ble lagt

til for å gjøre manuset mer humoristisk og øke konflikten. Det skulle vise seg at å skrive dialog med *banter* ikke var så enkelt. Som man ser i vedlegg 2, var ikke måten jeg løste det på alltid like raffinert, kreativt og effektivt.

Veileder 2 rådet meg til å dra manuset i en mer uforutsigbar og overraskende retning for å gjøre det mer humoristisk. Jeg syntes dette hørt fornuftig ut, Spørsmålet var hvordan. Jeg følte jeg hadde uløst potensiale i livvaktene til hoved-antagonisten El Chapo. Selv var han uforutsigbar nok og ufrivillig morsom flere steder. Livvakt 1 og 2 var generiske. Den ene ung, dum og usikker, den andre gammel og gretten. De gjorde jobben med å drive plottet fram og være en hindring for Mikkel og Petter, men ikke noe mer. I Vedlegg 3 er en scene hvor Mikkel og Petter har stjålet baggen og rotet den bort og livvaktene kommer for å kreve den tilbake. Dette er fra førsteutkastet og på dette tidspunktet svevde manuset mellom komedie og actiondrama. Dette er en scene som kanskje passer bedre i et actiondrama.

Jeg bestemte meg for å gjøre Livvakt 1 til en sadist. Hvor det tidligere var typiske trusler og dialogsnutter var han nå en person med overdrevne trusler som skulle sjokkere og være overraskende. (Se Vedlegg 4) Jeg ga karakteren tre slike dialogbiter. I retrospekt syns jeg dette er en av endringene som var enklest og mest effektiv. Dette fikk meg til å lure på om det kunne være lurt å gjøre en slik endring med flere karakterer, eller å dra det lenger med Livvakt 1. Jeg valgte å ikke gjøre det. Resonnementet mitt var at en av hovedgrunnene til at dialogbitene jeg hadde lagt til for Livvakt 1 var morsomme var at de uventet. Jeg fryktet at de ville miste sjokkverdien om det ble lagt til for mange.

Jeg fikk tilbakemeldinger på at endringene som ble gjort i denne fokuserte omskrivingen for det meste var vellykket. Det ble ikke gjort en fullstendig u-sving i sjanger og det var heller ikke intensjonen i denne omskrivingen. Grunnmuren for komedie var allerede til stede. Det handlet om å, fremheve og legge til komiske elementer for å tydeliggjøre sjangeren.

Noen av scenene som i førsteutkastet lente seg på og spenning og konflikt mellom protagonistene og antagonistene hadde nå en noe lettere stemning, hvor særlig antagonistene som tidligere framsto som litt skumle, nå sa merkelige og overraskende ting som gjorde de

komiske. Selv om de aller fleste scenene var veldig like i handling, var det nå en mer lattermild stemning i mange av dem. Dette ble oppnådd gjennom endring i karakter og dialog.

Fram til nå hadde manuset vært i en slags limbo. Hvor enkelte scener lente seg på å få leseren til å le, så gikk det tre-fire scener uten noen komiske elementer, som var action og spenningsdrevne, så kom plutselig en ny komisk scene.

«The reader needs to know what genre they are reading right from the opening page»(Epps, 2016, s. 104)

Epps skriver videre at man kan blande sjangere, men det viktige er at det er tydelig for leseren hvilken sjanger manuset er. Det Epps fraråder er å endre sjanger halvveis i historien din.

(Nelmes 2008 s.9-11) , skriver om å gå gjennom en lik prosess mens hun skrev noen av utkastene til manuset sitt; «*Wingwalking*». Førsteutkastet var karakterdrevet romantisk komedie. I andre utkast testet hun å i større grad lene manuset på actionscener. Dette skulle vise seg å ikke fungere og i senere utkast valgte hun å returnere til den opprinnelige idéen og jobbe videre med den.

