



Nicolas Cage som den plagede manuskriptforfatter Charlie Kaufman i Spike Jonzes *Adaptation*. (2002, *Orkidé-tyven*), hvis manuskript er forfattet af Charlie Kaufman.

Mere end 12 pkt. Courier

Om digitalt understøttede alternativer til det traditionelle filmmanuskripts skrevne ord

Af Eva Novrup Redvall

Selv om film er en audiovisuel kunstart, er filmidéer siden filmens barndom fortrinsvis blevet formidlet på skrift. De første manualer i at skrive filmmanuskripter går tilbage til 1910'erne, og fra 1970'erne begyndte 'how-to'-bestsellere af nu verdenskendte 'guruer' som Syd Field, Linda Seger, Christopher Vogler og Robert McKee for alvor at give håbefulde manuskriptforfattere verden over klar besked om det gode manuskripts form og indhold.

Det skrevne ord har imidlertid en

række åbenlyse mangler i forhold til at beskrive og formidle en idé, der skal realiseres som en audiovisuel fortælling præget af tempo, stemninger, skuespil, billedkompositioner, kamerabevægelser, farver, lydbilleder, musik, klipning mm. Hvis hensigten med manuskriptet først og fremmest er, i forskellige sammenhænge, at skabe en forståelse af den film, man har tænkt sig at lave, kan man med god grund spørge til det hensigtsmæssige i at anvende ord på papir som det primære redskab.

Her tilbyder de digitale medier en række muligheder for på et tidligt tidspunkt i processen at anskueliggøre idéen i mere konkret visuel og auditiv form. Mens der især tales om digitalisering i forhold til lancering og distribution af film, kan de nye muligheder, som de digitale medier stiller til rådighed, således med fordel medtænkes også i en films tidlige udviklingsfaser.

Denne artikel kortlægger og diskuterer nogle af de danske forsøg med at bruge digitale hjælpemidler og nye medier til at arbejde med filmidéer som mere end skrevne ord. Jeg tager udgangspunkt i empiri udarbejdet i forbindelse med min ph.d.-afhandling om manuskriptskrivning som kreativ proces i dansk spillefilm (Redvall 2010a), men først vil jeg kort introducere to grundlæggende diskussioner om filmmanuskriptets status og funktion.

Hvad er et filmmanuskript? Et grundlæggende spørgsmål, når man beskæftiger sig med filmmanuskripter, er, om manuskriptet kan betragtes som et autonomt værk, eller om det blot er et led i en transformationsproces.

Den italienske instruktør Pier Paolo Pasolini har kaldt filmmanuskriptet en struktur, som vil være en anden struktur (Pasolini 1977). Den franske manuskriptforfatter Jean-Claude Carrière har insistet på det som første led i en metamorfose (Carrière 1995: 148). Herhjemme ser manuskriptforfatteren Kim Fupz Aakeson manuskriptet som opskriften på den middagsret, man har tænkt sig at servere, mens instruktøren Annette K. Olesen sammenligner det med en arkitekttegning eller en skitse (Redvall 2010a).

Mange diskussioner inden for den gryende forskning i filmmanuskripter¹ handler om, hvorvidt man, som mange

praktikere argumenterer for, skal opfatte manuskriptet som et *blueprint* til den forestående film, eller om det skal opfattes som en selvstændig litterær eller dramatisk tekst (se f.eks. Winston 1973; Sternberg 1997; Macdonald 2004; Boon 2008a, 2008b; Nannicelli 2009; Maras 2009).

Ifølge Kathryn Millard (2010: 14) udfordrer de digitale teknikker og arbejdsmetoder opfattelsen af manuskriptet som et autonomt værk, fordi de ofte medfører en større sammenblanding af præproduktion, produktion og postproduktion, end det hidtil har været tilfældet. Hun foreslår derfor, at manuskriptet i det aktuelle medielandskab måske snarere skal opfattes som "en åben tekst, som skitserer muligheder og forbliver åben for forandringer gennem filmskabelsesprocessen" (ibid: 15). Teksten skal ikke betragtes som endegyldig, men blot som et udkast til en dynamisk proces.

I sin gennemgang af tidligere forskning argumenterer Steven Maras i *Screenwriting: History, Theory and Practice* (2009) på lignende vis for værdien af at overvinde den traditionelle adskillelse af 'undfangelse' (*conception*) og 'udførelse' (*execution*) i forståelsen af manuskriptskrivning (Maras 2009: 5). Opfattelsen af manuskriptet som et autonomt produkt løfter det efter hans opfattelse ud af dets produktions kontekst. Han er fortalende for en mere dynamisk opfattelse af manuskriptskrivning som en *scripting*-proces, der ikke kun involverer selve det at skrive, men også en række andre tiltag såvel under undfangelsen som udførelsen af en idé.

Millard og Maras' aktuelle udfordring af den udbredte forståelse af et filmmanuskript som et selvstændigt værk – en færdig opskrift på en film, efterfulgt af præproduktion og produktion – klinger godt sammen med mine casestudier af

den kreative proces bag udvalgte danske konsulentfilm, hvor en mere dynamisk forståelse af manuskriptskrivning er ved at vinde indpas. Mange metoder tages i brug for at udvikle teksten undervejs, og der tilstræbes en åbenhed i teksten, så mange samarbejdspartnere kan påvirke manuskriptet langt ind i produktionsforløbet.

