



Kandidatarbete i Medieteknik, 30 hp
Vårtermin 2013

Karaktärer & Protagonisten

Hur karaktärer, protagonisten och berättelsen hålls samman

Daniel Helperin
Dag Erik Nilsson Mysse
Peter Sandgren

Handledare: Pirjo Elovaara & Jens Sjöberg
Examinator: Peter Ekdahl
Blekinge Tekniska Högskola, Sektionen för planering och
mediedesign

Abstract

English

Protagonist is a strong word in the film industry. It is usually this character who is in the spotlight when a movie will be released. We have in this essay focused on the protagonist and his development based on what happens to him/her in the film. The Protagonists journeys can be very similar even though the genre and the story is different. Therefore, we also put emphasis on the monomyth's hero's journey where Star Wars is an obvious example. Meanwhile, there are protagonists and their pathways in the development of films that differs enormously, such as *"2001: A Space Odyssey"* (1968) and *"The Shining"* (1980). In our essay we also put emphasis on characters and how to construct them. In the context of our study, we have also produced a short film where we want to see a clear development of our protagonist and our characters. To the means of this example, we used a character profile, by Martha Alderson, who carefully takes up a character's details such as fear, love, hate and secrets. What we can confirm is that the characters keep the story together and pushes the plot forward. The story does not need to follow the monomyth though. We also note that the greatest goal that affects the story defines who the film's protagonist is.

Keywords

Protagonist, characters, movies, monomyth, hero's journey, stories, development, plot

Abstrakt

Svenska

Protagonist är ett starkt ord inom filmbranschen. Det är oftast denna karaktär som ställs i rampljuset när en film ska lanseras. Vi har i detta kandidatarbete fokuserat på protagonisten och dennes utveckling beroende på vad som händer honom/henne i filmen. Protagonisternas resor kan vara väldigt lika trots att genren och berättelsen är olika. Därför har vi även lagt tyngd på monomytens hjälteresa där Star Wars är ett tydligt exempel. Samtidigt finns det protagonister och deras vägar i utvecklingen av filmen som skiljer sig enormt som till exempel *"2001: A Space Odyssey"* (1968) och *"The Shining"* (1980). I vårt kandidatarbete lägger vi även tyngd på karaktärer och hur man bygger upp dem. I samband med vår studie har vi även producerat en egen kortfilm där vi vill visa en tydlig utveckling av vår protagonist och våra karaktärer. Till hjälp av detta har vi bland annat använt en karaktärsmall, av Martha Alderson, som noga tar upp en karaktärs detaljer så som rädslor, kärlek, hat och hemligheter. Vad vi kan konstatera är att karaktärerna håller berättelsen samman och driver handlingen framåt. Handlingen behöver dock inte följa monomyten. Vi konstaterar även att det största målet som påverkar handlingen definierar vem som är filmens protagonist.

Nyckelord

Protagonist, karaktärer, filmer, monomyt, hjälteresa, berättelser, utveckling, handling

Innehållsförteckning

Abstract	1
English	1
Keywords	1
Abstrakt	2
Svenska	2
Nyckelord	2
Innehållsförteckning	3
1 Inledning	5
2 Problemområde	6
2.1 Bakgrund	6
2.2 Syfte	6
2.3 Frågeställning	6
2.4 Tidigare forskning	7
2.4.1 Karaktärer i media	7
2.4.1.1 Protagonisten	10
2.4.2 Den klassiska hjälteresan	12
2.4.2.1 Act One – The Departure	13
2.4.2.2 Act Two – The Initiation	13
2.4.2.3 Act Three - The Return	15
2.4.3 Exempel på karaktärsmall	16
2.4.4 Sammanfattning av tidigare forskning	17
3 Tillvägagångsätt	18
3.1 Så har vi arbetat med processen	18
3.2 Sammanfattning av vår arbetsprocess	31
4 Resultat och Diskussion	32
4.1 Vår protagonist	32

4.1.1 Vår protagonist och monomyten.....	33
4.2 Mallen som utformade karaktärerna.....	34
4.3 Slutsats.....	36
Ordlista.....	37
Källförteckning.....	38
Bilagor.....	40
Analys av Star Wars Episode IV: A New Hope av George Lucas.....	40
Monomytens alla delar.....	48
Monomyten i 2001: A Space Odyssey.....	49

1 Inledning

Vi konsumerar åtskilliga filmer varje år, vissa ger större och andra ger mindre avtryck på oss. En del inspirerar oss och andra får oss att tänka till. Protagonisterna i filmen får oss ofta att följa deras kamp på den vita duken och vi följer även med i deras resor och känslor. I många fall följer protagonisterna den klassiska hjälteresan, Monomyten. Monomyten har rötter ända tillbaka till det antika Grekland och de första skönlitterära verken som Illiaden och Odysseen.

I det här kandidatarbetet har vi lagt fokus på protagonisten och dennes utveckling i en berättelse. Vi ställer oss frågor som vad en karaktär och en protagonist egentligen är. Hur man går till väga för att skapa sina karaktärer, sin protagonist och hur de förhåller sig till varandra men också till berättelsen de finns med i. Vi går också in på klassiska berättarmetoder så som monomyten och hur karaktärerna och protagonisten förhåller sig till den. Vi tar även upp frågor som om karaktärer och protagonisten verkligen behöver följa någon form av berättarmetod.

2 Problemområde

2.1 Bakgrund

Tänk dig sittande vid skrivbordet med datorn framför dig och ett nyskapat tomt dokument i ditt ordbehandlingsprogram. Du har precis fått en idé om ett klimax som du tycker skulle vara passande i en film. Men du kan inte komma på händelserna som bygger upp till klimax eller varför din hjälte behöver ge sig ut på den här resan. Kanske har du även svårt för att komma på vad som händer därefter.

Det här är en situation vi ofta kan befinna oss i. Med denna undersökning vill vi få ett bättre flöde i vårt utvecklande av både berättelser och karaktärer.

Många kortfilmer börjar ofta väldigt nära klimax och etablerar inte fler karaktärer än vad som spelar roll för klimax. De förklarar väldigt svagt eller ibland inte alls vad som lett karaktärerna till den stund de befinner sig i eller hur de hamnade där. Även om vi enbart kommer att ha tid till att göra en kortfilm vill vi ändå undersöka hur vi kan vidareutveckla karaktärerna till våra egna filmidéer. Vad det är som får våra hjältar att ge sig ut på den här resan. Men också hur vår hjälte och våra karaktärer hör samman och hur de förhåller sig till berättelsen.

2.2 Syfte

Syftet med kandidatarbetet är att själva förstå hur karaktärer, men också en protagonist, utformas och utvecklas under en berättelse och hur det appliceras i såväl mindre filmer som större filmer. Syftet är även att, med hjälp av denna forskning, se hur idéer går vidare till manus och till slut blir en visuell produkt. I detta fall en film som ska gestalta vår vision.

2.3 Frågeställning

Hur kan man skapa karaktärerna med fokus på protagonisten till en mindre filmproduktion?

2.4 Tidigare forskning

2.4.1 Karaktärer i media

Var karaktärer kommer ifrån, vad de är för några och hur de relaterar till tittare eller läsare är några av de saker som tas upp här. Också hur de förhåller sig till handlingen i en berättelse.

Karaktärer påminner om riktiga personer, men de kommunicerar enbart med tecken eller symboler. Vi kan inte kommunicera med dem men de kommunicerar med oss hela tiden vilket innebär att de har en viss påverkan på oss. De förändras genom tiden och finns i olika medier så som noveller, filmer och spel. När en karaktär är under skapandefasen i en mediaprodukt ställer sig skaparen frågan hur de kan skapa karaktären för att få den att framkalla vissa känslor och tankar och hur de ska få dem att bestå hos den tilltänkta målgruppen. Den här processen kan ha flera olika steg. En författare kan skriva en karaktär i en novell för dess tilltänkta målgrupp. Sedan till filmatiseringen kan manusförfattaren anpassa karaktären för den vita duken. Sedan ska en skådespelare hittas till rollen och kan genomgå ytterligare en anpassning. En vanlig fråga som många ställer sig är hur en karaktär i en mediaprodukt uppfattas, tolkas, upplevs och vad den symboliserar. Tänk karaktärer som tecken på empiriska produktioner- och mottagande som ingår i deras uppfattning om sig själva och andra sammanhang i olika historiska perioder och subkulturer (Eder, et al., 2010).

De första tusen åren av karaktärsutveckling handlade mest om att hantera praktiska problem och löstes av praktiska utövare i dramatisk teater (ibid), det vill säga det var de artisterna som löste de problemen som uppstod och problemen handlade oftast om att förnya sin repertoar. Det var först under 1800-talet som mer vetenskapliga teoretiska och systematiska analyser av fiktiva karaktärer utfördes inom litteratur och teater (Eder, et al., 2010). Senare följde också film och andra medier men man blandade också in filosofi och psykologi i forskningen. De mest omfattande områdena som forskningen rört sig kring är karaktärernas koppling till den historiska och kulturella bakgrunden till deras skapare, men också karaktärernas tanke- och känslkopplingar mellan karaktärer och mottagare. Forskningen rörde sig också kring den strukturella skillnaden mellan människor och karaktärer, slutligen också där man utgår ifrån att en karaktär är textade sammansättningar av det mänskliga sinnet som kräver att man förstår både texten och det mänskliga psyket (ibid). Om man skulle beskriva karaktärerna med text behöver man också beskriva karaktärens sinne och för att kunna göra det behöver man förstå sig på det mänskliga psyket.

Det engelska ordet "character" kommer ifrån grekiskans "charaktér", ett stämpningsverktyg som användes för att stämpla symboler som symboliserade en persons unika personlighet (ibid). Kejsaren i det antika Grekland stämplade vanligtvis ett porträtt av sig själv med texten "Son of God" på sina adliga mynt (Engle, 2005). De franska och italienska motsvarigheterna till karaktär kommer ifrån det latinska ordet "persona" vilket är en mask som för karaktärens talan genom en skådespelare. Det tyska ordet är "figur" som kommer ifrån det latinska ordet "figura" som är en slags manierism konstform av arkitektur. Oavsett vilket språk man tittar på kan man kortfattat säga att karaktärer på ett eller annat vis definieras som fiktiva människor eller fiktiva människor jämfört med riktiga människor. Dock är det ett problem med den här definitionen av vad en karaktär är då de exkluderar alla typer av karaktärer som inte är människor, t.ex. djur, robotar, monster och rymdvarelser (Eder, et al., 2010).

Ser man på hur karaktärer har förklarats sammanhängande och motsägelsefritt finns det fyra övergripande förklaringar (ibid).

Den första är att karaktärer är representationer av fantasivarelser i publikens sinne (ibid).

Den andra är semiotisk konstruktion av karaktärer i fiktiva skrifter (ibid).

Den tredje är att karaktärer inte har några verklighetstroga individuella drag (ibid).

Eftersom alla karaktärer är påhittade kan de ha förmågor som bryter mot de fysiska lagarna.

Ett exempel på en sådan karaktär är Stålmannen.

Den fjärde och sista föreslår att karaktärer inte existerar alls (Eder, et al., 2010).

Den filosofiska antydningen på att karaktärer inte existerar alls sätts på spel eftersom det skulle innebära att vissa enkla förklaringar till karaktärer skulle behöva omformuleras och att det också vore tvunget att placera dem i en värld. Alltså skulle vi inte enbart tala om karaktärerna utan också om världarna i de noveller, filmer eller spel som de finns med i.