2. Endring av Marie og slutten

Gjennom veiledningene mine hadde jeg skjönt at karakteren Marie hadde forbedringspotensial. Tilbakemeldingene gikk på at hun ikke var interessant, hun var for inaktiv og at det ikke virket troverdig at hun ønsket å omgås Mikkel og Petter.

Jeg tok disse tilbakemeldingen til meg og ønsket å gjøre noe med dem. Jeg anså at en av grunnene til at karakteren var uinteressant var at hun var relativt inaktiv. Disse tilbakemeldingen hang altså sammen. Dette var ikke så enkelt å gjøre noe med slik manuset var. Marie blir kidnappet og holdt mot sin vilje i store deler av historie. Det er vanskelig for en karakter som sitter bundet fast til en stol å være veldig aktiv. Det var likevel i utgangspunktet slik at Marie var den som fikk seg selv og guttene ut av kidnapping-

situasjonen når de sitter sammen i klisteret hos El Chapo. Det er disse scenene Marie er mest med i, men jeg så ingen mulighet for å gjøre henne til en mer aktiv karakter som tar valg i disse scenene.

Igjen valgte jeg å se på dialog som en løsning. Marie var en karakter som flere steder gir guttene kjeft for deres dumme handlinger. Jeg valgte å gi henne dialog hvor hun også gir kjeft til gisselholderne hennes. Dette hjalp kanskje litt med å gjøre henne mer interessant, men det utgjorde ikke den store forskjellen som jeg så etter.

Jeg satt enda igjen med problemet med karakteren er inaktivitet. Jeg så over alle scenene Marie var med i å lette etter steder hun kunne ta styringen. Jeg kom fram til en scene hvor hun og Mikkel har funnet baggen som er låst inni en bil som en løsning. Marie prøver å lirke opp bildøra med en hårnål, bilalarmen går og Mikkel knuser ruta. Det var Veileder 2 som kom med den gode ideen om at rollene burde være omvendt. Den overmodige Mikkel er selvfølgelig den som bør påstå at å lirke opp en bildør med en hårnål ikke er noe vanskelig, for så å tabbe seg ut og utløse bilalarmen. Da kan Marie være den løsningsorienterte karakteren som får dem ut av knipa gjennom å knuse ruta.

Det store problemet var enda slutten og den rollen Marie spilte i den. Alt ordnet seg til slutt og vi fikk ett sukkersøtt kyss mellom Petter og Marie. Alle var glade og vitset med hverandre mens de gikk inn i solnedgangen. Både Veileder 1 og Veileder 2 var veldig tydelig på at dette ikke fungerte. «Klisjefylt og banalt». «Dette føles ikke fortjent». Hvorfor er Marie interessert i Petter?». Jeg var helt enig, noe måtte gjøres her. Jeg hadde tidligere planlagt en mer dyster slutt som fokuserte på forholdet mellom Mikkel og Petter. Petter skulle bli skadet, noe som var Mikkel sin feil. Konklusjonen ville da bli at Mikkel og Petter endte opp som uvenner og at Petter gjennomførte en løsrivning fra et usunt vennskap. Denne idéen ble aldri noe mer enn en idé. Når jeg la den fram til mine klassekamerater ble den tatt dårlig imot. De var alle enige om at manuset måtte ha en noenlunde lykkelig slutt.

Problemet var at målet til Petter gjennom hele historien er å vinne Maries kjærlighet. Det var vanskelig at slutten skulle være lykkelig med mindre han klart å oppnå dette. Samtidig var det

helt feil at Marie skulle ha noen som helst interesse for Petter. Alt han og Mikkel hadde gjort i historien var å skape problemer for Marie.