Casestudierne illustrerer også, at spørgsmål forbundet med manuskriptets natur og funktion langt fra kun er af akademisk relevans. Mens danske filmfolk primært betragter manuskriptet som en åben hensigtserklæring om en kommende film, gjorde casestudierne det klart, at denne hensigtserklæring omsættes i mange forskellige typer af praksis, som det kan være kompliceret at navigere rundt i.

Filmmanuskriptets funktioner. I praktisk filmproduktion er manuskriptet for det første et internt arbejdsredskab for instruktør, manuskriptforfatter, producent og eventuelle andre. For det andet er det et kommunikationsværktøj, der skal kunne formidle ens idé til diverse samarbejdspartnere, såsom det tekniske hold, der skal være med til at realisere filmen. For det tredje er manuskriptet et argumentations- eller salgsredskab, som skal overbevise diverse finansører om at investere i netop dette projekt frem for andre.

Casestudierne kortlagde en række situationer, hvor det skriftlige manuskript kom til kort i forhold til disse forskellige funktioner. Under arbejdet med *Lille soldat* (2008) kondenserede og præciserede Kim Fupz Aakeson og Annette K. Olesen i løbet af en lang skrive- og udviklingsproces gradvis formuleringen af deres idé i den skriftlige manuskriptform, men undervejs blev idéen stadig sværere at dechiffrere for læsere, som ikke havde samme kendskab som de selv til det store mate-

riale bag (Redvall 2008a, 2009b). Da Per Fly og Dorte Høgh arbejdede med at skabe en tvetydig film om bl.a. forholdet mellem drøm og virkelighed, kom det skriftbaserede manuskript til kort over for situationer og stemninger, som i den færdige film – *Kvinden der drømte om en mand* (2010) – overvejende skulle formidles med andet end verbale midler (Redvall 2010a).

Instruktør og manuskriptforfatter oplevede i begge tilfælde, at det skrevne ord ikke på tilfredsstillende vis kunne videregive deres vision, og de filosoferede derfor over andre mulige måder til at formidle filmidéer.

Blandt praktikere i dansk spillefilm er der opstået et behov for at supplere det traditionelle manuskript med andet materiale. Hvordan man i øjeblikket forsøger at gå nye veje med brug af digitale medier, vil der være eksempler på i det følgende. Men først en kort redegørelse for problemstillinger forbundet med det screenwriting software, der efterhånden er blevet etableret på markedet som et på én gang standardiserende og frigørende hjælpemiddel.

Just add words! Sådan lyder slagordet for Final Draft, der sammen med Movie Magic Screenwriter hører til de mest anvendte screenwriting-programmer i branchen. I dag tilbyder en række forskellige programmer hjælp til at skrive et manuskript i det rette format og til strukturering (Dramatica Pro) og prævisualisering (f.eks. Frameforge 3D) af ens historie. Enkelte – som det Java-baserede *Celtx* – er tilgængelige som open source.

Final Draft, nu i sin ottende version, har sammen med lignende programmer været med til at gøre det såkaldte *studio format* til en standard verden over. Final Draft har sågar udviklet sin egen version af skrifttypen Courier, Courier Final Draft,

11.

JOHN
Well, one can't have everything.

CUT TO:

EXT. JOHN AND MARY'S HOUSE - CONTINUOUS

An old car pulls up to the curb and a few KNOCKS as the engine shuts down.

MIKE steps out of the car and walks up to the front door. He rings the doorbell.

BACK TO:

INT. KITCHEN - CONTINUOUS

JOHN
Who on Earth could that be?

MARY
I'll go and see.

Mary gets up and walks out.

The front door lock CLICKS and door CREAKS a little as it's opened.

MARY (O.S.) (CONT'D)
Well hello Mike! Come on in! John, Mike's here!

JOHN
Hiya Mike! What brings you here?

Mary walks in, Mike following. Both sit down at the kitchen table, opposite one another.

MIKE
Oh, just thought I'd bring back your revolver. Thanks for letting me borrow it last week.

Mike reaches in his pocket and fishes out a hammerless Smith & Wesson. He opens the cylinder with a CLICK and confirms it's unloaded before setting it on the table.

John removes the paper towel from his plate, setting the bacon down on it. Then he takes his sunny-side up eggs from the frying pan and puts them on the plate. He sits down between Mike and Mary.

En standard-manuskriptside i 12 pkt. Courier.

til manuskriptskrivning. Det har længe været standard i filmbranchen, at manuskripter skal udfærdiges i 12 pkt. Courier – dels som følge af en vis skrivemaskinenostalgi, men også fordi alle bogstaver har samme bredde i Courier, hvilket gør det nemmere at forholde sig til manuskriptets længde i *screen time*. Generelt siges det, at en sides tekst i studieformatet svarer til cirka et minut på lærredet, men det afhænger naturligvis også af forfatterens stil.