Uri Margolin menar att karaktärer är framförallt beståndsdelar i konstruktivt berättande världar (ibid), att de är mindre delar av berättelsen som håller den samman. Att karaktärer är semiotiska och helt oberoende av några som helst talspråkliga uttryck och behöver inte vara sammanhängande med verkligheten (Eder, et al., 2010).

Vidare menar Margolin också att karaktärer måste ha ett avsiktligt sinne, ha möjlighet till att agera och ha en personlighet. Han menar också att en beståndsdel enklare uppfattas som en karaktär av publiken om de kan känna igen den förutom om det är en annan form av massa,

så som en blomma. Det skulle innebära att karaktärer är igenkännbara varelser som kan tänka och agera till egen förmån, dock kan vissa karaktärer avvika från detta till viss mån. Däremot finns det motsägelser till detta också då det finns karaktärer som kan vara handikappade eller kanske till och med döda redan från början i berättelsen. Till det menar Uri Margolin att karaktärer inte behöver existera inom huvudramen av den fiktiva värld de framkommer i. Han menar att karaktärer kan existera inom olika ramar, att de kan vara objektiva, subjektiva, hypotetiska eller villkorliga. Detta skulle också förklara att båda personligheterna hos karaktärer med delad personlighetsstörning också är karaktärer. Ett exempel på detta finns i filmen *"Fight Club"* (1999) (ibid).

Givetvis kommer inte relationen mellan karaktärer och åskådare vara den samma som mellan riktiga personer. Åskådare kan inte kommunicera med karaktärerna, men de kan fundera kring deras mening, anledning och påverkan. En karaktär kan förmedla exemplariskt uppförande, känslor eller tänkande. Det är inte bara det karaktären gör som kommunicerar med åskådarna. Även utseende och det som karaktären säger spelar roll. Om karaktären är en vampyr och säger att den vill se solen kommer det ha en helt annan mening än om den inte var en vampyr. Man kan säga att om karaktären är en italienare så förväntar åskådarna sig att karaktären ska se ut på ett visst sätt. Även objekt förväntar åskådarna sig ska se ut på vissa sätt och ha vissa egenskaper. Förväntningarna på dessa saker kan variera beroende på var åskådarna kommer ifrån, liksom att utseendet på dessa saker kan variera beroende på var skaparna av t.ex. ett spel eller en film kommer ifrån. Med det här menas att man kan känneteckna karaktärer genom olika analyseringsmetoder, för det första hur de framstår som föremål, hur de är representerade. Man kan analysera dem beroende på vad de har för egenskaper, t.ex. om de är fantasivarelser. Man kan även analysera dem som symptom, de vill säga varför finns de där och vad är deras syfte. Man kan också analysera dem som symboler, alltså vad de symboliserar (ibid).

Aristoteles sa att för att förstå en karaktär behöver man enbart analysera dess roll i handlingen. Orden protagonist och antagonist kommer ifrån det antika Grekland och används än idag för att definiera huvudkaraktären och dess primära motståndare i en berättelse. Först i modernare tid har det gjorts mer grundläggande undersökningar i hur karaktärer relaterar till en handling. Vladimir Propp analyserade hundra ryska folksagor och kom fram till att alla rörde sig runt 31 gestalterande funktioner som kan kännetecknas i sju karaktärer. Dessa karaktärer är protagonisten, falskprotagonisten, antagonist, hjälpredan, donatorn, prinsessan

och hennes fader och slutligen underrättaren. Då är en bra fråga vad handling är för något. För att rama in det lite kan det vara en av de följande sakerna (ibid).

Den första är allt som inträffar i en berättelse, det inkluderar sådant som soluppgång och annat som enbart inträffar naturligt eller slumpmässigt. Det inkluderar också sådant som inte påverkar karaktärerna i berättelsen överhuvudtaget (ibid).

Den andra är allt som karaktärerna i en berättelse gör eller tänker och det inkluderar också konsekvenserna av det de gör (ibid).

Den tredje är enbart det som karaktärerna i en berättelse har för avsikt att göra, det inkluderar både det de gör och säger (ibid).

Den fjärde och sista är de fysiska aktiviteterna som karaktärerna gör och det exkluderar det de säger (ibid).

Med tanke på det första alternativet skulle det innebära att även sådant som inte görs av en karaktär är en händelse. De andra till fjärde alternativen innebär att berättelsen bygger kring det som karaktärerna gör. Berättelser handlar nästan alltid om någon och de skildrar dennes aktiviteter. Men karaktärer behöver inte nödvändigtvis vara kopplade till någon handling, som är fallet när det gäller porträtt eller skulpturer. Även i många filmer finns mindre karaktärer som inte är kopplade till någon händelse, istället brukar dessa karaktärer bygga på utseende för att förmedla deras personlighet (ibid).

2.4.1.1 Protagonisten

Huvudpersonen eller protagonisten är den centrala karaktären som handlingen kretsar kring. (Britannica, Inc., 2013) Ordet protagonist härstammar från de antika Greklands tragedier där ”proto” betyder *tidig* och ”agonist” *Kämpe* eller *tävlande*. (Harper, 2001) Detta eftersom protagonisten var den första karaktären som kom in på scenen (Britannica, Inc., 2013).

Protagonistens motsvarighet kallas antagonist. I dagens populärkultur är det vanligt att protagonisten framställs som den godhjärtade hjälten medan antagonisten är skurken. Dock kan deras roller vara omvända. Protagonisten är helt enkelt den centrala karaktären som handlingen kretsar kring. I vissa fall kan protagonistens handlingar berättas genom någon annans ögon, berättaren. Ett exempel på detta kan vara hur man får följa Sam och Frodos resa i *”The Lord of the Rings” (2001 – 2003)* trilogin genom Sams perspektiv när Frodo diskuterbart är protagonisten (ibid).

“In every story plot and movie plot, the protagonist (and for that matter, all of the major characters) has at least one long-term goal in the story, and one small goal or more in every scene. Goals give definition to the overall story that unfolds moment-by-moment in scene.”

- Martha Alderson, *Handlings(inom berättande)-konsult*

I texterna *“Goals Define the Plot”* och *“Deconstructing the Protagonist”* av Martha Alderson beskriver hon hur protagonisten, och även andra karaktärer, alltid har ett långsiktigt mål samt ett eller flera kortsiktiga. Det är ofta protagonistens längtan, eller vilja, att åstadkomma något som definierar en historia. Protagonistens långsiktiga mål är i de flesta fallen vad som driver handlingen framåt. De kortsiktiga målen är ofta hinder på vägen. Hinder som måste övervinnas för att utveckla karaktären, så att karaktären ska få färdigheter och för att få insikt i vad som krävs för att nå sitt långsiktiga mål (Alderson M.A., 2013).

Protagonisten definieras av att han har det centrala målet i handlingen. Detta mål behöver inte vara det största och mest världsförändrande målet. Men det är protagonistens mål som handlingen kretsar kring (ibid).

Ett av de klassiska exemplen på en protagonist är Luke Skywalker i filmen *”Star Wars Episod IV: A New Hope”* (1977). I början stöter han på ett par robotar, C-3P0 och R2D2, som ska leverera stulna ritningar till en grupp rebeller. Deras kortsiktiga mål är för stunden att hitta Obi-Wan Kenobi. Kenobi vill i sin tur att Luke ska lära sig att bli en jedi som Lukes far en gång var. Men innan vi går vidare så är det också nämntbart att de första karaktärerna som introduceras och som följs i filmen är de två robotarna C-3P0 och R2D2. Alltså är det ur deras synvinkel som berättelsen framförs. Det behöver inte betyda att det är de som är huvudkaraktärerna. Först vill inte Luke åka med Kenobi och robotarna eftersom han känner att han inte kan lämna sina plikter hos sin farbror trots att han egentligen inte vill något annat. Alltså är det Luke som får ett *”Refusal of the Call”* moment. Luke får också ett lasersvärd av Kenobi, vilket gör Kenobi till donatorkaraktären. Kenobi tränar Luke till att bli en jedi som också gör Kenobi till mentorkaraktären. Drivande karaktärer är de båda robotarna C-3P0 och R2-D2 samt prinsessan Leia. R2-D2 eftersom den driver C-3P0 till att övervinna sin rädsla, C-3P0 eftersom roboten översätter främmande språk och är den enda karaktären som förstår vad R2-D2 säger, prinsessan Leia eftersom hon driver dem till att fly från fångelset där de räddade henne. Han Solo & Chewbacca är hjälpredor. Chewbacca flyger skeppet *Millenium Falken* medan Han Solo tar alla besluten på skeppet eftersom att han är kaptenen ombord. Han Solo blir hjälpreda då han fattar beslutet att de ska komma till Lukes undsättning i slutet. Luke blir protagonisten då hans långsiktiga mål är att föra ritningarna till rebellerna och det

utför han med hjälp av de andra karaktärerna. De andra karaktärerna har sina mål, som t.ex. att Han Solo och Chewbacca vill få sin skuld till Jabba betald (Star Wars Episode IV: A New Hope, 1977)¹.

En protagonist har ett långsiktigt mål som driver handlingen framåt, men protagonisten kan också ha ett eller flera kortsiktiga mål. Men vi vet inte hur handlingen drivs framåt av protagonisten från början till slut. I följande teori om Joseph Campbells monomyt beskrivs ett exempel på hur handlingen kan drivas fram av protagonisten.

2.4.2 Den klassiska hjälteresan

Protagonisten i många berättelser gör oftast någon form av resa innan han når sitt långsiktiga mål. Resans ursprung och hur den påverkar protagonisten tas upp i det här kapitlet.

Joseph Campbell undersökte protagonistens resa i tusentals myter och legender och kom fram till att de ofta skildrar liknande händelser. Han kom fram till att oavsett vilken kultur och epok berättelsen kommer ifrån är protagonistens resa alltid nästan helt identisk. Campbell delade upp den här resan i tre olika steg, departure, initiation och return, tillsammans kallade han dem för Monomyten eller ”hjärte-resa” i sin bok *The Hero with a Thousand Faces* från 1949. Än idag använder sig många berättelser av monomyten och har t.o.m. blivit en slags guide för historieberättande, speciellt för filmskapare (Campbell, 2008). Det var inte förrän 1992 som det verkligen kom ett skriftligt verk som var tänkt att fungera som en guide för manusförfattare. Det var Christopher Vogler som skrev boken *The Writer’s Journey* där han tar upp Joseph Campbells monomyt men avviker till viss grad (Vogler, 2007).

Den klassiska hjälteresan syns väldigt tydligt i Star Wars-trilogin från 1977 – 1983. Vilket inte är så konstigt eftersom innan George Lucas började göra första Star Wars filmen, ”*Star Wars Episode IV: A New Hope*” (1977), läste han Joseph Campbells *The Hero with a Thousand Faces* (ibid).

¹ Har du inte tillgång till filmen finns en analys av filmen i form av en bilaga i slutet av det här dokumentet.

2.4.2.1 Act One – The Departure

Protagonisten presenteras ofta levandes i en lugn och stillsam tillvaro. Sedan får han ett oväntat kall på äventyr som han ofta inte vill ge sig ut på, då han måste lämna sin lugna och trygga tillvaro, men på ett eller annat vis måste han ändå lämna denna. Campbell ger inte så mycket information om den här biten, men Vogler menar att det kan användas för att ge nödvändig information till läsaren eller tittaren och ge en antydning om framtida händelser (Vogler, 2007).