Jeg fant løsningen i sjangerendringen. Jeg hadde i den tidligere omskrivingen jobbet med å tydeliggjøre komedie som sjangeren til manuset. Sukkersøtt kyss ble derfor til komisk avvisning. Se vedlegg 5. Dette fungerte på flere nivå. Det var ikke en direkte lykkelig slutt for Petter, men en humoristisk konklusjon på Petters forelskelse, om man syns en klein avvisning der man blir ledet til å tro at et banalt kyss skal komme er morsomt. Samtidig løser det problemet med at det ikke føles fortjent at Petter får jenta til slutt. Min tanke var at Marie blir en mer interessant karakter gjennom å ikke la seg bli kysset av «helten», men heller avviser han.

Jeg mener at de fleste endringene som ble gjort var en forbedring, men det kunne vært gjort mer. Endringene som ble gjort i denne omskrivingen endret hvilken rolle Marie hadde i enkelte scener. Hun ble mer selvsikker og bestemt, hadde flere dialogbiter og var litt mer krass mot andre karakterer. I tillegg fikk manuset en ny slutt hvor Marie avviser Petter istedenfor å omfavne han lidenskapelig.

Tilbakemeldingene jeg fikk var at endringene var positive for Marie. Jeg tolket det som at Marie var blitt en mer interessant karakter. Når jeg ser på karakteren med etterpåklokskap er jeg overbevist om at et av hovedproblemene med Marie er at hun introduseres for sent i historien og at leseren ikke rekker å bli kjent med henne før hun blir kastet inn i handlingen. På samme måte som at karakteren Mikkel mangler en tydelig motivasjon er dette også et problem for Marie. Det er lettere å unnskyldte mangelen på motivasjon i Maries tilfelle. Hun kastes inn i historien mot sin vilje ved å bli kidnappet. Maries mangel på motivasjon var aldri noe som ble diskutert med veilederne mine, men det kan absolutt være en faktor for at hun ble tolket som en flat og uinteressant karakter. Et problem jeg ser i ettertid var min holdning til å gjøre endringer på dette stadiet i omskrivingen. Jeg ønsket å gjøre endringene gjennom dialog og små justeringer i handlingen når jeg gjorde denne omskrivingen. Jeg var ikke villig til å gjøre større endringer. I midt hode var scenelisten låst. Som tidligere nevnt var det relativt kort tid til innspillingsstart på dette tidspunktet. Det er mulig at å gjøre større og mer drastiske

endringer ville forvirret og fungert mot sin hensikt på dette stadiet. Det var iallfall slik jeg tenkte på dette tidspunktet. I ettertid er det vanskelig å si om dette var fornuftig eller om jeg hadde mer handlingsrom enn jeg trodde.

Det er mulig at en spesifikk omskriving med søkelys på Marie kunne vært mer effektivt på et tidligere tidspunkt i omskrivingen, hvor jeg hadde mer handlerom og større åpenhet rundt å gjøre mer drastiske endringer.

3. Trimme vekk fett

Jeg hadde fått flere tilbakemeldinger at manuset til tider hadde veldig mye dialog. Veileder 2 sa at manuset kunne kuttes ned med 5-10 sider ved å kun fjerne overflødig dialog. Noen scener ble til tider dratt for langt ut og kunne med fordel ende tidligere. Karakterer sa ofte det de tenkte.

Denne omskrivingen skiller seg fra de to andre jeg har gått gjennom. Hvor de to andre omskrivingene handlet om å legge til og endre ting, handlet denne om å fjerne dialog og handling som ikke var essensiell. Det skulle vise seg at dette ikke er min sterkeste side. Denne fokuserte omskrivingen skiller seg også fra de to andre ved at manuset gjorde framskritt og ble forbedret i de to andre omskrivingene. Jeg klarte i ulik grad og oppnå eller å komme nærmere målene jeg satt. De var med andre ord vellykkede omskrivinger. Denne omskrivingen var ikke vellykket.

Jeg satt meg ned med manuset med en tanke om å fjerne alt som ikke var essensielt. Noen ganger fant jeg en dialogbit som kanskje var unødvendig. Jeg tok den vekk, følte at noe manglet og angret meg. Slik holdt jeg på en god stund. Jeg prøvde flere ganger å slå dialogbiter sammen og forenkle dem. Enkelte steder endte til og med dialogen med å bli lengere helt til jeg innså hva som foregikk og begynte å trykke på angretasten.

