

STRUKTUR OCH TRE AKTER

En del av konsten att berätta en historia är att servera de olika beståndsdelarna i rätt ordning. Det är särskilt tydligt när man ska dra en vits. Alla har väl hört någon massakrera en rolig historia genom att berätta på fel sätt. För att en vits ska locka till skrätt måste publiken steg för steg ledas fram emot den punkt som utgör poängen.

På samma sätt fungerar det i film. Det manusförfattaren är ute efter är att skapa känslomässiga upplevelser, inte bara i enskilda scener utan också i berättelsen i sin helhet. Det är i detta övergripande perspektiv som strukturen kommer in. Det handlar om att hitta den mest gynnsamma ordningen för flödet av händelser.

Den vanligaste metoden för struktur i film är att dela in berättelsen i tre akter. Ju fler filmer man analyserar desto tydligare ser man att de flesta är konstruerade på det sättet. Anledningen är att det fungerar. Systemet med akter är en berättarkonvention som vi känner igen. Inte bara från alla filmer vi sett utan också genom att vi redan från barnsben präglades av den här formen av berättande. Samma grundmönster finns i många av de sagor och myter som utgör en del vårt kulturella arv.

Även när det gäller indelningen i akter finns rötterna i antikens drama. Detaljerna har sedan slipats fram av den amerikanska filmindustrin i sin oförtröttliga jakt på berättelser som kan locka publik till bioograferna. I det här kapitlet ska vi gå igenom vilka komponenter som ingår och hur de hanteras. Vi kommer även att se på några alternativa teorier för struktur.

Men innan vi sätter igång är det viktigt att framhålla att systemet med akter inte är någon absolut lag. Det ska snarare ses som en modell där man ofta är tvungen att ta sig vissa friheter för att inte göra våld på sin berättelse.

För att dela in berättelsen i akter lägger vi ut handlingen på en tidsaxel. Illustrationen på nästa sida visar hur det skulle kunna se ut i en film som är 1 timme och 40 minuter lång.

Akt 1 sträcker sig mellan 25 och 35 minuter in i filmen fram till *Vändpunkt 1* som markerar övergången till nästa akt. *Akt 2* är i vårt exempel runt 50 minuter lång och följs av *Vändpunkt 2* som leder över till *Akt 3* när det är bortåt 20 minuter kvar. Tiderna är ungefärliga.

Akt 1 brukar alltid ha ungefär samma längd oavsett filmens totala omfång. Samma sak gäller för akt 3. Det är framför allt andra akten som utvidgas om filmen är längre.

När det gäller innehållet ser uppdelningen kort sammanfattat ut så här:

Akt 1: En situation med en konflikt presenteras.

Akt 2: Konflikten fördjupas.

Akt 3: Konflikten trappas upp och får sitt slutliga avgörande i filmens klimax.

Med konflikt menas här den centrala problematik som huvudpersonen ägnar resten av filmen åt att lösa.

AKT 1

Första akten ska presentera förutsättningarna och förbereda publiken för de dramatiska händelser som ska komma senare. Det finns några olika hållpunkter.

Anslag

De allra första minuterna av en film är viktiga. Åskådarna är extra mottagliga för intryck då och det använder vi för att försätta dem i den rätta stämningen. Det dramaturgiska begreppet för inledningen av en film är *anslag*.

Ett anslag är som att slå an ett ackord. Det anger tonart för resten av historien. Publiken ska veta om det är meningen att man ska skratta eller gråta eller om det kommer att bli gastkramande. Ett bra anslag fungerar som ett löfte: ”Det här kommer att bli en

fantastisk resa”. Att ha en publik som hungrar efter att se mer är det allra bästa utgångsläget för att berätta en historia.

Anslaget brukar vara några minuter långt. Ibland lägger man en första introduktion av de viktiga rollfigurerna här eller ger bakgrundsinformation som publiken ska känna till. Man antyder också gärna något om filmens tema. Men det kan se lite olika ut.

PIANOT börjar med en lugn bildsekvens där man först bara ser olika röda färgnyanser i rörelse. Det är Ada som betraktar något med händerna framför ansiktet, kanske en gardin. Det finns något poetiskt i hennes sätt. Hon verkar fascinerad över spelet av färger. Eller så är hon bara djupt försjunken i tankar. Sen börjar Ada själv i berättarröst ge oss detaljer om sitt liv. Vi får veta att hon inte har talat sedan hon var sex år. Bilderna övergår till att visa miljön i hennes hem. Vi ser hennes dotter Flora och får en uppfattning om vilken tid de lever i. Ada förklarar att hennes far gift bort henne med en man hon aldrig träffat. Han bor i ett annat land och Ada ska snart resa dit. Hon berättar att hon ser pianot som sin röst. Sekvensen slutar med en bild där Ada sitter och spelar.