Det här syns tydligt i Star Wars-filmerna med Luke Skywalker. Han är en bondpojke som drömmer om äventyr, men känner att han inte kan lämna den lugna tillvaron på grund av sina plikter hemma hos sin farbror och faster. Kallet kommer från prinsessan som behöver hjälp med att bekämpa det onda rymdimperiet. Hon presenterar en fara som protagonisten måste övervinna om han skall ge sig ut på det här äventyret, men hon skapar också aningar om framtida händelser. I det här fallet en romans mellan prinsessan och protagonisten eftersom han beskriver henne som vacker. Han möter också en mentorskaraktär, dock är inte Obi-Wan den traditionella mentorn. Det är ofta den traditionella mentorn som ger protagonisten den motivation han behöver för att ge sig ut på sitt äventyr. I Star Wars är det däremot farbroderns och fasterns död som ger honom motivationen till att följa med Obi-Wan för att hjälpa prinsessan. Mentorn kan däremot inte följa med hela vägen. På sluttampen måste han övervinna allt på egen hand. Ofta brukar mentorn också fungera som en slags vägvisare som vägleder protagonisten i rätt riktning (ibid).

När protagonisten ger sig ut på sitt äventyr kommer också det första hindret som han måste övervinna. Detta brukar ofta vara en slags vakt som bevakar vägen in i det okända. Efter det första hindret har övervunnits kommer då protagonisten in i det obekanta. Här ses han som död för omvärlden då protagonisten har alla odds emot sig. För att övervinna oddsen återföds protagonisten och är nu mer anpassad för den nya tillvaron. Det finns inget bra exempel på detta i Star Wars som det gör i Sagan om Ringen. Efter att Frodo huggits av Nazgulklingen är han nära döden men återföds och är mer anpassad för den nya omgivningen (ibid).

2.4.2.2 Act Two – The Initiation

Andra akten börjar med att protagonisten måste övervinna en rad mindre prövningar, framförallt för att stärka honom, men också för att öka hans nyfunna krafter, som han fick när han återföddes. Han behöver stärka sina nyfunna krafter inför det slutgiltiga provet. Nyfunna krafter behöver inte innebära att protagonisten lär sig något nytt, utan i stället skaffar allierade

som hjälper honom. I fallet med Star Wars lär sig Luke Skywalker både nya krafter av Obi-Wan men han får också två allierade, Han Solo och Chewbacca. Det är inte alltid hjälten lyckas med alla prövningar, men ibland misslyckas han i början och övervinner dem senare (Vogler, 2007).

Härnäst möter protagonisten en eller flera av tre karaktärer. En gudinna, fresterska och en fadersfigur.

Den första, en gudinna som oftast brukar vara en moderfigur eller en drottning som ger en mening med protagonistens liv. Gudinnan kan också visa vad som väntar honom efter han har övervunnit det slutgiltiga provet (Campbell, 2008).

Den andra, en fresterska som försöker utnyttja protagonistens själviska begär för att få honom att misslyckas. Till följd av det här brukar protagonistens moral och karaktär stärkas så han ändå slutligen kommer tillbaks in på rättfärdighetens väg (ibid).

Slutligen den tredje, en fadersfigur som kan vara en medhjälpare eller en motståndare till protagonisten, oavsett vilket måste protagonisten försonas med sin fader för att förstå sig själv. Är de rivaler kan det innebära att sonen, i sin mammas ögon, kämpar för att få faderns uppmärksamhet. Så småningom måste ändå sonen inse att han inte är sin far och faktiskt har ett eget öde (ibid).

För att återigen koppla till Star Wars, så möter Luke Skywalker prinsessan, som ger honom något att kämpa för. Därefter möter han sin far och först är han rädd att han kommer att bli som sin fader, men inser sedan att han kan välja att gå sin egen väg (ibid).

Efter att protagonisten har mött en eller flera av dessa karaktärer upphöjs han och har nu ett nytt sätt att se på världen. Nu brukar protagonisten bli en osjälvisk person som bryr sig mer om andra än sig själv (ibid).

Därefter når protagonisten slutgiltigen sitt mål som han från början drog ut på äventyr efter. Det är detta alla hans prövningar har lett upp till och det leder också till att han vill dela med sig av sina nyfunna krafter (ibid).

2.4.2.3 Act Three - The Return

Nu står protagonisten inför ett dilemma. Han har uppnått sitt slutgiltiga mål, men tror inte att den gamla världen kommer förstå sig på vad han har gått igenom och förstå den person som han nu har blivit (Campbell, 2008).

På hemresan har protagonisten ofta med sig en beskyddare som hjälper honom med vedermödorna. Han måste bege sig ut ur den okända världen som han återföddes i tidigare. För att göra det behöver han ofta besegra ytterligare en vakt och därmed bli återfödd tillbaks till den gamla världen. Då förstår han att den okända världen och hans lugna tillvaro hemma egentligen är en och samma värld, och att det inte finns något som skiljer dem åt vilket skapar balans i hans sinne. Efter alla strapatser protagonisten nu övervunnit är han fri att leva vilket liv han behagar. Han är både i balans med sig själv men också med de två världarna, och han kan nu dela med sig av sina kunskaper (ibid).

Den här sista akten, eller hemresan, brukar sällan finnas med i filmer. Högst troligen därför att den är ganska långtråkig och utdragen, men i en roman har läsaren fått följa protagonisten under en mycket längre tid, och vill därför ha en nedtrappning efter klimax. Nedtrappningen i en roman är ofta inte längre än två kapitel. I filmer brukar slutet vara mer plötsligt vilket också fungerar bra för att öppna upp för uppföljare. Det finns däremot filmer som har den tredje akten, det brukar vara filmer som är baserade på böcker. Fast i de sista fallen brukar det tredje steget vara kraftigt nedkortat. I Harry Potter-böckerna är det till exempel en väldigt lång nedtrappning, men i de sista filmerna har nedtrappningen ofta tagits bort helt.

Star Wars episod fyra, fem och sex är nästan ett perfekt exempel på en trilogi som följer monomyten, medan Star Wars episod ett, två och tre är nästan raka motsatsen. I första filmen, ”*Star Wars Episode I: The Phantom Menace*” (1999), ser vi Anakin Skywalker, som är Lukes far, ta första chansen han får att lämna den lugna tillvaron hemma. I Star Wars episod fyra däremot vill inte Luke Skywalker lämna den lugna tillvaron. Fortsättningsvis, i episod två och tre, ser vi hur Anakin går från att vara en respekterad Jedi till att bli Darth Vader och under vägen tar han väldigt annorlunda beslut än vad Luke gör.²

² Vill du veta mer om monomytens alla delar finns de uppstrukturerade bland bilagorna.

2.4.3 Exempel på karaktärsmall

När man ska skriva en historia kan det vara väldigt bra att börja i slutet, i historiens så kallade klimax. I klimax har man protagonisten i slutet av sin resa. Han har redan gått igenom allt förfärligt och mognat till den personen som kan klara av slutprovet. På det här viset är det mycket enklare att sedan bestämma hur protagonisten ska vara i början av historien och sen komma på vilka händelser som ledde fram till personen han är i slutet. Detta är självklart inte det enda sättet att skriva en protagonist men kan vara det mest produktiva (Alderson M.A., 2013).

Martha Alderson har ett exempel på en mall på vad man kan tänka på när man bygger upp en karaktär/protagonist (ibid):

“Dramatic Action Plotline

1. *Overall story goal:*
2. *What stands in her/his way?*
3. *What does s/he stand to lose?”*

Med denna mall blir det ett övergripande för hela karaktärens/protagonistens resa i berättelsen. Vad vill karaktären uppnå, karaktärens mål? Vad hindrar karaktären? Och vad händer om karaktären misslyckas?

“Character Emotional Development Plotline

1. *Flaw(s):*
2. *Strength(s):*
3. *Hate(s):*
4. *Love(s):*
5. *Fear(s):*
6. *Dream(s):*
7. *Secret(s):“*

I mallen kan man enkelt stapla upp hur karaktärens/protagonistens egenskaper kommer utveckla historien, t.ex. vad är karaktären rädd för? Kommer karaktären kunna övervinna sin rädsla? Vad är en hemlighet som karaktären inte vill ska avslöjas? Vad händer om hemligheten kommer ut?

2.4.4 Sammanfattning av tidigare forskning

Karaktärer påminner om riktiga människor. Däremot kan vi inte kommunicera med dem, de kan enbart kommunicera med oss. Det kan röra sig om något de symboliserar som t.ex. att vi borde värna mer om miljön. Karaktärerna håller samman berättelsen. De måste ha för avsikt att göra något, ha möjlighet att agera och de måste ha en personlighet. Protagonisten är huvudkaraktären i en berättelse, den karaktär som berättelsen kretsar kring. Däremot behöver inte berättelsen framföras ur protagonistens synvinkel utan kan framföras ur en annan karaktärs ögon.

Protagonistens resa börjar med ett kall på äventyr som han ofta motvilligt ger sig ut på. Under färden stöter protagonisten på hinder som honom måste övervinna för att ta sig vidare. Ofta stärker svårigheterna protagonisten och förbereder han inför den slutgiltiga prövningen. Under färden återföds protagonisten i den okända världen och är först då mer anpassad för den. Han stöter ofta också på en rad karaktärer, så som en gudinna, en fresterska och en fadersfigur. På hemfärden måste protagonisten än en gång återfödas tillbaka till den värld han kom ifrån innan han gav sig ut på äventyr. Först då förstår han att båda världarna egentligen är en och samma. Den sista nedtrappningen finns inte med i filmer så ofta då den brukar vara väldigt utdragen och långtråkig. Med de här teorierna i åtanke ska vi skapa egna karaktärer och vår egen protagonist i en mindre filmproduktion.