På sin hjemmeside anbefaler det amerikanske Writers Guild ikke officielt en bestemt metode eller tilgang til manuskriptskrivning, men som det bl.a. fremgår af Academy of Motion Pictures Arts and Sciences' hjemmeside og de såkaldte Nicholl-legater, er der nogle klare forventninger til, hvordan et manuskript bør – og

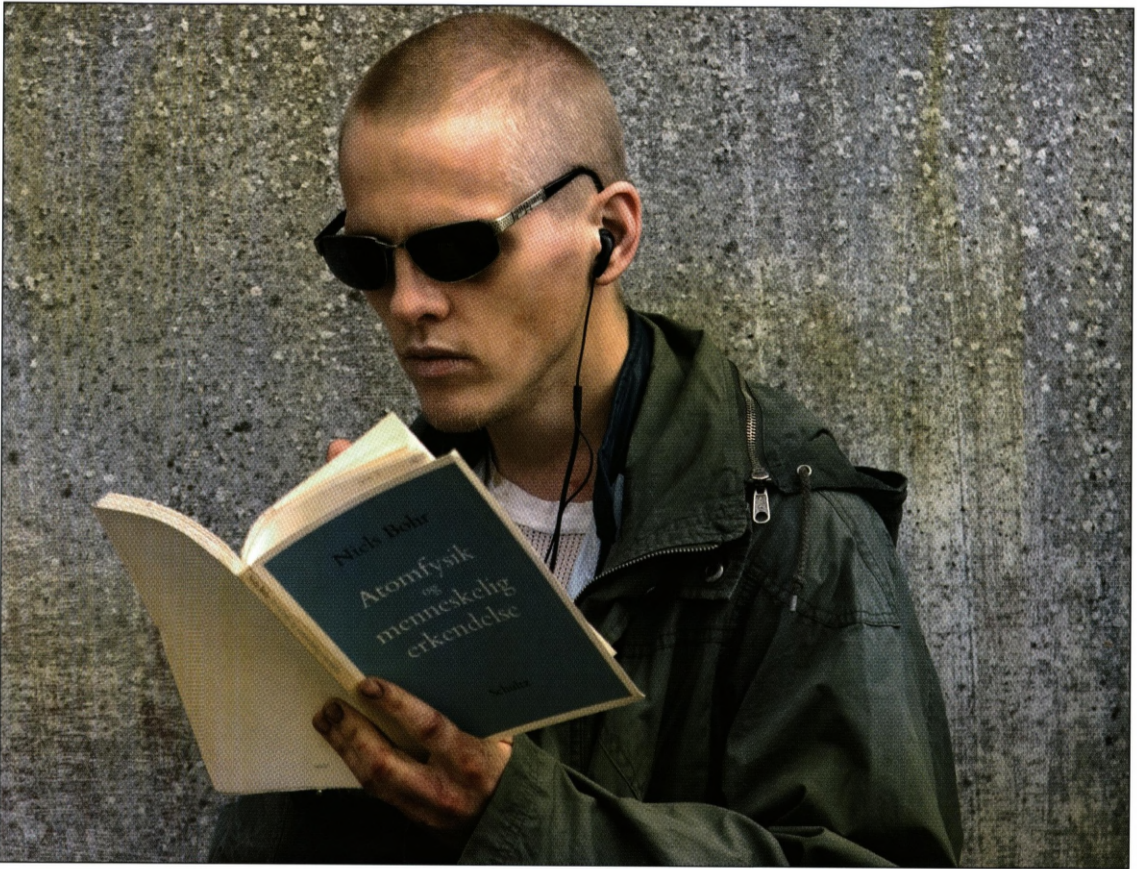
absolut ikke bør – se ud.

Hvor de mange screenwriting-programmer på den ene side har gjort det nemmere for forfattere verden over at skrive inden for rammerne af disse almindeligt anerkendte formater, har programmerne på den anden side også bidraget til en stigende standardisering af filmmanuskripters udformning. Det er bemærkelsesværdigt, hvor ens de fleste filmmanuskripter tager sig ud – i Hollywood såvel som i mindre, nationale filmkulturer.

De eksisterende screenwriting-programmer arbejder dog i stadig højere grad med, at man også skal kunne inkorporere musik og billeder i forlængelse af teksten, og programmerne fungerer tillige som vigtige redskaber til at få overblik over antal af locations, karakterer og rekvisitter, ligesom de har gjort det nemmere at arbejde med flere forskellige versioner af manuskriptet, efterhånden som scener stryges eller skrives til.

Manuskriptskrivning i dansk film. De fleste danske spillefilmprojekter udarbejdes i dag i overensstemmelse med studieformatets normer og har den skriftbaserede formidling i centrum.

Efter mange år som spillefilmkonsulent og kunstnerisk leder af New Danish Screen konstaterede Vinca Wiedemann imidlertid i en rapport om det danske konsulent-system, at mange instruktører har store problemer med det skriftlige (Wiedemann 2009: 7). Dels fordi "det er uhyre svært i ord at beskrive dét, der igennem en lang teknisk og kunstnerisk tilblivelsesproces skal blive til en handling i levende billeder og lyd, en filmoplevelse" (ibid.). Dels fordi de færreste filmfolk er skolet i en skriftlig tradition og – ifølge hende bl.a. på grund af ordblindhed – har store problemer med at udtrykke sig skriftligt. Fra et andet per-



Thure Lindhardt som Steso i Ole Christian Madsens Jakob Ejersbo-filmatisering, *Nordkraft* (2005). Foto: Per Arnesen.

spektiv oplever Zentropa-producenten Ib Tardini desuden, at den nye generation af filmskabere er markant mindre skriftlig end den foregående (Cit. in Redvall 2010a).

