

# ATT SKAPA ROLLFIGURER

Nu är det dags att rikta uppmärksamheten mot de personer som ska befolka berättelsen. Vi har sagt att manusförfattarens överordnade mål är att få publiken känslomässigt engagerad. Här har utformningen av manuskriptets rollfigurer en avgörande betydelse.

Huvudpersonerna är självklart viktigast. Det är dem publiken ska följa närmast in på skinnet. Man ska känna medlidande när de möter motgångar och dela deras lycka när problemen ser ut att få en lösning. Åskådarna ska tycka om dem och vilja vara i deras sällskap. För att det ska fungera måste de kännas trovärdiga och mångsidiga. De ska uppfattas som levande människor av kött och blod.

Se bara på *Ada* i **PIANOT**. Hon är en allt annat än inbjudande person men väcker ändå vår sympati. Eller *Francesca* i **BROARNA I MADISON COUNTY**, *Miles* och *Jack* i **SIDEWAYS** och den misslyckade bilhandlaren *Jerry* i **FARGO** och poliskommissarien *Marge* som kommer honom på spåren. Alla har en alldeles egen unik personlighet.

Även mindre framträdande karaktärer måste kännas övertygande för att helheten ska fungera. Där har vi till exempel kaosteoretikern *Malcolm* (Jeff Goldblum) i **JURASSIC PARK**. Allt han gör och säger präglas av hans speciella sätt. Han är kaxig, ifrågasättande, flirtig, snabbtänkt, slagfärdig, ironisk och har humor, för att nämna de mest framträdande dragen. I **FARGO** ser vi den bångstyrige svärfadern *Wade* och de knasiga kidnapparna *Carl* (Steve Buscemi) och *Gaer*. I **NOTTING HILL** har vi Williams vimsiga syster *Honey* (Emma Chambers) och hans slarvige inneboende *Spike* (Rhys Ifans). Alla är utmejslade till individer med egen vilja, egna behov och ett alldeles eget sätt att uttrycka sig.

Se även på **U-TURN** där en stor del av behållningen är just rollfigurernas egenart. Till och med sidofigurer som bara passerar förbi är utpräglade personligheter, som servitrisen *Flo* eller den

astmatiska kvinnan i biljettluckan på busstationen. Och då har vi ändå inte nämnt *Darrell* på verkstan eller den blinde indianen, som båda står i en klass för sig när det gäller originalitet.

Man kan inte nog betona betydelsen av att utveckla trovärdiga och levande rollfigurer. Ett alltför vanligt första intryck av ett manus är att karaktärerna är slarvigt tecknade. Fascinerande rollfigurer uppstår inte av sig själva utan som resultat av omsorgsfulla förberedelser. I det här kapitlet kommer vi att gå igenom de olika aspekter man har att ta hänsyn till.

## KARAKTÄRSEGENSKAPER

När vi i filmsammanhang talar om karaktärsegenskaper menar vi allt man överhuvudtaget kan säga för att beskriva en människa. I den sammanställning manusförfattaren gör över en rollfigur ingår *fysiologiska*, *psykologiska* och *sociologiska* egenskaper. Det innefattar personliga data om ålder, kön, utseende, vad personen arbetar med och hur familjeliv och boende ser ut och liknande.

Det viktigaste för berättelsens del är hur en rollfigur är som människa, det vill säga de psykologiska särdrag som kännetecknar en person. Men allt hänger samman eftersom utvecklingen av personlighetsdrag dels präglas av våra kroppsliga förutsättningar och dels påverkas av omgivningen och den kultur vi lever i.

Ställ två människor bredvid varandra, den ena uppvuxen i ett tält bland beduiner i Sahara och den andra hos en aristokratisk familj på en engelsk herrgård, och man kan på goda grunder utgå ifrån att de har ganska olika sätt att förhålla sig till världen. Deras värderingar kommer att skilja sig åt när det gäller till exempel vad som är gott eller ont, vad man är stolt över och vad man föraktar, vad som är viktigt att sträva efter och vad man bör undvika, vilka handlingar man kan förlåta och vilka som måste bestraffas. Exemplet är extremt för att poängen ska gå fram. Den sortens skillnad i värderingar kan lika gärna finnas mellan två arbetskamrater eller grannar.

Vissa egenskaper kanske är medfödda, som begåvning, temperament, musikalisk talang eller äventyrslystnad. Men även dessa utvecklas olika beroende på vilka förutsättningar som omgivningen bjuder. Egenskaper och beteenden kan antingen uppmuntras eller förkastas av det samhälle man lever i eller den familj där man

växer upp. Vi formas följaktligen som individer i ett intrikat samspel mellan arv och miljö. Och vi fortsätter också att utvecklas som en följd av de val vi gör senare i livet och det vi upplever som en konsekvens av dessa val.

## Tanke, känsla och vilja

Innan vi går vidare med hur man arbetar praktiskt ska vi göra en liten avstickare till antroposoferna. De har en människosyn som bland annat kommer till uttryck i Waldorfskolan. Där anser man att skolans mål inte bara ska vara att förmedla kunskap. Waldorfpedagogikens uttalade ambition är att utveckla hela människan. Man menar att en människa består av *tanke*, *känsla* och *vilja* och att alla är lika viktiga. Den indelningen av psyket är synnerligen användbar för den som skriver för film.

Kunde man ta en psykologisk röntgenbild av en människa och identifiera vad den personen i just precis det ögonblicket tänker, känner och vill så skulle man få en väldigt tydlig bild av den personens inre värld.

Även om det inte låter sig göras fullt ut i verkligheten (vem skulle våga påstå sig ha den kunskapen ens om sig själv i alla lägen?) är det nödvändigt att manusförfattaren försöker nå dit med sina rollfigurer eftersom det är de psykologiska drivkrafterna som avgör hur de kommer att agera och reagera i varje enskild scen. Det är också en förutsättning för att man ska kunna skriva bra dialog.

...

Kapitlet fortsätter med en omfattande genomgång om hur man arbetar praktiskt med att utveckla intressanta och levande rollfigurer, med avsnitt om bl.a. backstory och smärtpunkter. Vidare behandlas vikten av att etablera identifikation och att göra karaktärerna mångfasetterade. Ytterligare avsnitt handlar om den personliga moralens betydelse för publikens sympatier, att skapa trovärdighet och grunda rollfigurernas agerande i deras drivkrafter, den nödvändiga karaktärsutvecklingen, karaktärsfunktioner och orkestrering. Kapitlet avslutas med en utförlig analys av hur rollfigurernas förhistoria kommer till uttryck i några scener i filmen EN ENKEL PLAN.