3 Tillvägagångsätt

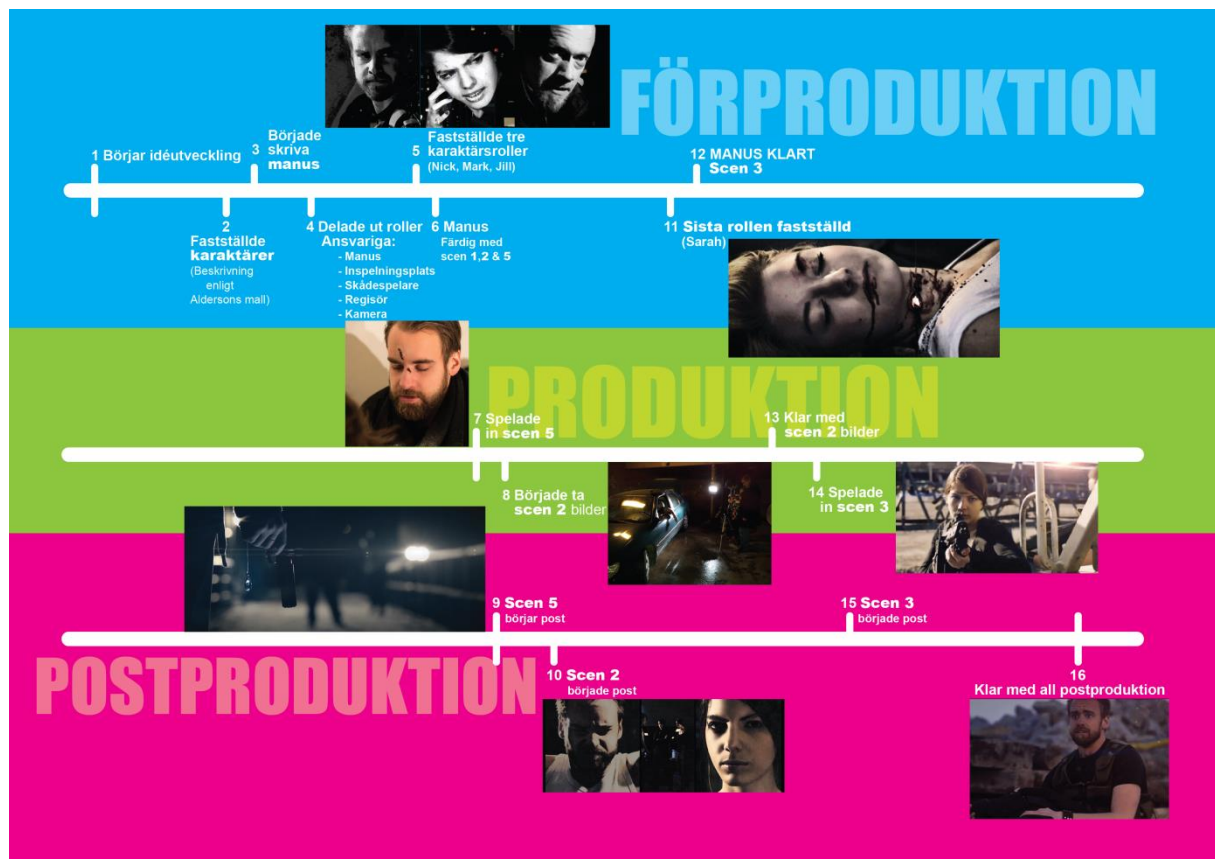
I detta kapitel går vi igenom hur vi skapat våra karaktärer, hur vi har byggt upp vår film från idé till ett progressivt manus, samtidigt som vi har vår frågeställning i åtanke.

Frågeställningen innehåller protagonisten i största fokus och beroende på hur karaktärer skapas till en mindre filmproduktion behövde manuset formas efter det. Vi går också igenom hur vår process från progressivt manus till en färdig film gått till med hjälp av en tidslinje.

3.1 Så har vi arbetat med processen

Vi har arbetat med en väldigt klassisk metod att skapa film på. Förproduktion, produktion och slutligen postproduktion. Figur 1.1 förklarar mer ingående hur det har gått till.

På följande sidor finns också en beskrivning för varje del av figuren.



Figur 1.1.

Figur 1.1. visar tre tidslinjer. Den översta för förproduktion, den mellersta för produktion och den nedersta för postproduktion. De tre tidslinjerna löper parallellt med varandra. Då vi kände att vi inte hade mycket tid på oss att göra filmen överlappar de olika produktionsmomenten varandra i vår produktion. Vi har alltså inte arbetat helt enligt den klassiska metoden, utan

förändrat den något för att effektivisera vårt arbete. För enkelhetens skull berättar vi helt om förproduktionen först, följt av produktionen och slutligen postproduktionen.

1. Idéutveckling börjar

Tillsammans har vi kommit med idéer som vi skrivit ner och diskuterat. Vår första idé handlade om en person som blev inlåst och var tvungen att övervinna en rad hinder för att nå frihet. Den inlåsta personen var tvungen att anpassa sig till omgivningen för att övervinna hindren. Vi kom fram till att idén var för lik *"Saw"* (2004) filmerna och beslöt oss för att komma på något annat. Vi kom på en idé om en action-komedi. Idén handlade om en person som blir motvilligt indragen i en konflikt mellan polisen och ett gäng terrorister.

Vi beslöt oss för att ändra genre på idén eftersom vi kände att det lätt hade blivit för stor fokus på det komiska och för lite på karaktärerna.

För att tydligt koppla vår film till frågeställningen ville vi göra en film med en stark karaktärsutveckling. Vi förstod snabbt att det kommer att bli väldigt svårt eftersom vi endast hade tiden till att göra en kortfilm. Kortfilmer brukar vanligtvis inte ha så mycket karaktärsutveckling. Kortfilmer börjar ofta vid klimax och har då ingen alls. Vi valde istället att fokusera på en kortare film som även visuellt förstärker hur åskådarna känner för karaktärerna. Det svåra var att hitta en balans mellan manus och det visuella och att inte glida ifrån vår frågeställning för mycket. Vi tyckte att en film med genren action-thriller verkade passande för att få med en stark karaktärsutveckling och visuellt förstärka känslorna för karaktärerna.

Något som vi också snabbt kom på var att vi ville lägga en del av slutet som ett intro. Anledningen till att vi valde att börja filmen i slutet av historien var för att tittaren verkligen ska se Nicks utveckling. Först ser tittaren den hårda Nick med äret i pannan och maktpositionen och sedan får åskådarna följa resan dit. När vi först diskuterade protagonisten, som sedan kom att bli Nick, så tänkte vi på serien *"Heroes"* (2006). I mitten av första säsongen kommer ett avsnitt där tittaren får se två av huvudkaraktärerna i framtiden. Båda två var väldigt förändrade, de hade blivit mörkare, mer världsvana och egentligen raka motsatser till deras yngre oskuldsfulla kopior. Det var någonting som alla i gruppen tyckte väldigt mycket om och som vi sedan använde som inspiration till vår historia. När vi som tittare ser det avsnittet av *"Heroes"* (2006) så förundras vi över vad för händelser som kom att driva de ganska mjuka karaktärerna till det de är i framtiden. Vi fick aldrig se resan dit i realtid i serien då själva poängen med avsnittet var att ändra tiden så att denna hemska framtid aldrig blev av.

En annan inspirationskälla är tv-serien ”Chuck” (2007). Chuck handlar om hur en vanlig kille får data med alla regeringens hemligheter in i huvudet och därefter tvingas jobba för regeringen. Allt eftersom serien fortgår utvecklas Chuck till en riktig spion och blir också kär i, och så småningom tillsammans med, sin övervakare, CIA-agenten Sarah. Vi tyckte det var intressant att i den här serien är det en kvinna som har övertaget och skyddar den nördiga killen. Det är alltså omvända roller jämfört med den vanliga stereotypen där mannen är hjälten som räddar kvinnan i nöd. Under seriens säsonger utvecklas Chuck så han och Sarah blir jämlikar. Efter att Chuck blivit spion och tillsammans med Sarah känns det som att skaparna inte riktigt vet vad de ska göra med sina karaktärer. Karaktärerna har redan utvecklats väldigt mycket men skaparna är rädda för att dra det ännu längre. Vi tänkte ”Vad skulle hänt om Sarah blivit dödad så Chuck varit tvungen att fortsätta själv?” Chuck är tränad som en superspion och utan henne kanske han skulle söka hämnd och helt lämna nördnen bakom sig.

Med vår idé och inspiration kom vi till slut fram till en film som handlar om Nick och Jills sökande efter Nicks bror, Mark. Trots Nicks intresse för Jill har de enbart en professionell relation till en början. Efterhand som tiden drar ut på sökandet kommer de närmare varandra. Till slut hittar de Mark och en del oförutsedda sanningar uppdagas. Vändingen tvingar Nick att fortsätta på egen hand. Vi hade en idé vi kände fungerade med vår frågeställning, men också en idé vi kände vi ville förverkliga började vi skapa våra karaktärer.

2. Fastställande av karaktärer

De tre huvudkaraktärerna i vår film är protagonisten, Nick Lace, hans bror antagonist, Mark Lace, och en bikaaktär som fungerar som Nicks kärleksintresse och drivkraft i handlingen. Bikaaktären är inte namngiven i filmen och refereras endast till som ”you”. För enkelhetens skull kallar vi henne för ”Jill”.

Karaktärerna utvecklade vi efter Martha Aldersons mall. Vi utnämnde en i författargruppen som ansvarig för utvecklingen av karaktärerna. Alla i författargruppen har varit delaktiga i utvecklingen av karaktärerna och gett sina åsikter. Vi började med att fastslå vad karaktärernas slutgiltiga mål ska vara, vilket mål de ska ha uppnått när filmen är slut. Sedan arbetade vi bakifrån till början av filmen. Vi följde de rekommendationer Martha Alderson föreslog hur man använder hennes mall. Det gav oss en större överblick i hur karaktärernas relation till varandra ser ut. Det gav oss också en tanke på hur de borde reagera i vissa situationer men också till varandra. På punkter som ”Loves” och ”Hates”, enligt Martha Aldersons mall, blev det väldigt tydligt för oss att kunna se det framför oss. Punkterna ”What

stands in his/her way” och ”What does s/he stand to lose” gjorde det möjligt för oss att direkt se framför oss vad det är som hindrar karaktärerna från att nå sina mål men också vad de har att förlora om de skulle misslyckas. Vi anpassade vår idé ytterligare efter de här punkterna då vi insåg att de borde agera lite annorlunda än vi tänkt oss från början. Det var då vi kom fram till att vi behöver en scen där vi visar att Nick inte kan skjuta sin bror, Mark, innan Jill dött. Nedan visar vi mer i detalj hur vi använt oss av mallen för att skapa våra tre huvudkaraktärer.

NICK

Dramatic Action Plotline

Overall story goal:

Nicks mål förändras mycket under filmens utveckling. I början får vi veta att han vill bli polis och göra skillnad i världen. När han får reda på vad som hänt sin bror, Mark, så blir hans stora mål hitta sin bror. Nick vill inte bara hitta Mark för att föra honom till rättvisan, han vill också på många sätt ”rädda” sin bror från mannen han blivit efter Sarahs död. Det baseras väldigt mycket på hans ”göra gott”-mål som varit hans drivkraft redan från början. Hans mål är fortfarande att göra skillnad och vara ”god” och att hitta sin bror är ett slags undermål till det.

Allt förändras när Jill dör. Då går hans motivation från att vara god till hämnd. Hans mål förändras till att hämnas på sin bror, Mark, och ta reda på varför Mark dödade Jill. Därmed förändras Nicks ”Overall story goal” genom handlingens utveckling, först är det att vara god och hitta sin bror, men senare att hämnas på sin bror för Jills död. Det är kontrasten mellan de här målen som gör protagonisten och själva filmen i sig intressant.

What stands in her/his way?

När han ska hitta sin bror så står många saker i hans väg: Hans brors hantlangare, hans bror men även han själv. Eftersom det är p.g.a. Nick själv som hans bror kommer undan och sedan dödar Jill. Det kanske är detta som driver Nick mest, att det är hans eget fel att Jill dog. Man kan säga att den största boven i dramat är Nicks egna känslor, först hans känslor för sin bror och senare hans känslor för Jill.

What does s/he stand to lose?"

När Nick jagar sin bror Mark, så är hans största rädsla att förlora honom. Nick är mest rädd för att förlora sin bror, kanske till och med till Nicks egna kollegor, men inte bara till sina kollegor, också för att Mark ska ha blivit så pass galen att han inte kan återvända till ett normalt liv. Sedan får Nick upp ögonen för Jill men är nog aldrig riktigt rädd för att förlora henne. Nick ser henne som en superhjärte som kan övervinna allt. Dock dör Jill och blir då Nicks största förlust genom handlingens gång. Efter Jills död är han inte längre rädd för att förlora sin bror Mark, eftersom han nu vill hämnas på honom. Därför har han inte längre något att förlora efter Jills död.