På Det Danske Filminstitut har man da også afprøvet andre mulige veje til filmstøtte end den skriftbaserede. Spillefilmkonsulenten Kasper Leick iværksatte således i foråret 2009 en række såkaldte 'Torsdagspitch'-arrangementer, hvor filmfolk kunne møde op og få mulighed for at præsentere deres idéer mundtligt eller med andre virkemidler.

Filminstituttet har i de senere år desuden forsøgt at stille skarpt på, at der kan søges udviklingsstøtte parallelt med ma-

nuskriptskrivningen; projektudvikling kan med fordel finde sted på et tidspunkt, hvor manuskriptet endnu kan påvirkes, frem for når manuskript betragtes som færdigt (Redvall 2007a). Det er især penge fra udviklingspuljen, som i de seneste år er blevet brugt til at afprøve alternative tilgange til manuskriptudarbejdelse – alternative tilgange, som netop kan kræve flere penge, da inddragelse af andre medier og metoder oftest involverer flere aktører end instruktør og manuskriptforfatter.

I det følgende vil jeg fremhæve udvalgte eksempler på forskellige metoder til at tænke og præsentere filmidéer som andet end tekst. De fleste af disse tiltag er mulig-



Plakat til *Kvinden der drømte om en mand* (2009, instr. Per Fly). Zentropa.

gjort af de nu alment tilgængelige digitale teknikker, som gør, at man hurtigt selv kan filme og klippe 'smagsprøver' fra den kommende film eller sample fra eksisterende værker til anskueliggørelse af stemninger o.l.

Mood boards og mood reels. Mange kender til *storyboarding* som et konkret redskab til at visualisere en historie, og også her tilbyder ny software – som f.eks. Storyboarding Pro – hjælp til at gå digitalt til værks. I animationsfilm er detaljerede visuelle skitser centrale allerede på manuskriptplan, mens mere eksplicit *storyboarding* normalt først bliver aktuelt i præproduktionsfasen i live action film. Til

gængæld er to andre metoder til at formidle en film i andet end ord de senere år blevet mere udbredt allerede i manuskriptskrivningsfasen, nemlig *mood boards* og *mood reels*.

Mood boards stammer fra reklameverdenen, som længe har arbejdet med plancher eller plakater med en blanding af billeder, tekst og somme tider ting til at illustrere den stemning, man agter at formidle i en forestående proces. I dansk film har scenografen Jette Lehmann været med til at introducere mood boards som arbejdsredskab på bl.a. Ole Christian Madsens *Nordkraft* (2005) og *Flammen og Citronen* (2008), Paprika Steens *Til døden os skiller* (2007) og Kristian Levnings *Den du frygter* (2008).

Som filmmanuskriptet kan mood boards have mange funktioner. Et mood board kan være et kreativt redskab for selve manuskriptskrivningen og for udviklingen af et visuelt sprog for historien, men det har samtidig en kommunikativ styrke ved konkret at anskueliggøre nogle af de ting, som det kan være svært at udtrykke på skrift. Mood boards kan være analoge såvel som digitale, men stadig flere arbejder med at sakse og sammenstykke stemningerne i computeren.

Fra film til film kan mood boards i større eller mindre grad præge selve manuskriptet såvel som den færdige film. I Per Flys *Kvinden der drømte om en mand* er en række mode foto-sessions centrale i historien, og for Fly var det derfor vigtigt tidligt i forløbet at få en fornemmelse af, hvad man eventuelt ville kunne fortælle gennem dem. Han fik kontakt til modetogografen Signe Vilstrup, som udarbejdede mood boards. De blev et vigtigt redskab for manuskriptskrivningen såvel som i præproduktionen (Redvall 2010a).

Fly udarbejdede desuden selv en se-

kvens af research-fotos fra Warszawa og satte musik til den – altså sammen for at formidle en stemning, som han syntes, det var svært at fange i ”det der manuskript” (cit. in Redvall 2010a). Mens selve researchen var vigtig for skriveprocessen, var den sammenklippede version af musikledsagede billeder først og fremmest en måde til at formidle filmens stemninger og steder til andre.

Dét er almindeligvis også et centralt formål med udarbejdelsen af mood reels, som tit henvender sig direkte til potentielle investorer. Mood reels består af filmklip fra andre film, som formidler forskellige elementer, man gerne vil præcisere. Et dansk eksempel på et mood reel er udarbejdet af Angel Film til at præsentere en mulig filmatisering af Camilla Hübbers bog *Cirkus Saragossa*. Det tre minutter lange mood reel præsenterer elementerne ’farver’, ’klippe/kamerastil’, ’de to verdener’, ’parkour/flugt’ og ’karakter/humor’ med klip fra en række velkendte danske og udenlandske film tilsat livlig cirkusmusik. Mood reel’et giver en fornemmelse af, at farvevalget i filmen vil være inspireret af en Pedro Almodóvar-film som *Volver* (2006), og at den tænkte humor er i stil med scener fra *Spider-Man* (2002, instr. Sam Raimi), hvor Tobey Maguire i starten udforsker sit nye talent. Et mood reel kan således ikke alene formidle tanker om stemning, stil og skuespil, som ellers kan være svære at udtrykke og forholde sig til på baggrund af blot tekst, det har også en grundlæggende forførende kvalitet i og med, at det låner fra populære værker.