I **U-TURN** är anslaget en lång scen där huvudpersonen Bobby kör genom ett öde solstekt ökenlandskap. Vi får de första intrycken av vilken slags människa han är. Bobby är orakad. Han skriker ”Fuck you” åt en mötande polisbil och vi ser honom stoppa i sig några piller. Och han byter hela tiden nervigt station i bilradion. Rätt vad det är klipps det in en bild av några gamar som kalasrar på ett kadaver och strax därpå kör Bobby själv över en svart katt. Det är tydligt upplagt för ruskigheter.

Ibland är anslaget bara en enkel bild. **FARGO** öppnar med en textskylt som säger att filmens berättelse är hämtad ur verkliga livet. Sen visas förtexterna över bilder på en ensam bil som kör genom ett öde vinterlandskap. Även **BROARNA I MADISON COUNTY** börjar stillsamt. I första bilden ser vi en bil komma fram till en gård på landet vilket blir inledning till ramberättelsen med Francescas två barn.

JURASSIC PARK däremot startar med mer buller och bång. Vi befinner oss i utkanten av en djungel. Någonting är på gång. En grupp väntande arbetare med skyddshjälmor stirrar spánt in ibland träden. Det är mörkt och musiken är hotfull. Vi hör dramatiska ljud och ser mystiska rörelser i mörkret. Arbetsledaren

står beslutsamt redo med ett gevär. Plötsligt kommer en gaffeltruck fram ur mörkret med en stor bur. Vi ser inte vad den innehåller men förstår av den stigande oron att det är något farligt. Spänningen stiger när buren skjuts fram mot en slussdörr. Och när en av arbetarna sen öppnar burens lucka attackerar odjuret. Mannen dras skrikande in i buren medan de andra förgäves försöker rädda hans liv.

Man kan inte värja sig utan sugts omedelbart in i dramatiken. Med en sådan början sätter Spielberg ribban för resten av berättelsen och skapar förväntan hos oss att få se mer av samma sort. Och vi får vårt lystmäte.

För det är också viktigt att man sen lever upp till de förväntningar man skapat. Vi skulle bli väldigt frustrerade om filmen skulle visa sig vara en romantisk komedi som utspelades under kafferasterna i personalrummet på ett genlaboratorium. Och har man ett så drastiskt anslag i början av en film får man också se till att toppa det med ännu häftigare dramatik senare om man inte vill ha en besviken publik.

Ett anslag som på ett ovanligt effektivt sätt fyller alla önskvärda funktioner kan man hitta i den engelska filmen **PRIEST**. Det börjar med en äldre präst som sitter på åhörarbänken i en tom kyrka. Han tittar på ett stort krucifix som hänger framme vid altaret. Han verkar upprörd. Plötsligt reser han sig och går fram till altaret. I nästa bild är prästen utomhus. Han går bestämt och målmedvetet med det stora krucifixet över axeln. En grupp skrånande barn hänger honom i hasorna. Prästen kliver på en buss. Krucifixet är fortfarande med. Han kommer fram till något slags kyrkligt residens. Vi ser en biskop därinne. Sekvensen slutar med att prästen håller korset som en murbräcka och vrålande rusar fram för att köra in det genom biskopens fönster.

Hela episoden är gåtfull. Prästen gör något mycket oväntat när han går fram och sliter ner korset. Vad i hela friden ska han ta sig till? Även det dramatiska slutet blir en överraskning. Vi blir nyfikna och vill förstå. Vi är fångade. Berättelsen kan börja.

Men prästen vi ser i anslaget är bara en bifigur. Det är inte hans öde filmen handlar om. Däremot finns det en mycket stark koppling till filmens tema. **PRIEST** handlar nämligen om en annan präst som kommer i konflikt med kyrkans maktapparat.

Inte heller i **JURASSIC PARK** är någon av huvudpersonerna med i anslaget. Anslaget kan på så vis vara ganska fristående från resten av historien. Här kan man tillåta sig att vara mer poetisk. Det är vanligt att börja med enbart bilder och stämningsskapande musik, ofta helt utan dialog.

...

Kapitel 4 fortsätter med hur man bygger resten av den första akten fram till vändpunkt 1 och detaljerade redogörelser av vad de andra *akterna* ska innehålla, med bl.a. resonemang om hur man bygger *vändpunkter* och arbetar med *sidoberättelser*. Genomgångarna innehåller rikligt med konkreta exempel. Ett avsnitt handlar om hur man ibland måste förhålla sig mer fritt till treakts-modellen, med exempel på hur det kan se ut. Kapitlet avslutas med en genomgång av *alternativa teorier* för filmstruktur.