“Character Emotional Development Plotline

1. **Flaw(s):** Hans känslor, såväl för sin bror som för Jill.
2. **Strength(s):** Man kan säga att hans känslor också är hans största styrka då det är känslorna som driver honom.
3. **Hate(s):** Så småningom sin bror.
4. **Love(s):** Hans bror och Jill.
5. **Fear(s):** Att förlora sin bror och efter Jills död känner han även att det är hans fel att Jill dog.
6. **Dream(s):** Göra nytta med sitt liv, hitta sin bror och att vinna Jills hjärta.
7. **Secret(s):** Att han inte riktigt vet vad han kommer göra om han står öga mot öga med sin bror. De andra tror att han kommer fånga honom men Nick är inte säker om han kan göra det mot sin egen bror, i fall han är villig att skydda honom från sina vänner.

MARK

Overall story goal:

Mark vill hitta sin frus mördare och hämnas. Hans mål är också att tjäna som drivkraft till Nick, först för att Nick vill hitta Mark och senare för att Nick vill hämnas på Mark. Marks mest övergripande mål är då att tjäna som drivkraft till Nick.

What stands in her/his way?

Mark vet inte vem som mördade hans fru. Hans enda ledtråd är att hennes halsband saknades från hennes kropp.

What does s/he stand to lose?"

Inget - det är det som gör honom så oberäknelig. Han har förlorat sin fru och bryr sig inte om vad som händer honom. Däremot bryr han sig fortfarande om sin bror, Nick. Han vill inte skada honom och han vill undvika att berätta den fruktansvärda sanningen om Jill för Nick. Han bryr sig i alla fall lite om sin brors välbefinnande och att han inte drivs till att bli totalt galen.

“Character Emotional Development Plotline

1. **Flaw(s):** Även Mark är svag för sina känslor. Det är p.g.a. sina känslor för sin fru som han blir en skurk och alla hemska saker i filmen händer.
2. **Strength(s):** Han är väldigt smart och stark. En ledarfigur som hans bror Nick, och även många andra respekterar.
3. **Hate(s):** Hans frus mördare och alla som hindrar honom från att hämnas.
4. **Love(s):** Sarah och sin bror, Nick.
5. **Fear(s):** Att han aldrig ska hitta sin frus mördare. Att Nick ska gå samma väg som han själv.
6. **Dream(s):** Sarah. Att hitta hennes mördare.
7. **Secret(s):** Under en kort stund, hemligheten att han vet att Jill dödade hans fru, Sarah. Han vill däremot hålla detta ifrån sin bror eftersom han tyckte att Nick varit med om tillräckligt. Det räcker att Nick får se den kvinnan han älskar bli dödad, om han också fick reda på att hon var en mördare tyckte Marks det skulle bli för mycket.

JILL

Overall story goal:

I större utsträckning är hennes mål genom filmens gång att hitta Mark tillsammans med Nick. Något som driver Jill till att fånga Mark är att hon inte vill att Nick ska få reda på sanningen om henne, att hon dödade Sarah. När de hittar Mark är Jills mål att dö och på så sätt driva Nick och handlingen framåt. Hennes mest övergripande mål är därför att dö för att driva Nick till att handla på egen hand.

What stands in her/his way?

Först tycker Jill att Nick står i hennes väg för att hitta Mark då Nick är oerfaren och mest i vägen. Senare kommer Jill och Nick närmare varandra och hon känner inte längre att Nick står i vägen för henne. Då är det i stället Mark som står i vägen för hennes mål, eftersom Mark inte vet att Jill dödade Sarah till en början. Först när Mark fått reda på att det var Jill som dödade Sarah vill Mark döda Jill och först då har Jill inget som står i vägen för henne längre.

What does s/he stand to lose?

Allt, om folk fick reda på att hon dödade Sarah. Jill skulle förlora sin karriär och åkt i fängelse. Det framgår aldrig i filmen om Sarah var skyldig till något eller inte. Därför utgår vi ifrån att Sarah var oskyldig och att Jill i så fall begick ett brott när hon dödade Sarah.

“Character Emotional Development Plotline

- 1. Flaw(s):** Hennes enorma svek eftersom hon dödade Marks fru, Sarah. Vår största svaghet är att vi inte riktigt kommit på varför. Hon är väldigt instängd och har svårt att släppa in folk i sitt liv. Hon har också svårt att lita på folk. Vi diskuterade även om att halsbandet skulle vara lite som pengar och att det då får fram folks giriga sidor, men det visas inte heller på något sätt i filmen.
- 2. Strength(s):** Jill är vacker, stark och allmänt ”badass”. Hon tjänar både som en förebild för Nick och även ett kärleksintresse.
- 3. Hate(s):** Alla som står i vägen för henne att uppnå sitt mål.
- 4. Love(s):** Nick.
- 5. Fear(s):** Att sanningen om henne ska bli känd för hennes kollegor eller allmänheten. Senare att Nick ska bli skadad i fält.
- 6. Dream(s):** Att stoppa Mark så att sanningen om henne inte kommer ut.
- 7. Secret(s):** Att hon dödade Sarah.

Nick är betydligt mer utvecklad än de andra två karaktärerna. Det är för att han är vår protagonist och det är protagonisten som vår frågeställning fokuserar på. Vi önskar att vi haft mer tid till att utveckla de andra karaktärerna, men till en så här kort film har vi inte haft tid. Därför valde vi att fokusera på vår protagonist's djup och utveckling. Däremot har vi utvecklat de andra karaktärerna mycket mer på pappret än vad som syns i filmen.

Det tråkigaste är att vi fortfarande inte kommit på varför Jill dödar Sarah annat än för att

skapa en vändning i handlingen. Jills och Marks största syften är att fungera som drivkraft för Nick och hans utveckling. När vi skapat våra karaktärer började vi skriva manus.

3. Manuskrivandet börjar

Vi utnämnde en i författargruppen som skulle ansvara för skrivandet av ett manus, men alla har varit delaktiga med att komma med åsikter och synpunkter. Med det vi skrev om våra karaktärer fick vi en klar och tydlig inblick i alla de steg som våra karaktärer behövde gå igenom. Vi valde för enkelhetens skull att börja med sista scenen, där våra karaktärer ska vara när filmen slutar och skriva manuset bakifrån och framåt. Vi tyckte det var enklast så eftersom det också var så vi utvecklade våra karaktärer. Vi följde följande guide för hur man skriver manus.

<http://www.youtube.com/watch?v=XZszextv6yE>

Ingen av oss var bekanta med hur vi skulle gå till väga för att utmärka en berättarröst i ett manus. Speciellt om berättarrösten också är en av karaktärerna i filmen. Guiden förklarade tydligt att för att utmärka det kan man sätta "(V.O.)" inom parantes efter namnet på karaktären som berättar. "V.O." står då för "Voice Over" eller berättarröst på svenska.

4. Utdelning av roller

Förutom de roller som nu var utdelade inom gruppen beslöt vi oss för att det var dags att fördela alla eller så många återstående roller som möjligt. Några av de återstående rollerna som vi delade ut var ansvarig för att hitta inspelningsplatser, ansvarig för att hitta skådespelare, regissör och ansvarig för kamera. Då vill vi också påpeka att produktionsgruppen har varit större än författargruppen.

5. Karaktärsrollerna fastsälldes

Valet av skådespelare var något vi kände var bland det viktigaste. Då några av de händelserna som karaktärerna i filmen går igenom påverkar dem dramatiskt var det också viktigt att skådespelarna kunde ge intryck av det. Den person i produktionsgruppen som tog på sig ansvaret att hitta skådespelare tog på sig ansvaret eftersom han hade många kontakter och därmed ett brett utbud av möjliga skådespelare. Därefter skalade vi bort efterhand bland skådespelarna baserat vad vi kom fram till om karaktärerna när vi skapade dem med hjälp av Martha Aldersons mall.

Vi hittade ganska omgående skådespelare till Nick, Jill och Mark. De syns i figur 1.2 nedan i samma ordning som de precis nämndes i.



Figur 1.2.

Till rollen som Nick Lace fick vi Henrik Gustavsson, första personen i figur 1.2. Vi frågade Henrik specifikt om han skulle kunna tänka sig spela protagonisten i vår film. Vi ville ha honom, dels eftersom vi tyckte hans kroppsphysik passade vår karaktär, men också eftersom han har skägg. Kroppsphysiken då han är polis och militär, skägget på grund av att vi inte ville att det skulle kännas som om vi enbart tagit första skådespelare vi kunde hitta. Vi ville att det skulle märkas att vi har lagt tid på att söka skådespelare som passar våra karaktärer. Då vår karaktär är i trettioårsåldern ville vi ha en skådespelare som ser ut att ha den åldern inne. Vi tyckte också att Henrik har ett oskyldigt ansikte, vilket vi tyckte passade till scenen där Jill dör och Nick nästan börjar gråta. Vårt val var inte enbart baserat på utseende. Som ishockeykommentator har Henrik tidigare erfarenhet av att agera framför kamera.

Mycket av det som nämndes om vad vi sökte för skådespelare till Nick faller in på Jill också. Vi ville ha en skådespelare som såg ut att kunna vara i trettioårsåldern. Vi ville också ha en tjej som skulle kunna spela en lite bossig karaktär. Här kände vi att det viktigaste var att skådespelaren kunde vara lite bossig och att hon har lite vältränad kroppsphysik. Personen i gruppen ansvarig för skådespelare tyckte att Sophia Johansson, andra personen i figur 1.2, passade bra på beskrivningen.

Mark Lace är äldre än Nick Lace. Vi ville såklart ha en skådespelare som såg ut att vara äldre än Henrik, samtidigt ska skådespelaren också ha kroppsphysiken som passar en soldat. Skådespelaren ska också se ut att vara tuffare än Henrik. Det skulle vara någon som ingen skulle ta för någon som gråter, utan i stället blir rasande på hela världen när något förfärligt händer. Vi tyckte att Johan Rignell, tredje personen i figur 1.2, passade för rollen. Johan har under tidigare utbildningar också arbetat med film och är insatt i koreografi och kunde därför hjälpa oss med vår koreografi.

Mitt i vår produktion hittade vi slutligen den sista rollen till vår film, Marks fru Sarah som visas i figur 1.3.



Figur 1.3.

Våra krav på skådespelaren till Sarah var inte så höga. Sarah är enbart med i ett videoklipp och en stillbild. Sarah har inte håller lika stor roll i berättandet som de andra karaktärerna. Till slut fick vi Lovisa Göransson till rollen. Det ända kravet vi hade var att det skulle vara någon som såg ut att vara i ungefärlig ålder med de andra karaktärerna och att det skulle vara någon som var van vid att agera framför en kamera.

Vi började spela in scener med de tre första skådespelarna, innan vi hade skådespelare till Sarah, eftersom skådespelaren till Sarah enbart behövdes till ett videoklipp och en stillbild. När vi hade fixat skådespelare till våra roller började vi spela in filmen. Mer om hur det har gått till följer nedan.

7. Produktion & postproduktion

Så fort vi hade en scen färdigskriven i manus beslöt vi oss för att spela in den så fort skådespelarna kunde. Vi beslöt oss för att spela in scenerna efterhand som de blev färdigskrivna i manus eftersom vi kände att inte alla i produktionsgruppen hade så mycket att göra under tiden. På så vis hoppades vi kunna effektivisera arbetet. Den vi utnämnde till huvudansvarig för efterarbetet kunde därför redan nu arbeta med efterarbetet medan den som ansvarar för manusförfattande kunde skriva nästa scen som ska spelas in. På så sätt kunde vi

effektivisera arbetet men alla hade också hela tiden något att göra. Se figur 1.1. på sidan 20 för att se hur de olika delarna inom vår filmproduktion överlappar varandra.