Mood reels er et eksempel på, hvordan nye medier giver mulighed for at supplere det skrevne manuskript med illustrerende materiale, som i dag er alment tilgængeligt og let at bearbejde på egen hånd. Mens man i Robert Altmans Hollywood-satire

The Player (1992) kunne høre filmfolk slynge titler nonchalant hen over bordet, når de beskrev, hvordan deres fremtidige værker skulle være ”*Ghost møder The Manchurian Candidate* med Bruce Willis” eller ”et møde mellem *Out of Africa* og *Pretty Woman* med Goldie Hawn”, kan man i dag forholdsvis omkostningsfrit vælge at klippe sine inspirationskilder eller ligesindede værker sammen i en multimediemosaik, som kan formidle intentionerne.

Piloter og filmede readings. Et analogt tiltag, som somme tider anvendes under manuskriptskrivningen, er at lave en *reading*, eller højtlesning, af selve manuskriptet. Metoden har i en årrække været brugt på Den Danske Filmskole, både som et internt arbejdsredskab for manuskriptforfattere og som en måde til at formidle et manuskript til andre (Redvall 2010b). En *reading* kan være med til at skabe en fornemmelse af et manuskripts tempo og samtidig give skuespillerne mulighed for at fornemme situationer og smage på replikker. Det er generelt en god indgang for samarbejdspartnere såvel som finansører, der ikke nødvendigvis er begejstrede for selv at skulle læse sig ind på en film.

Under arbejdet med *Lille soldat* lavede Annette K. Olesen og Kim Fupz Aakeson således både skuespillerimprovisationer og readings af manuskriptet. Begge dele medførte markante forandringer, og begge var tænkt som kreative metoder til at kommunikere med og få input fra skuespillere og A-hold.

Nyt er det imidlertid, at man også er begyndt at filme readings og bruge dem i en præsentation af materialet – som det f.eks. fremgår af Den Danske Filmskoles hjemmeside, hvor man kan se eksempler på filmede readings af scener forfattet af manuskriptuddannelsens afgangselever.



Juan (2010, instr. Kasper Holten). Foto: Steffen Aarfig.

Tanken er, at de korte scener skal give en fornemmelse af forfatterens kompetencer.

I international sammenhæng er der eksempler på, at readings bliver anvendt som et mere udadvendt formidlings- og salgsredskab. Eksempelvis har filmskaberne og forskeren Sue Clayton eksperimenteret med at præsentere et projekt som en filmet reading med skuespillere, hvor der undervejs indklippes stemningsbilleder og musik (Clayton 2008). Filmen – *Jumolhari* – udspiller sig i Bhutan, og hvis man ikke er bekendt med landets bjerglandskaber og den lokale musik, kan man i denne type præsentation få en fornemmelse såvel af miljøerne som af dramaets karakter.

En audiovisuel frem for blot verbal eller skriftlig fremstilling af et projekt har ikke mindst relevans, når ambitionen er at lave noget, som det kan være svært for en læser af et manuskript at forestille sig. Somme tider udarbejder man derfor en form for *pilot*, som ikke trækker på andre værker, men er en smagsprøve på en scene eller sekvens fra den film, man vil lave. Mens piloter i tv-verdenen er hele afsnit af en potentiel tv-serie, er det i filmverdenen normalt en forholdsvis kort eksemplificering af udvalgte elementer i en produktion.

Til Peter Schønau Fogs *Kunsten at græde i kor* (2007) blev således udarbejdet en pilot bestående af en scene med histo-

riens far og søn til en begravelse. Piloten gav forløsende inspiration til, hvordan manuskriptet kunne struktureres på en anden måde end tidligere, og var samtidig udslagsgivende i forhold til at overbevise investorer om, at Erling Jepsens svære balance mellem humor og alvor kunne fungere på film (Redvall 2007b).

Da Lars von Trier skulle arbejde med sine originale kridtstreger i *Dogville* (2003), blev der i 2001 udarbejdet en femten minutters pilot for at illustrere og afprøve, hvordan den sparsomme scenografi ville fungere på det store lærred. Piloten havde Sidse Babett Knudsen og Nikolaj Lie Kaas i rollerne som Grace og Tom, og det overbevisende resultat var medvirkende til at sikre filmens realisering (piloten kan ses på den danske dvd-udgivelse af *Dogville*).

På lignende vis havde operachef Kasper Holten udbytte af at udarbejde en pilot til

sin filmatisering af Mozarts opera *Don Giovanni*. Piloten skulle vise, hvordan Holten i sin første spillefilm, *Juan* (2010), ville gå anderledes til det at lave en operafilm. Med udviklingsstøtte fra Filminstituttet lavede han en pilot med operaens første scene, og resultatet var så overbevisende, at Mogens Rukov, der ellers havde været skeptisk ved operafilm-konceptet, besluttede at gå ind i projektet, fordi han i piloten oplevede et sikkert filmisk greb om materialet (Redvall 2009b).

Piloter og filmede readings er to konkrete eksempler på, hvordan man kan gøre teksten levende og anskueliggøre udvalgte scener og problemstillinger som supplement til manuskriptet. Begge tiltag kan både fungere som redskaber under det kreative arbejde med at udvikle en idé og, især, som et kommunikationsværktøj og argument for, at den foreslåede tekst lader

Machinima-forstudie til *Kvinden der drømte om en mand* (2009, instr. Per Fly).



sig føre ud i livet på den tiltænkte måde.