Alt i alt ble manuset kortet ned med omtrent en side. Det var ikke nok. Etter å ha sittet i klippen med det ferdige produktet er jeg overbevist om at Veileder 2 sin formodning om at manuset med fordel kunne kuttet ned med 5-10 sider kanskje heller burde vært 10-20.

V. Resultater og diskusjon

A. Sammendrag av funn i det teoretiske rammeverket

I det teoretiske rammeverket så vi først på hva et filmmanus er. Filmmanuset har fulgt og tilpasset seg den tekniske utviklingen som har skjedd i filmmediet det siste århundret. På 1900-tallet baserte filmer seg på manus som var enklere å kunne bestå av noen setninger. Gjennom behovet for å kommunisere mer informasjon til skuespillere og produksjonsteamet har det utviklet seg en standard som vi bruker i dag for hvordan et filmmanus skal se ut og hva det skal inneholde. Scenetittel, handling, karaktertittel, dialog, peker og sceneovergang, er de seks hovedelementene et manus består av. Dette sammen med en standard fonttype og skriftstørrelse, gir oss en tommelfingerregel på at en side manus blir til ett minutt film.

Førsteutkastet er den første versjonen av manuset som er skrevet med disse standardene. Manuset har i denne versjonen for første gang fullstendige scener med dialog scenskildring og handling. Førsteutkastet er et av flere steg på veien mot et ferdig manus. En forenkling av disse stegene er 1. Step Outline/Treatment. 2. Første til siste utkast. 3. Innspillingsmanus. Førsteutkastet er ikke ment å være perfekt. Historien er fremdeles i bevegelse og avgjørelser om viktige elementer i historien er ikke nødvendigvis bestemt på dette tidspunktet.

Å skrive er å skape noe ut av ingenting, det er på mange måter det vi gjør når vi skriver førsteutkastet. Når vi skriver om, forsøker vi å forbedre og raffinere noe som allerede eksisterer. Det er ikke alltid en omskriving har den ønskede effekten. Å fikse et problem kan skape 10 nye. En stor del av omskriving er å fjerne innhold, "Kill your darlings". Når man

skriver førsteutkastet, kan man ofte la fantasien løpe løpsk. I et inspirert øyeblikk kan det være lett å glemme at dette innholdet skal være konsist, effektivt og strømlinjeformet. Det er derfor ofte slik at førsteutkastet blir lengre enn det bør være. Dialogen har for mye eksposisjon, scener dras ut for langt og karakterer sier det de tenker.

Å få tilbakemeldinger på arbeidet ditt kan være veldig hjelpsomt. Det kan være vanskelig å bedømme sitt eget verk og se hva som må endres. Å få feedback fra andre kan lede deg i riktig retning. Det kan være ubehagelig å få kritikk på et kreativt verk, men man bør holde ørene åpne og munnen lukket når man får tilbakemeldinger. Du er ikke der for å forsvare verket ditt, men for å få innspill på hva som bør endres. For at denne prosessen skal foregå oversiktlig og effektivt, er det viktig å velge riktige lesere. Det beste er å velge erfarne lesere med ekspertise innenfor film og manus. Det er ikke alltid åpenbart hva tilbakemeldingen prøver å forteller deg, ofte må man jobbe med å tolke hva som fikk leseren til å føle det de kritiserer.