Figur 1.4.

Under de delar i filmen då berättelsen berättas av en berättarröst har vi enbart använt stillbilder. I början av filmen berättar berättarrösten om något som hänt tidigare, alltså den berättar i imperfekt. Vi ville ge känslan av något som hänt innan och inte något som händer nu. Därför hade vi stor fokus på att bilderna ska vara mörka, som bleknande minnen. I postproduktionen har vi även gjort bilderna mer lika bilderna ur en serietidning. Det gjorde vi för att förstärka känslan av att det är något som hänt tidigare och att berättaren enbart kommer ihåg enstaka bilder som i en serietidning.

Det innebär att postproduktionen också är viktig för att förmedla rätt känsla om en karaktär. Med figurerna nedan förklarar vi mer ingående hur vi har gått till väga för att förstärka känslorna i våra scener.



Figur 1.5.

Figur 1.5. är tagen ur scen tre i filmen. Scenen är inspelad på dagen då solen skiner. Solskenet i scenen fungerar för att ge en varmare och tryggare känsla i scenen. I postproduktionen har vi gjort bilden mer orange för att förstärka den varma känslan i scenen. Då protagonisten har Jill vid sin sida ville vi ge en känsla av värme och trygghet.



Figur 1.6.

I slutet av scen tre, som figur 1.6. visar, när Jill dör ville vi ge en känsla av att ett tomrum har uppstått. Bilden ska också vara en övergång från den varma trygga känslan till en kallare och osäker känsla. Åskådarna får se solen vid horisonten. Eftersom scenen som precis visades utspelade sig på dagen förstår de att solen är på väg ner och att det då snart är natt. Vi tyckte därför att en solnedgång passade bra för att uppfylla de målen. I postproduktionen har vi gjort bilden mer orange i de ljusare partierna och blå i de mörkare partierna, men vi har också förstärkt solen vid horisonten för att åskådarnas fokus inte enbart ska vara på karaktärerna. Allt för att förstärka känslan av övergången.



Figur 1.7.

Nu har protagonisten inte längre Jill vid sin sida som kan leda honom. Det ville vi förstärka genom att placera honom i en kallare och mörkare miljö för att ge en osäker känsla. Figur 1.7. är tagen ur scen fem som är sista scenen i filmen och här är övergången från den varma och trygga känslan till den kallare och osäkra känslan fulländad. Vi har förstärkt den kalla och osäkra känslan genom att göra bilden blåare i postproduktionen.

3.2 Sammanfattning av vår arbetsprocess

Vi har arbetat enligt den klassiska metoden att skapa film, förproduktion, produktion och postproduktion. Däremot har vi avvikit till viss grad. Enligt den klassiska metoden gör man först förproduktionen följt av produktionen och slutligen postproduktionen. Våra olika produktionsmoment har överlappat varandra precis som figur 1.1. visar. Vi hoppades på att kunna effektivisera vår arbetsprocess genom att överlappa de olika produktionsmomenten. I följande kapitel förklarar vi vårt resultat av att skapa karaktärer med Martha Aldersons mall.

4 Resultat och Diskussion

I det här avslutande kapitlet går vi igenom hur vår film och protagonist förhåller sig till monomyten. En annan punkt som vi tar upp är karaktärsmallen vi använt oss av, hur den har hjälpt oss i vårt skapande av karaktärerna. Sist i kapitlet kommer vår slutsats av vårt kandidatarbete.

4.1 Vår protagonist

I kapitlet tidigare forskning går vi igenom monomyten. Vi tänkte att det är en bra grund när vi skulle skapa vår protagonist. Det blev inte riktigt som vi tänkt oss. Vår film har nästan inga delar alls från den klassiska hjälteresan. Vi kom till sist fram till att vi inte ville använda oss så mycket av monomyten som vi tänkt tidigare. Varför valde vi att skala bort så mycket av monomyten när den, enligt vissa, förhöjer filmens dramatik? Enligt oss är monomyten en bra metod när man ska skapa historier men eftersom den alltid består av samma delar kan den också bli lite uttjatad. Som vi också tidigare förstått så blir det i stort sett samma karaktär. Historien och världen vår protagonist lever i kan variera. Även det han råkar ut för. Dock följs ett mönster som väldigt lätt kan kännas igen. Även för en som inte är speciellt insatt i ämnet. Hjälten lämnar hemmet, hjälten får en mentor, hjälten stöter på hinder, möter en kvinna (kärleksintresse, fiende) och/eller en fadersfigur. Allt detta leder till att hjälten till sist möter, och besestrar skurken och efter det upphöjs i sin nya förståelse för världen. Detta gör att även om alla historier är unika och hjälten i historien råkar ut för olika händelser och prövningar så leder det alltid till samma sak. Det är någonting som vi tycker har blivit rätt tråkigt. Det är antagligen därför som, i dagens läge, få filmer faktiskt följer monomyten till punkt och pricka.

Vi ville inte att vår protagonist skulle vara den klassiska hjälten och utvecklas som tusentals andra innan honom. Vi ville att han skulle vara unik och mörk på ett sätt som monomyten inte riktigt har rum för. Ett exempel på detta är en artikel som tar upp monomyten i Lejonkungen och hur filmen kanske kunde blivit bättre på vissa punkter om skaparna valt att gå ifrån den klassiska hjälteresan.

“Although the monomyth sets up for an interesting plot development, it has puts limitations on plot development. Not only does it restrain the story (whether it be in a book or movie) to follow a predictable, specifically lengthened plot, the monomyth plot allows for little wiggle room, such as a villainous triumph. If The Lion King was not in this format, there were some aspects of it that could have been better. For example, Simba could have found self-

gratification without the help of a ghost. Or the movie could have been more suspenseful, without the “magic flight” an alternative ending. As feel-good as the movie was, an alternative ending without happiness that is virtually unattainable realistically could have been more entertaining and less clique” (Daly, 2010).

Vi håller med författaren om att monomyten kan hålla tillbaka potentialen i vissa historier. Vi nämnde i tillvägagångsätt att vi ville göra en kortfilm med hög kvalité. Det är väldigt svårt, om inte omöjligt, att få med monomytens alla delar i en 10-15 minuter lång film. Däremot kunde vi tagit nyckelpunkter ur monomyten. Då är frågan om det hade fungerat så bra. Vi gjorde aldrig valet att exkludera monomyten. När vi byggde upp vår historia märkte vi att vi inte ville gå den vägen vi skulle gått om vi haft monomyten i åtanke. Hela vår historia bygger på att hjälten blir “ond”. Något som absolut inte hade fungerat om vi följt monomyten. Värt att notera är dock att när vi skapade vår hjälte så började vi, som Martha Alderson också uppmanade till, i slutet på hans resa. Vi bestämde att vår protagonist skulle vara ond när filmen är slut. Då kom vi fram till hur vi kan åskådliggöra det. Därefter kom vi fram till händelser som skulle orsaka hans förändring och slutligen kom vi överens om att han skulle vara en godhjärtad person i början av filmen. I början av filmen är vår protagonist då lite av den klassiska hjälten, som när Luke Skywalker sätter sina vänner framför sig själv. Vi ansåg att en sådan person inte vore tillräckligt intressant då det har gjorts i väldigt många filmer. Det är just kontrasten i att gå från den godhjärtade personen som drömmer om att göra gott till hur han är i slutet och den resan han gör för att komma dit som vi tycker är intressant.

4.1.1 Vår protagonist och monomyten

Nästan direkt när vår film börjar är protagonisten vid ”The Call to Adventure” då han nästan direkt får ett kontrakt att skriva på. Kontraktet innebär att han går med på att hjälpa militären att hitta sin bror, Mark. Kontraktet fungerar även som ”Crossing the First Threshold”, då efter att protagonisten skrivit på kontraktet arbetar han nu med militären och är därför inte polis längre. Genom att skriva på kontraktet kommer protagonisten in i den okända världen då han aldrig varit militär. Här möter han Jill som blir hans mentorskaraktär. Jill lär honom att handskas med vapen på ett helt nytt sätt och hur han överlever som militär. Det är alltså på grund av vad hans mentor lär honom som leder vidare till ”The Belly of the Whale” eftersom det får honom att återfödas i den nya världen. Under tiden som han spenderat tillsammans med Jill har hon också blivit en gudinna för vår protagonist. Genom att de lärt känna varandra har hon gett honom något att leva för. Därför genomgår vår protagonist också steget ”Meeting with the Goddess” innan det normalt brukar inträffa i de flesta filmer.

Eftersom vi enbart haft tid till att göra en kortfilm var vi överens om att vi ville att filmen skulle börja mitt i handlingen. Därför har vi inte med stegen ”The Ordinary World”, där protagonisten presenteras i sin lugna tillvaro, och ”The Refusal of the Call”, där protagonisten först vägrar att ge sig ut på äventyr.

Innan protagonisten kan gå vidare behöver han förbättra sig på sina nyfunna krafter. Det gör vår protagonist i scenen där de slår till på byggarbetsplatsen. Det är här han genomgår ”The Road of Trials” och det han fick lära sig av Jill sätts på prov. Däremot kan inte mentorn följa med protagonisten hela vägen. Jill som är mentorn dör i slutet av scenen vid byggarbetsplatsen. Eftersom hon också var protagonistens gudinna kan han inte längre leva för henne. Det här är då ”Apotheosis” och protagonisten får en ny mening med sig själv. Vår protagonist vill nu hämnas Jills död. I slutet av filmen när vår protagonist kommer ifatt antagonisten och lyckas få ner honom på knä, når vår protagonist upp till sitt långsiktiga mål. Det är här han får ”The Ultimate Boon”, det som alla hans prövningar har lett till.

Vi har alltså inte heller med ”Woman as the Temptress”, ”Atonement with the Father” eller någon del ur den sista akten av monomyten. Vår protagonists resa skiljer sig från den klassiska hjälteresan då han i stället för att bli mindre självisk blir mer självisk efter att ha gått igenom ”Apotheosis”. Vi har också en och samma karaktär som fungerar både som mentorskaraktär och som gudinna, vilket skiljer sig från den klassiska hjälteresan. Det är då inte enbart på grund av att vi har gjort en kortfilm som vi har valt att exkludera delar eller förändra delar ur monomyten. Vi vill också visa att en film ändå kan vara spännande.

4.2 Mallen som utformade karaktärerna

Om vi går in på mallen av Martha Alderson som vi använt oss av för att skapa karaktärerna kan vi konstatera att den hjälpte oss väldigt mycket. Vi använde den till skapandet av de tre största karaktärerna i vår film, Nick, Mark och Jill. Mallen är indelad i två övergripande delar. Den första delen beskriver karaktärens övergripande mål i filmen, vad som hindrar dem från att nå det målet och vad de riskerar att förlora. Precis som vi fick reda på i karaktärer i media har alla karaktärer ett övergripande mål. Men det är inte alla karaktärer som har något som hindrar dem då vissa karaktärer kan vara döda redan när filmen börjar, det vill säga deras övergripande mål kan vara att de ska vara döda. Det här steget vill vi påstå är det viktigaste i utvecklingen av karaktärerna. Det är mycket lättare att få en bild av hur karaktärerna relaterar

till varandra men också till berättelsen. Det blir också naturligt med mallen att börja i slutet av filmen precis som Martha Alderson också föreslog.