Machinima og AI-impro. Det visuelt avancerede software, der anvendes til animationsfilm og interaktive fortællinger, bliver sjældent brugt i forbindelse med danske live action-film, med mindre der er tale om film med mange CGI-effekter. Men som led i et seminar under filmfestivalen CPH PIX i 2009 fik Per Fly teknisk assistance til at realisere tre scener fra manuskriptet til *Kvinden der drømte om en mand* i det såkaldte *machinima*. Ordet *machinima* er en sammensmeltning af 'machine', 'animation' og 'cinema' og betegner en metode til at lave film ved hjælp af real time 3D-produktionsteknikker fra computerspil (se Anne Mette Thorhauges artikel andetsteds i dette nummer af *Kosmorama*, red.). Man optager simpelthen scener i et computerspil og klipper en film sammen af materialet. I 2006 vandt folkene bag *South Park* en Emmy-pris for et afsnit delvist optaget i computerspillet *World of Warcraft*.

Scenerne fra Per Flys manuskript blev skabt i spillet *Grand Theft Auto 4*, hvor man netop har mulighed for at filme sekvenser undervejs. En fordel ved den metode er, at computerspillet tilbyder et hav af mulige vinkler på den enkelte sekvens, og at der i spillet er et færdigt univers med locations, som man umiddelbart kan gå i gang med at filme i. Her skulle der bl.a. bruges en taxi, en by og et hotel. Ved grundig location-jagt kunne det hele findes i spillet, og udfordringen var så at få scenerne til at udspille sig i et univers med forholdsvis udtryksløse karakterer.

Machinima giver bl.a. mulighed for at afprøve stemninger og tempi, men Per Flys vurdering af de tre scener, der kom ud af eksperimentet, var, at den begrænsede ansigtsmimik udgjorde et problem. Som han formulerede det ved seminaret, havde

de tre machinima-scener svært ved at løfte sig til det udtryk, han ledte efter, for "der er stadig for langt til de kvaliteter, jeg kan stoppe ind i et billede med Sonja Richter i en taxi i Polen" (Cit. in Redvall 2009c). I Flys øjne var machinima derfor ikke et attraktivt redskab til manuskriptskrivning og præproduktion, men han spåede, at det kunne blive interessant som et selvstændigt udtryk i hænderne på en ny generation.

Seminaret lod også animationsinstruktøren Rikard Söderström fra Den Danske Filmskole lave en kort scene med to karakterer i programmet *Movie Storm*. Modsat computerspillene er *Movie Storm* skabt til at lave film i, og man kan i højere grad arbejde med at iscenesætte bevægelser og ansigtsudtryk. Ifølge Söderström, der havde købt en soveværelsesscenografi til sin scene, er styrken ved programmet den mulighed, det giver for at prøve forskellige ting af med kameraet. Han havde også haft det sjovt med at lade sig inspirere af 'Artificial Intelligence-improvisationer' fra de virtuelle medvirkende. 'AI-impro' er dog, som han sagde, hæmmet af dårlige skuespillere, som prøver en masse mærkelige ting af, men det udfordrer og giver noget input og kan i den forstand være mere givende end at sidde alene og skrive uden at 'få noget tilbage' (ibid.).

Seminarets to afprøvninger af de fagre, nye multimedie-muligheder illustrerede, at mens screenwriting software har revolutioneret den skriftlige manuskriptskrivningsdel, så ser det umiddelbart ud til at kunne vare længe, inden computere vil komme til at spille en væsentlig rolle i forbindelse med udarbejdelsen af audiovisuelle storyboards eller omfattende univers-udforskninger til danske live action-spillefilm. Der er tale om tidkrævende og teknisk avancerede processer, som – på deres nuværende stade – ikke tilbyder den detaljerthed og

de nuancer, som instruktørerne efterlyser, for at det skal være umagen værd. Der kommer formodentlig til at ske meget på denne front i de kommende år, men dansk spillefilm er p.t. ikke præget af markante forsøg med at udvikle eller raffinere historier med den form for digital hjælp.

Musik som medspiller. Mens ovenstående eksempler har involveret faglig og teknisk assistance til manuskriptudviklingen fra bl.a. scenograf, fotograf, klipper og computerkyndige assistenter, giver de digitale medier tillige mulighed for i højere grad at inddrage komponisten på et tidligt tidspunkt i processen. At komponere originalmusik til en film er ikke længere ensbetydende med, at man skal have et real life symfoniorkester eller band på banen, og komponisten har således fået bedre muligheder for at afprøve forskellige ting undervejs og gøre musikken til en medspiller allerede på manuskriptplan.

Kåre Bjerkø er blandt de danske filmkomponister, som flere gange har været involveret i udviklingen af kommende spillefilm inden færdiggørelsen af det endelige manuskript. Han betragter det som en styrke at tænke musikken ind tidligt, så den bliver et aktiv frem for noget, som klistres på til sidst.

Bjerkø var bl.a. involveret i Henrik Ruben Genz' filmatisering af Erling Jepsens roman *Frygtelig lykkelig* (2008) i en tidlig fase. Genz og Bjerkø havde talt om filmens western-stemning, og Bjerkø havde derfor først komponeret musik med markant western-præg, som Genz og holdet havde haft med på optagelserne. Da Genz og Bjerkø siden så det filmede materiale, var der så meget western i billederne, at det blev for meget med den oprindelige musik. Derfor skulle der nu skabes ny musik, men den oprindelige musik havde været essentiel i

forhold til at formidle filmens stemning til andre både inden og under optagelserne (Redvall 2010a).