Organisering av omskrivingen er essensielt for at det skal gå så effektivt og smertefritt som mulig. Det man ikke skal gjøre er å starte på side en med et mål om å forbedre manuset sitt, for så å pløye seg gjennom hele greia. Vi så på to ulike modeller for å organisere omskrivingen “Epps-modellen” og “Lazarus-modellen”. Tilbakemeldinger på førsteutkastet er helt nødvendig for å bruke Epps modellen. “Notes & solutions charts” står sentralt for Epps. Å lage dette går ut på å samle tilbakemeldinger som belyser problemer på et ark, tegne en marg på midten og skrive løsninger på problemene på den andre siden. Man skal lage et slikt ark for de spesifikke aspektene som trenger å jobbes med i manuset. Det kan være karakter, sjanger, tematikk, eller stemning. De ulike arkene med tilbakemeldinger og løsninger vil bli din plan for omskrivingen. Man skal så forsøke å analysere hva slags effekt endringene du gjør på et aspekt av manuset har på resten av manuset. Man skal så få tilbakemeldinger på planen sin for å finne ut om den dekker de temaene som den bør. Disse arkene skal man ha med seg gjennom hele prosessen. De kan oppdateres underveis og de gir deg en oversikt over hvor langt du har kommet og hva du har igjen å jobbe med.

Lazarus-modellen har et helt annet fokus, feedback fra andre nevnes ikke. Hvor “Epps-modellen” kan være anvendelig for omskriving av skjønnlitterær tekst til hvilket som helst medium er det tydelig at Lazarus framgangsmåte er spesifikt utformet for omskriving av et manus til en film som skal selge. Man skal jobbe seg framover stegvis, med et nytt utkast for

hvert steg. Det første fokuset ligger på de “store scenene”. Med dette mener Lazarus scener som kan være i en trailer, scener som selger og griper leseren. Lazarus er ute etter det han kaller “Rising action” i sine manus. Det vil si at historien bygger seg opp og innsatsen blir høyere i løp av filmen. I omskrivingen må man passe på at de store scenene blir større mens historien utspiller seg. Det neste fokuset skal være på overganger mellom scener. Lazarus sier at dette er viktig for at leseren enklere kan se for seg filmen og at det kommer fram som mer profesjonelt om gode og gjennomtenkte sceneoverganger er på plass. Det neste steget er å lage en liste over svakheter du har hatt i dine tidligere manus. Lazarus sier at de fleste har sine vaner og uvaner. Å lage en liste over disse og anvende det i omskrivingen vil gjøre omskrivingen mer effektiv. De tre neste spesifikke omskrivningene har fokus på at hver scene driver historien fram og gir leseren ny informasjon. At dialogen høres troverdig ut og kommuniserer det du ønsker effektivt og at manuset ikke er for “On the nose”. Det vil si at karakterer sier det de tenker og at det du prøver å kommunisere i historien er for åpenbart.

B. Egen omskriving i lys av det teoretiske rammeverket

Det som kommer fram i det teoretiske rammeverket er i stor grad kunnskap jeg ikke satt på når jeg skrev om manuset. Som tidligere nevnt hadde lest mye om hvordan man skriver et manus, men ingenting som satte søkelys på omskrivingsprosessen. I min uvitenhet var dette heller ikke noe jeg oppsøkte. Uten å kunne si at dette var noe jeg reflekterte over, trodde jeg at kunnskap som handler om å skrive et manus var den samme kunnskapen man trengte for å skrive om et manus. I denne oppgaven har vi sett at dette ikke nødvendigvis er tilfellet. Planlegging av omskrivingen, og hvordan man forholder seg til tilbakemeldinger og bruker dem er essensielt for at man skal kunne oppnå det man ønsker med prosessen.

1. Tilbakemeldinger

Jeg fikk tilbakemeldinger på manuset fra tre forskjellige parter, to veiledere og mine medstudenter. Antallet stemmer overens med det Epps anbefaler i sitt kapittel om å motta og organisere tilbakemeldinger, som anbefaler tre lesere. Dette antallet var ikke et bevisst valg av meg med dette i bakhodet, men det var disse som virket åpenbare for meg å bruke. Veileder 1 var veilederen vår på prosjektet og var derfor naturlig å bruke, det var også han som henvendte meg til Veileder 2. Begge disse stemmer overens med det Epps forteller man skal se etter i en leser. De var begge manusforfattere med erfaring i å lese andres manus og gi tilbakemelding på det. Dette gjenspeilte seg i tilbakemeldingene jeg fikk av dem ved at de ga kritikk som identifiserte hvilke områder med manuset som behøvde å jobbes med. Epps forteller at poenget med å få tilbakemeldinger på et manus ikke er å få ros og bekreftelse, men kritikk som hjelper deg å forbedre det.