Den andra delen beskriver vilka svagheter och styrkor en karaktär har, men också vad karaktären hatar, älskar, fruktar, drömmer om, m.m. Den här delen är också kopplad till den första delen då något en karaktär drömmer om kan, men behöver inte vara, karaktärens övergripande mål. Det som hindrar karaktären från att nå målet kan också vara dess svagheter, men behöver inte vara det. Den här andra delen av mallen bidrar till utvecklingen av den första delen och ingen av delarna behöver fyllas i direkt. De kan fyllas i efterhand som berättelsen utvecklas. I vårt fall började vi med vår protagonist och kom fram till att det är Nick, men också hans egna känslor för Mark som hindrar honom att nå upp till sitt övergripande mål. Det gav oss en mycket klarare bild över vilka val vår protagonist borde göra i olika situationer. Det gav oss också en klar bild över att Nick borde gå igenom något extremt om han skulle vela skada sin egen bror.

4.3 Slutsats

I vårt kandidatarbete kommer vi fram till att karaktärerna är de som driver handlingen framåt, det är deras drag och egenskaper som avgör och formar berättelsens händelser. Den karaktär som har det mest övergripande målet i berättelsen är protagonisten även om inte målet skulle vara det mest världsförändrande. Vi konstaterar att även om man aktivt försöker undvika att skriva en berättelse efter monomyten kommer man inte undan att ha delar av den automatiskt i sin historia med karaktärer oavsett hur man än skriver. Det beror på att monomyten är så inbränd i vårt sätt att berätta. Skulle berättelsen sakna vissa delar ur monomyten skulle den antagligen kännas underlig. Vi är vana vid en viss form av berättande som hängt med ända sedan antika Grekland och förmodligen mycket längre. Mycket beror på att om inte berättelsen handlar om ett problem som är svårt att övervinna skulle ingen vara intresserad av den. Några av de tidigaste berättelserna handlar om den vanliga människan och de vardagliga problem som de ställdes inför.

Vi kommer därför även fram till att för att protagonisten ska stå i fokus i en mindre filmproduktion så måste denna karaktär ha den mest utvecklade bakgrundshistorien, en känsla för protagonisten måste också utvecklas och det görs igenom karaktärsdragen som oftast är de mest starka, så som de vi använde i mallen av Martha Alderson. Känslorna kan i sin tur förstärkas av ljus och färger i bilden. Det gäller även karaktärsdragen för antagonisten De kan helt enkelt bara vara motsatsen till vad protagonisten har för karaktärsdrag. Till exempel kan man etablera karaktärerna så enkelt som att protagonisten älskar en person eller ett land, medan antagonisten kan hata denna person eller land.

Ordlista

Antagonist: Den primära motståndaren till protagonisten.

Deuteragonist: I filmer med mer än en huvudkaraktär, refereras den första som protagonist och den andra som deuteragonist.

Empiri: Innebär att något är grundat på erfarenhet eller vetenskapliga undersökningar av verkligheten.

Falskaprotagonist: Publiken vilseleds ibland till att tro att detta är protagonisten fast det sen visar sig att det inte är det.

Förproduktion: All planering och annat förarbete så som manusskrivande som sker innan en filminspelning.

Klimax: Höjdpunkten i en berättelse.

Manierism: Inom arkitekturen en mer svårgripbar och diskutabel företeelse.

Produktion: I det här kandidatarbetet en inspelning av en film.

Postproduktion: Det arbetet som förekommer efter inspelning, som alla digitala effekter och färgkorrigering.

Semiotik: De systematiska studierna av tecken och andra betydelser även de icke-språkliga.

Subkultur: En alternativ livsstil som skiljer sig från större delen av samhället.

Subplot: En sidohistoria som stödjer upp den huvudsakliga berättelsen i en film.

Repertoar: Upprepande iscensättningar eller musikstycken som spelas under en kortare eller längre tid.

Källförteckning

Alcott, T., 2008. *Livejournal*. [Online]

Available at: <http://toddalcott.livejournal.com/168355.html?nojs=1>

[Använd 22 Februari 2013].

Alcott, T., 2009. *Todd Alcott*. [Online]

Available at: <http://www.toddalcott.com/kubrick-2001-a-space-odyssey-part-1.html>;

<http://www.toddalcott.com/kubrick-2001-a-space-odyssey-part-2.html>;

<http://www.toddalcott.com/kubrick-2001-a-space-odyssey-part-3.html>

[Använd 22 Februari 2013].

Alcott, T., 2010. *Todd Alcott*. [Online]

Available at: <http://www.toddalcott.com/articles/kubrick>

[Använd 13 Februari 2013].

Alderson M.A., M., 2013. *Writers Store*. [Online]

Available at: <http://www.writersstore.com/deconstructing-the-protagonist-martha-alderson/>;

<http://www.writersstore.com/goals-define-the-plot/>

[Använd 25 Februari 2013].

Britannica, Inc., 2013. *Encyclopædia Britannica*. [Online]

Available at: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/479579/protagonist>

[Använd 22 Februari 2013].

Campbell, J., 2008. *The Hero With a Thousand Faces*. 3:e red. Navato: New World Library.

Daly, C., 2010. *Edublogs*. [Online]

Available at: <http://cathdaly.edublogs.org/2010/11/10/the-monomyth-and-lion-king/>

[Använd 13 Maj 2013].

Eder, J., Jannidis, F. & Schneider, R., 2010. *Characters in Fictional Worlds : Understanding Imaginary Beings in Literature, Film, and Other Media*. Berlin: Walter de Gruyter.

Engle, S. L., 2005. *ST Andrew UMC*. [Online]

Available at: <http://www.standrewccl.org/Background%20studies/Dec%2025%202005.pdf>

[Använd 20 Februari 2013].

Harper, D., 2001. *Online Etymology Dictionary*. [Online]

Available at: <http://www.etymonline.com/index.php?search=protagonist>

[Använd 22 Februari 2013].

Star Wars Episode IV: A New Hope. 1977. [Film] Regi av George Lucas. USA: Lucasfilm.

Waxler, J., 2008. *Memory Writers Network*. [Online]

Available at: http://memorywritersnetwork.com/articles/main_character.html

[Använd 05 Februari 2013].

Vogler, C., 2007. *The Writer's Journey*. 3:e red. Studio City, Calif: Michael Wiese Productions.

Bilagor

Analys av Star Wars Episode IV: A New Hope av George Lucas

Inledning

Denna filmanalys av Star Wars Episod IV från 1977 av George Lucas fokuserar framförallt på karaktärerna i filmen. Vidare kommer huvudkaraktären att hänvisas som protagonisten. Analysen kommer fokusera på hur protagonisten kan definieras. Har du inte sett filmen rekommenderar jag att du ser den först då vissa detaljer i filmens handling kan komma att avslöjas även om jag försökt undvika att avslöja något. (Det vill säga att analysen kan innehålla eventuella spoilers).³

Handlar om

Filmerna börjar med att två robotar flyr från det ondskefulla galaktiska imperiet. De söker efter en Jedi vid namn Obi-Wan Kenobi som var general i klonkriget för att få hans hjälp att leverera en ritning av ett av imperiets kraftfullaste vapen till en liten skara rebellstyrkor. Under filmens gång hyr de en smugglare och de räddar en prinsessa innan de lyckas leverera ritningarna.

Utspelar sig

Filmerna utspelar sig för länge, länge sedan i en galax långt, långt bort. I början på en ökenplanet där de flesta försörjer sig på odling, handel eller smuggling sedan i en av det galaktiska imperiets rymdstationer och slutligen vid en skogsmåne där rebellerna gömmer sig.

Karaktärerna

C-3P0 & R2-D2

C-3P0 och R2-D2 är två robotar som är på ett hemligt uppdrag. De ska leverera ett par ritningar på ett av det ondskefulla galaktiska imperiets kraftfullaste vapen till en liten skara rebeller. R2-D2 är en modig liten robot som ger allt för att få jobbet gjort medan C-3P0 är en skraj robot som hellre gör det säkra före det osäkra. Jag väljer att beskriva de här två karaktärerna tillsammans då de samspelar på ett väldigt bra sätt. Ofta tvekar C-3P0 men pushas till att övervinna sin feghet av R2-D2. Samspelet emellan dem blir ganska småroligt men någon föränderlig utveckling framkommer inte.

³ Spoilers: Innehållet kan avslöja viktiga delar av handlingen.

Prinsessan Leia

Politisk diplomat som stulit ritningarna på det kraftfulla vapnet. Hon blir tillfångatagen men redan gömt ritningarna i roboten R2-D2s minne.

Darth Vader

Ondskan personifierad. Tillfångatar prinsessan och utsätter henne för tortyr för att få henne att avslöja var hon gömt ritningarna hon stulit.

Luke Skywalker

Tittar ut mot Tatooines två nedgående solar och drömmer om äventyr och spänning. Obi-Wan Kenobi väddar till honom att följa med och lära sig kraftens väsen och bli en Jedi som Lukes fader var före honom. Till en början vägrar Luke men när de upptäcker att det ondskefulla imperiet spårat robotarna hem till honom hinner han inte dit för att varna sin farbror och faster. Då har han ingen anledning att stanna kvar längre och åker med Kenobi för att leverera ritningarna och bekämpa imperiet. Luke är då protagonisten i filmen.

Obi-Wan / Ben Kenobi

Lär Luke att använda kraftens väsen och att använda en Jedis primära vapen: lasersvärdet. Luke får sin faders lasersvärd av Kenobi. Kenobi fungerar både som donator och mentor i filmen.

Han Solo & Chewbacca

Smugglare som mot betalning går med på att transportera Kenobi, Luke, C-3P0 och R2-D2 till Alderaan. När de anländer till platsen där planeten borde ligga har planeten mystiskt försvunnit och de två smugglarna blir indragna i något mycket större än enbart smuggling. Han Solo vill jag speciellt beskriva som deuteragonisten.

Djupare analys av karaktärerna

Handlingen berättas ur *R2-D2s* och *C-3P0s* synvinkel men jag skulle inte vilja beskriva någon av de här karaktärerna som protagonist. Jag vill i stället beskriva de här karaktärerna som drivande och att det är de som för berättandet framåt. Jag beskriver dem så eftersom det många gånger är de som driver en av de andra karaktärerna till handling. *R2-D2* speciellt eftersom denne är modig nog att kämpa vidare när det ser dystert ut medan *C-3P0* ofta känner att allt är miserabelt och känner för att ge upp men utan att erkänna det ändå fortsätter för att denne blir pushad av *R2-D2*. *C-3P0* fungerar ändå samtidigt som ett slags stöd för *R2-D2*.

Protagonisten i filmen är då *Luke Skywalker* då det är han som får uppgiften att bli en jedi och bekämpa imperiet. Han vill bli jedi då hans far var en jedi före honom. Till en början vägrar han då han känner att han har plikter hemma hos sin farbror. Det här går att kännas igen i monomyten och kallas ”refusal of the call”, men slutligen kommer han ändå iväg. Det långsiktiga målet i filmen är att ta ritningarna till rebellerna och under resans gång uppstår också ytterligare kortsiktiga mål. Mål som protagonisten måste komma över för att komma ytterligare ett steg närmare det långsiktiga målet. Det kortsiktiga målet jag framförallt kommer att tänka på är det som uppstår när *R2-D2* upptäcker att imperiet har tillfångatagit prinsessan. Då är det *R2-D2* som driver protagonisten till att rädda prinsessan och räddningen av prinsessan blir det kortsiktiga målet för protagonisten. Slutligen lyckas de leverera ritningarna på imperiets vapen till rebellerna och så ska de slutligen förstöra vapnet med hjälp av en svag punkt som ritningarna avslöjade. *Han Solo* tycker det låter som självmord och vägrar gå med på att hjälpa till att förstöra imperiets vapen. Till slut, precis när *Darth Vader* fått sikte på *Luke Skywalker* kommer ändå *Han Solo* till Lukes undsättning.