På *Lille soldat* var Bjerkø involveret allerede fra manuskriptmøderne. Det mener han, at en komponist bør være, så musikken kan påvirke historie, karakterer og miljøer og blive et integreret, medfortællende element. Hvilken musik hører karaktererne? Hvad synges der i scenen på karaokebaren? Musik kan sige meget om karaktererne, og med de nye medier kan man dels hurtigt skaffe smagsprøver fra andres værker, dels forholdsvis hurtigt selv producere noget, som andre kan forholde sig til.

Til *Lille soldat* havde Bjerkø til det første manuskriptmøde med A-holdet komponeret nogle musikstykker til filmen. Bl.a. en sekvens med sangen "Lille soldat" i mol med melodien klippet over, og en mere fragmenteret version med sekvenser, hvor dele af lydbilledet blev afspillet baglæns. Sidstnævnte version gav Annette K. Olesen idéen til at optage scener i filmen baglæns og afspille dem forlæns for på den måde at eksperimentere med at skabe anderledes vibrationer. Det kan bl.a. ses i et kort klip i starten af den færdige film, hvor Trine Dyrholms karakter åbner sit køleskab.

Takket være de digitale hjælpemidler kan musikken ikke alene gennemgå flere *rewrites* undervejs – ligesom teksten – den kan også indgå som en organisk del af processen og på mange forskellige måder være med til at give inspiration til bl.a. karakterudvikling, historie eller stil.

Fremtidens film-'manuskripter'. Når man taler om digitalisering i produktionsledet, er det som regel i forbindelse med forskellige former for spektakulære og/eller forunderlige CGI-effekter. Men som det fremgår af ovenstående, kan de digitale medier også på forskellig vis både lette og



Peter Hesse Overgaard, Kim Bodnia, Niels Skousen og Sune Geertsen i *Frygtelig lykkelig* (2008, instr. Henrik Ruben Genz). Foto: Karin Alsbirk.

dynamisere filmproduktionen allerede i idé- og præproduktionsfasen på en helt anden måde end det klassiske manuskripts skrevne ord.

Som den amerikanske forsker J. J. Murphy slår fast i forbindelse med sine studier af amerikansk independent film, er der netop behov for en mere dynamisk tilgang. Denne kan for så vidt godt blot bestå i en ændret udformning af manuskripterne og en ny opfattelse af deres grad af åbenhed, men den kan ifølge Murphy netop også bygge på den digitale teknologis muligheder for at arbejde med idé-formulering som mere end bare ord på papir:

Det er selvfølgelig i høj grad et spørgsmål om

budget og finansiering, men i en tid med digital teknologi, hvor film kan laves hurtigere og billigere, kan 'det passende arbejdsredskab under en filmoptagelse' naturligvis være et manuskript, men de alternative muligheder er uden tvivl uendelige (Murphy 2010: 192).

De kommende år vil formodentlig byde på flere sådanne alternative tilgange til skriftlig såvel som visuel 'skrivning' af spillefilm. F.eks. foreslår Steven Maras en *filmmaking by layering*-strategi, dvs. en lag-på-lag-strategi, hvor man med brug af de digitale medier gentænker filmmanuskriptets placering og den traditionelle adskillelse af arbejdsopgaver i filmproduktion (Maras 2009: 182).



Trine Dyrholm, Lorna Brown og Henrik Prip i *Lille soldat* (2009, instr. Annette K. Olesen). Foto: Mike Kollöffel.

Maras nævner George Lucas som eksempel på en instruktør, der gennem en årrække har arbejdet med 'layering' og en nedbrydning af skellet mellem 'undfangelse' og 'udførelse' samt af forståelsen af det færdige manuskript som fundamentet for den videre udvikling og produktion af en film:

Mens den klassiske produktionsform i Hollywood begunstiger det autonome manuskript eller blueprint frem for andre former for scripting (udforskning gennem prøver, skrivning med kameraet), er Lucas' fremgangsmåde i harmoni med flere scriptings: små videokameraer muliggør, at visuelle notationsformer, storyboarding, skrivning, optagelse og klipning foregår samtidig. (Ibid.).

Lucas sammenligner selv processen med at lave et maleri, hvor man gradvis ser helheden tone frem. Maras nævner desuden flere eksempler på uafhængige filmskabere med en mere improvisationsbaseret og proces-orienteret tilgang til filmproduktion – som f.eks. at arbejde ud fra en mellem-

ting mellem et manuskript og et treatment – kaldet 'scriptment'.

De digitale medier udfordrer den sekventielle produktionsproces ved i højere grad at åbne for bidrag fra mange forskellige samarbejdspartnere med hver deres særlige kompetencer allerede på idéplanet. Kun fremtiden vil vise, hvor længe film fortsat vil blive født og fremelsket som ord på papir, eller om det snart er tid til filmmanuskript 2.0.