Tilbakemeldingene fra mine medstudenter besto for det meste av ros og bekreftelse. Jeg satt veldig stor pris på dette i øyeblikket, men når jeg reflekterer over det i dag ser jeg at disse tilbakemeldingene var problematiske for omskrivingsprosessen videre. De ga meg en unnskyldning når jeg møtte kritikk, særlig fra Veileder 1. Når han fortalte meg at vi ikke ble godt nok kjent med Mikkel og ikke har innsikt i hans motivasjon, noe som gjør han overfladisk, argumenterte jeg med at mine medstudenter elsket Mikkel. Bekreftelsen jeg fikk på manuset av mine medstudenter hadde jeg i bakhodet gjennom hele omskrivingen, og den gjorde meg mindre motivert for å gjøre endringer. De var menn i samme aldergruppe som meg, noe jeg tenkte var målgruppen til filmen. Dette ledet meg til å tro at deres innspill var mer relevante enn Veileder 1, jeg tenkte han sikkert ikke likte den typen film. Jeg angret ikke på at jeg mottok tilbakemeldinger på manuset fra mine medstudenter. Det var nødvendig at vi gikk gjennom manuset, vi skulle tross alt lage filmen sammen, naturligvis måtte de få komme med innspill. Det jeg angret på er at jeg lot deres tilbakemeldinger ha så stor påvirkning på meg, særlig når de ikke kom med noen kritikk rundt elementer som måtte endres. Om noe er dette eksempel på at Epps meninger om hvem man bør velge som lesere er en god pekepinn, og hva konsekvensene kan være om man ikke velger de riktige leserne.

Lazarus forteller at mesteparten av tiden når han mottar tilbakemeldinger, har han mest lyst å kaste seg over bordet og rive hodet av vedkommende. Epps forteller at man ikke skal

argumentere og forsvare arbeidet sitt. Man er der for å høre, ikke for å overtale noen til å forstå eller like det du har skrevet. Selv om det kunne koke litt møtene jeg og Veiledere hadde, kjente jeg aldri på lysten til å rive hodet av dem. Jeg var klar over at tilbakemeldingene hadde som hensikt å hjelpe, men det var vanskelig å ikke ville forklare eller forsvare det som sto i manuset. Jeg angrer særlig på hvordan jeg forholdt meg til tilbakemeldingen til Veileder 1. E-posten jeg fikk av han var første gang jeg fikk kritikk på manuset. Det var ubehagelig og virket for meg som overdrevet negativt. Når vi hadde møter var jeg alltid opptatt av å forklare og forsvare manuset, akkurat det Epps fraråder at man gjør. Dette er en av grunnene til at jeg aldri klarte å utnytte tilbakemeldingen til Veileder 1 for det de var verdt. Med veileder 2 er ikke dette tilfellet. Det virket alltid som hun forsto hva jeg forsøkte å gjøre i manuset og at hun likte det. Jeg følte derfor aldri behovet for å argumentere, forklare eller forsvare verket.

2. Organiseringen

Epps understreker hvor viktig det er å ha en plan for omskrivingen. Det tok lang tid før jeg begynte å tenke i disse banene under min omskriving. Jeg satt meg ned med side en og hadde en plan om å gjøre manuset bedre. Jeg hadde på dette tidspunktet fått tilbakemeldinger fra Veileder 1 og mine medstudenter, dette var noe å basere omskrivingen på. Jeg hadde ikke organisert tilbakemeldingene ut ifra hva som var viktigst og hvordan de skulle løses. Jeg prøvde å fikse alt på en gang. Begynne på side en uten noen spesifikke mål er det motsatte av hva både Lazarus og Epps-Modellen beskriver.

Denne framgangsmåten var håpløs, det ble gjort lite framskritt og det gikk sakte. Jeg visste ikke hvor jeg skulle begynne, og når jeg gjorde en endring føltes det som om jeg skapte problemer, ikke løste dem, små framskritt ble gjort, men ikke nok. Etter en god stund innså jeg at jeg måtte endre framgangsmåten. Det var på samme tid som jeg ble introdusert til Veileder 2. Kanskje var det hennes tilbakemeldinger som ga meg ny motivasjon til å jobbe med manuset, eller at jeg innså at tiden begynte å bli knapp. Planen var nå å gjøre tre omskrivinger med spesifikke mål basert på de tilbakemeldingene jeg hadde fått. Den ene fokuserte på sjanger, den andre på karakter, og den tredje på trimming av dialog. Dette er ikke så ulikt modellene til Epps og Lazarus. De er veldig tydelig på at man må sette seg spesifikke

mål og fokusere på et aspekt av historiefortelling om gangen når man gjør omskrivinger. Organiseringen ga resultater, og når jeg jobbet på denne måten var det en mye tydeligere progresjon. Særlig de første to punktene ga resultater. Det siste punktet var ikke like suksessfullt. Dette var i stor grad på grunn av mangel på tid og forståelse for hvor viktig det var. Alt tyder på at måten jeg organiserte omskrivingen på mot slutten ville fungert om den fortsatte. Dette var dessverre slutten, og innspillingen av filmen nærmet seg med stormskritt. Det store problemet med organiseringen av min omskriving var at jeg ikke gjorde det med en gang. Jeg ventet alt for lenge før jeg innså at dette var viktig. Dette stammet i min mangel på forståelse på hvor viktig, og hvor stor jobb omskrivingsprosessen var. Hadde jeg brukt en av modellene til enten Epps eller Lazarus med en gang førsteutkastet var ferdig, er jeg overbevist om at jeg i mye større grad ville klart å identifisere problemene manuset hadde og utviklet løsninger på samme måte som jeg klarte mot slutten.

VI. Konklusjon

A. Besvarelse av forskningsspørsmål

Spørsmålene som har blitt undersøkt i denne teksten er, hvordan man skriver om et manus, hvordan organiserer man omskrivingen, hvilke hjelpemidler bør anvendes og hvordan bruke dem på best mulig måte. Det er tydelig at det første som skal til for å skrive om et manus suksessfullt er en forståelse for hvor viktig omskriving er. Man må derfor prioritere, og sette av tid til denne prosessen. Man må ha en organisert tilnærming, hvor man fokuserer på et aspekt av manuset om gangen, steg for steg, ikke alt på en gang. En god måte å organisere omskriving

på er å bruke modellene til Epps eller Lazarus. Selv om disse fokuserer på ulike aspekter av filmmanus ser jeg ingen grunn til at man ikke kan kombinere steg fra disse to modellene i sin omskriving.

Det viktigste hjelpemidlet du har under omskrivingen er tilbakemeldinger på manuset. Dette bør du helst få fra erfarne lesere med ekspertise innenfor manus. Man må være mottakelig for kritikk og ha et åpent sinn rundt hvilke problemer manuset har. Det er ingen grunn for å motta tilbakemeldinger om man ikke er villig til å gjøre endringer. En god måte å organisere og bruke tilbakemeldinger finner man i Epps-modellen. Tilbakemelding og løsning-ark vil gjøre at du får kategorisert tilbakemeldingene på en oversiktlig måte som visualiserer problemer og løsninger.