Note

1. Forskning i manuskriptskrivning er først for nylig kommet i det akademiske søgelys med bl.a. etableringen af et Screenwriting Research Network i 2008 og tidsskriftet *Journal of Screenwriting* i 2010. Som påpeget af forskere som John R. Cook og Andrew Spicer (2008), Ian Macdonald (2010) og Jill Nelmes (2010) rummer feltet mange vidt forskellige problemstillinger. Blandt dem er spørgsmål om filmmanuskriptet som tekst, om narrative strukturer og dramaturgi, om manuskriptskrivning som faglig disciplin, om branche- og arbejdsforhold forbundet med manuskriptudvikling og om specifikke forfattere, film og samarbejder.

Litteratur

- Boon, Kevin Alexander (2008a). "The Screenplay, Imagism, and Modern Aesthetics". In: *Literature Film Quarterly*, 36: 4.
- Boon, Kevin Alexander (2008b). *Script Culture and the American Screenplay*. Detroit, Wayne State University Press.
- Carrière, Jean-Claude (1994). *The Secret Language of Film*. London, Faber and Faber.
- Clayton, Sue (2008). Oplæg ved konferencen *Thinking the Screenplay* afholdt på University of Leeds 12. september 2008.
- Cook, John R. og Spicer, Andrew (2008). "Introduction". In: *Journal of British Cinema and Television*, 5: 2.
- Macdonald, Ian W. (2004). "The Presentation of the Screen Idea in Narrative Filmmaking", upubliceret ph.d.-afhandling. Leeds, Leeds Metropolitan University.
- Macdonald, Ian W. (2010). "Editorial", In: *Journal of Screenwriting*, 1: 1.
- Maras, Steven (2009). *Screenwriting: History, Theory and Practice*. London, Wallflower Press.
- Millard, Kathryn (2006). "Writing for the Screen. Beyond the Gospel of Story". In: *Scan*, 3: 2, http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=77
- Millard, Kathryn (2010). "After the Typewriter: The Screenplay in a Digital Age". In: *Journal of Screenwriting*, 1: 1.
- Murphy, J. J. (2010). "No Room for the Fun Stuff: The Question of the Screenplay in American Indie Cinema". In: *Journal of Screenwriting* 1: 1.
- Nanicelli, Ted (2009). "Are Screenplays Artworks?". Oplæg ved konferencen *Locating Media* organiseret af European Network for Cinema and Media Studies og afholdt ved Lunds Universitet 27. juni 2009.
- Nelmes, Jill (2010). "Editorial". In: *Journal of Screenwriting* 1: 1.
- Pasolini, Pier Paolo (1977 [1966]). "The Scenario as a Structure Designed to Become Another Structure". In: *Wide Angle* 2: 1.
- Redvall, Eva Novrup (2007a). "Transformation". In: *FILM* nr. 59.
- Redvall, Eva Novrup (2007b). "Kunsten at blande humor og alvor". In: *Dagbladet Information* d. 25/7/2007.
- Redvall, Eva Novrup (2008a). "Virkeligheden som råstof og modstand for fiktionen. Om brugen af research, readings og improvisationer i udarbejdelsen af manuskriptet til *Lille soldat*". In: *Kosmorama* nr. 242.
- Redvall, Eva Novrup (2008b). "Virale verdener for film". In: *FILMupdate* d. 4/11/2008.
- Redvall, Eva Novrup (2009a). "Scriptwriting as a Creative, Collaborative Learning Process of Problem Finding and Problem Solving". In: *Mediekultur* nr. 46.
- Redvall, Eva Novrup (2009b). "Don Juans sans for manipulation er hypermoderne". In: *Dagbladet Information* d. 30/10/2009.
- Redvall, Eva Novrup (2009c). "Computerspil giver nye vinkler på biograffilmene". In: *Dagbladet Information* d. 20/4/2009.
- Redvall, Eva Novrup (2010a). "Manuskriptskrivning som kreativ proces. De kreative samarbejder bag manuskriptskrivning i dansk spillefilm", upubliceret ph.d.-afhandling. København, Afdeling for Film- og Medievidenskab, Københavns Universitet.
- Redvall, Eva Novrup (2010b). "Teaching Screenwriting in a Time of Storytelling Blindness: The Meeting of the Auteur and the Screenwriting Tradition in Danish filmmaking". In: *Journal of Screenwriting*, 1: 1.
- Sternberg, Claudia (1997). *Written for the Screen. The American Motion-Picture Screenplay as Text*. Tübingen, Stauffenburg.
- Wiedemann, Vinca (2009). *Kunsten at være filmkonsulent. Rapport om kompetenceudvikling for filmkonsulenter i Norden*. Oslo, Nordisk Film & TV Fond.
- Winston, Douglas Garrett (1973). *The Screenplay as Literature*. Rutherford, NJ, Fairleigh Dickinson University Press.

Links (marts 2010)

- Academy of Motion Picture Arts and Sciences: Nicholl Fellowships – Formatting. <http://web.archive.org/web/20080822084909/http://www.oscars.org/nicholl/format.html>
- Angel Film: http://angelfilms.dk/index.php?option=com_content&task=view&id=139&Itemid=1
- Den Danske Filmskole: <http://www.filmskolen.dk/index.php?id=322>
- Final Draft: <http://www.finaldraft.com/products-and-services/final-draft/>
- Movie Magic Screenwriter: <http://www.screenplay.com/>
- Writers Guild of America: <http://www.wga.org/subpage.aspx?id=75>