B. Konklusjon om omskrivingsprosessen og dens betydning for manuset

Tittelen til boken som har vært viktigst for å skrive denne oppgaven oppsummerer hva slags betydning omskriving har for et manus «screenwriting is rewriting». Et førsteutkast kan kanskje se ut som et ferdig manus ved første øyekast, men det er bare et skall før man har skrevet det om, gjentatte ganger. Det er først når man har gjennomgått den lange, smertefulle og til tider degraderende prosessen som kalles omskriving at man stolt kan påstå at man har et ferdig manus.

I denne oppgaven har jeg lagt fram hvordan omskrivingen foregikk på mitt eget manus «Flakka Fury». Når vi begynte innspillingen av filmen var jeg klar over at manuset ikke var perfekt, men jeg trodde jeg hadde et ferdig og godt manus. Når jeg reflekterer over det i dag med den informasjonen som kommer fram i det teoretiske rammeverket er det ingen tvil om at dette manuset ikke var ferdig og kunne vært tjent med mange flere utkast. Filmene «Flakka Fury» ble heller ingen suksess og jeg er ikke spesielt fornøyd med hvordan den ble. Det er mange årsaker til dette, ikke bare manusrelatert, men det er ingen tvil om at å gå inn i produksjonen av en film med et uferdig manus hadde en negativ påvirkning på hvordan sluttproduktet ble.

VII. Referanseliste

- Bang, J. (2022). Script Analysis (1st ed.). Taylor and Francis.
<https://www.perlego.com/book/3563887/script-analysis-deconstructing-screenplay-fundamentals-pdf>
- Bell, J. (2019). How to Write Dazzling Dialogue: The Fastest Way to Improve any manuscript. California: Compendium Press
- Domesht. (2014, 29. August). Banter. I Urban dictionary.
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Banter>
- Epps, J. (2016). Screenwriting is Rewriting (1st ed.). Bloomsbury Publishing.
<https://dokumen.pub/screenwriting-is-rewriting-the-art-and-craft-of-professional-revision-annotated-1628927399-9781628927399.html>
- Griffiths, K. (2015). The Art of Script Editing ([edition unavailable]). Oldcastle Books. Retrieved 25 november 2023 from
<https://www.perlego.com/book/1707597/the-art-of-script-editing-a-practical-guide-for-script-and-story-development-pdf>
(Original work published 23 September 2015)
- Lazarus, T (2006) Rewriting secrets for screenwriters: Seven strategies to improve and sell your work (1.utg) St. Martin's Griffin
- Nelmes, J (2008) Developing the Screenplay Wingwalking: An Analysis of the Writing and Rewriting Process *Journal of British cinema and television* Vol.5 (2), s.335-352
https://bibsyst-almaprmo.hosted.exlibrisgroup.com/primo-explore/fulldisplay?docid=TN_cdi_scopus_primary_2017255119&context=PC&vid=NTNU_UB&lang=no_NO&search_scope=default_scope&adaptor=primo_central_multiple_fe&tab=default_tab&query=any,contains,Wingwalking%20A8&offset=0
- Nelmes, J. (2010). Analysing the Screenplay (1st ed.). Taylor and Francis. Retrieved 29 November 2023 from
<https://www.perlego.com/book/1609437/analysing-the-screenplay-pdf>
(Original work published 4 October 2010)

- Price, S. (2013). *A History of the Screenplay* ([edition unavailable]). Palgrave Macmillan UK. <https://www.perlego.com/book/3486840/a-history-of-the-screenplay-pdf>
- Puijk, R. (2014). *TV og nett- en produksjonsstudie fra norsk fjernsyn*, Norsk medietidsskrift, 21(1), 24-40. <https://www.idunn.no/doi/full/10.18261/ISSN0805-9535-2014-01-03#sec-4>
- Rush, J & Baughman, C. (1997) Language as narrative voice: The poetics of the highly inflected screenplay. *Journal of Film and Video*, Vol.49 (3) s. 28-37 <https://www.jstor.org/stable/20688146>