Det går då att definiera *Luke Skywalker* som protagonisten baserat på en rad faktorer som utesluter de andra karaktärerna. Det innebär inte att de andra karaktärerna inte kan vara deuteragonist eller tritagonist men det är inte det jag kommer fokusera på i den här analysen. De första karaktärerna vi introduceras till i filmen är *C-3PO* och *R2-D2*. För att utesluta dem kan vi ställa oss en enkel fråga. Vad vill de här karaktärerna?

R2-D2 har fått ett hemligt uppdrag som han vill få levererat genom hela filmen. Han får enbart ett kortsiktigt mål på vägen vilket är att koppla upp sig till imperiets datorer för att söka efter information de andra karaktärerna kan tänkas behöva. Däremot leder det till att *Luke Skywalker*, *Han Solo* och *Chewbacca* får ett kortsiktigt mål som går ut på att rädda prinsessan och på så vis kan vi definiera *R2-D2* som en drivande karaktär och inte som protagonisten. Här näst har vi *C-3PO*, som på grund av *R2-D2*s kodspråk, behövs för att översätta kodspråket så andra karaktärer kan förstå vad *R2-D2* säger. För övrigt samspelar *C-3PO* med *R2-D2* på ett sätt som får dem tillsammans att mer framstå som clownkaraktärer eller det vill säga karaktärer som framför humor i filmen. Alltså kan vi fastslå att *C-3PO* är där som tolk åt *R2-D2* och inte riktigt har ett drivande långsiktigt mål eller får några kortsiktiga mål. *Obi-Wan / Ben Kenobi* lär *Luke Skywalker* att använda kraftens väsen vilket gör honom till en mentor. Han förser också Luke med ett lasersvärd som gör honom till donator. Han sätter upp det långsiktiga målet för Luke genom att tala om för honom att *Obi-Wan* själv har blivit för gammal för att leverera ritningarna och han vill att Luke ska göra det medan han tränar Luke

att bli en jedi. *Han Solo* är en smugglare efterlyst av gangstern Jabba Hutt på grund av en skuld till Jabba. Hans långsiktiga mål är att betala tillbaka skulden till Jabba och när Obi-Wan och Luke betalar honom för att flyga dem och robotarna till Alderaan ser Han möjligheten att betala sina skulder. Det framkommer aldrig i filmen om han lyckas betala tillbaka sina skulder men under vägens gång blir han indragen i lite kortsiktiga mål som att rädda prinsessan och att undsätta Luke. Mycket av det här gäller även för *Chewbacca* då han är andrepilot på deras skepp *Millennium Falcon*. Då återstår *Prinsessan Leia* som också har som mål att föra ritningarna till rebellerna. Däremot är hon tillfångatagen av imperiet och hennes kortsiktiga mål är att komma därifrån. *Prinsessan Leia* kan beskrivas som damen i nöd men också en drivande karaktär då hon delvis driver de andra karaktärerna under flykten. Slutligen har vi *Luke Skywalker* och det framkommer redan att det är han som får en mentor, donator och hjälpreda i filmen. Hans långsiktiga mål blir att föra ritningarna till rebellerna för att bekämpa imperiet. Lukes kortsiktiga mål för att kunna göra det är att bli en jedi och att rädda prinsessan.

För att sammanfatta det hela kortfattat kan vi fastslå ur den här analysen att enbart *Luke Skywalker* är den karaktär som får en mentor under filmens gång. Han är också den ende som får något donerat till sig och han har fler hjälpredor än de andra karaktärerna. *Han Solo* och *Chewbacca* beskrivs jag som deuteragonist och tritagonist eftersom de också får en viss hjälp av *R2-D2*, *C-3PO* och *Prinsessan Leia* samtidigt som de inte är lika drivande som de andra karaktärerna.

Värt att notera är också att *Star Wars* följer monomyten extremt noggrant. Dock uppdelat på tre filmer. *A New Hope*, *Empire Strikes Back* och *Return of the Jedi* bildar tillsammans en historia som innehåller nästan alla steg i monomyten. Det görs många jämförelser med *Star Wars* i *Den Klassiska Hjälteresan* under *Tidigare Forskning*.

Vi har också valt att sätta in alla viktiga karaktärer i Martha Alderson karaktärs-mall så vi kan få en mer övergripande syn på dem. Här kommer vi dock att analysera karaktärerna och deras mål under hela trilogin. Alltså inte bara den första filmen. Det är för att det är så historien är och vi vill få med de verkligt långsiktiga målen och inte bara delmålen som ges i varje film.

Darth Vader

“Dramatic Action Plotline

Overall story goal:

Darth Vaders långsiktiga mål kan skilja väldigt mycket beroende på hur man ser på det, beroende på om man tänker på enbart originaltrilogin (episod 4-6) eller om man även har de tre nya filmerna i åtanke. Darth Vaders avsikter är också väldigt oklara genom filmernas gång. Under en tid vet man att han vill få över sin son på den mörka sidan och med hjälp av honom störta Kejsaren och själv regera galaxen. Dock är det oklart om han bara säger så för att lura över Luke med kejsarens vetskap eller om han faktiskt planerar att störta kejsaren. I sista filmen har han inte heller något klart mål. Det verkar som om han gett upp att störta kejsaren med hjälp av Luke och nu helt enkelt nöjt sig med att vara kejsarens hantlangare som snart kommer att bli utbytt mot sin egen son. Ur en ren storysynvinkel kan man dock påstå att Vaders långsiktiga mål är att döda kejsaren (och sig själv) och på så sätt skapa balans i kraften såsom profetian sa i de 3 nya filmerna.

What stands in her/his way?

Här beror det också väldigt mycket på vad hans avsikt är just vid det tillfälle då han verkar sakna ett självklart långsiktigt mål (som han själv vet om). I stor grad är det Kejsaren som står i hans väg då Vader själv önskar regera över galaxen. I hans sökande efter Luke har han också en rad inkompetenta underordnade som försvårar sökandet. Även rebellerna står i hans väg även om de mer är en irritation.

What does s/he stand to lose?

Darth Vader är en man som redan förlorat allt och det enda han lever för är att känna Sithimperiet. Det största han kan förlora visar sig vara hans son. Detta inser han också mot slutet.

“Character Emotional Development Plotline

Flaw(s): Ond, till hälften robot, envis

Strength(s): Otroligt kraftfull och skrämmande. Ingen vågar säga nej till honom. Till sist visar det sig att han också är väldigt lojal mot dem han älskar

Hate(s): Rebellerna, kejsaren, sig själv.

Love(s): Sin son (till slut)

Fear(s): Han har inget han riktigt fruktar då han redan förlorat så mycket men mot slutet inser han nog att han fruktar för sin son, antingen att sonen ska bli manipulerad av kejsaren eller att han ska dö (även om han antagligen under en tid ser dem båda som oundvikliga)

Dream(s): Bli Kejsare med sin son vid sin sida.

Secret(s): Att han är Lukes far. Han döljer också Luke från kejsaren under en tid och även hans avsikter att med sonens hjälp störta kejsaren.

Luke Skywalker

“Dramatic Action Plotline

Overall story goal:

Lukes långsiktiga mål är att bli en Jedi och att besegra det fruktade rymdimperiet och skapa fred i galaxen. När han får reda på att Darth Vader även är hans far och lyckats försonas med sin far, får han ett lite mer personligt mål, nämligen att “rädda” honom från den mörka sidan. Det målet är dock helt personligt och får inte stå i vägen för hans riktiga mål vilket är att besegra Kejsaren (enligt Luke själv). Han har också många kortsiktiga mål såsom att rädda prinsessan, leverera ritningarna, förstöra dödsstjärnan och rädda Han Solo från gangsterkungen Jabba The Hut.

What stands in her/his way?

Darth Vader, Jabba, Kejsaren, Imperiet och dess många soldater

What does s/he stand to lose?

Sina vänner, sitt liv, sin strid (att besegra imperiet) och om han lyckas: sin far

“Character Emotional Development Plotline

Flaw(s): Hans största svaghet är hans lojalitet mot sina vänner. Exempelvis blev han nästan fångad av Darth Vader i episod fem när Vader hade gillrat en fälla för honom genom att kidnappa hans vänner.

Strength(s): Modig, stark i kraften, god och även hans lojalitet mot sina vänner.

Hate(s): Imperiet, kejsaren, Darth Vader.

Love(s): Sina vänner, Obi-Wan, sin far.

Fear(s): Att han ska förlora mot imperiet. Att hans vänner dör, men mest av allt att han ska gå sin faders väg till den mörka sidan.

Dream(s): Bli en jedi, som sin far.

Secret(s): Med tiden att hans far är Vader. Att Leia är hans syster.

Han Solo

“Dramatic Action Plotline

Overall story goal:

Även Han Solo saknar ett starkt mål men som den klassiska “bad boy” hjälten vill han förutom att besegra imperiet även få flickan, Leia. Han har också länge som mål att betala av sin skuld till Gansterbossen Jabba. Detta är visserligen ett kortsiktigt mål men får drastiska följder.

What stands in her/his way?

Darth Vader, Jabba, Kejsaren, Imperiet och dess många soldater

What does s/he stand to lose?

Sina vänner, sitt liv.

“Character Emotional Development Plotline

Flaw(s): Envis, arrogant, självisk (i viss mån)

Strength(s): Modig, lojal mot sina vänner, en bra ledare (visar det sig), charmig.

Hate(s): Han har inga som han direkt hatar, i början ogillar han imperiet och antagligen Jabba och alla prisjägare efter honom. Darth Vader och imperiet blir dock ett hat när han måste ta hand om, och skydda sina vänner (och sig själv) från dem.

Fear(s): Att hans förflutna ska komma ikapp honom (skyldig Jabba The Hut pengar)

Dream(s): Bli rik och kunna ta det lugnt, i senare filmer att få prinsessan.

Secret(s): Inga direkta hemligheter förutom att han är skyldig pengar till gangsters.

PRINSESSAN LEIA

“Dramatic Action Plotline

Overall story goal:

Att bekämpa och förhoppningsvis besegra imperiet. Leias mål är väldigt enkelt och är detsamma från början till slut. Hon vill helt enkelt besegra imperiet. Hennes motivation i början är oklar (förutom att hon inte gillar att de förtrycker folk) men efter att imperiet förintat hennes planet bara för att visa att de kan så står hennes mål klart för henne. Hon har många delmål som att rymma från dödsstjärnan och leverera ritningar och att rädda Han Solo från Jabba.

What stands in her/his way?

Darth Vader, Jabba, Kejsaren, Imperiet och dess många soldater.

What does s/he stand to lose?

Sina vänner, sitt liv, sin kamp för rättvisa.

“Character Emotional Development Plotline

Flaw(s): Väldigt envis.

Strength(s): Modig, lojal mot sina vänner, en bra ledare, envis kan nog passa in även här.

Hate(s): Imperiet och Darth Vader för vad de gjorde med hennes planet.

Fear(s): Att hon ska förlora sin kamp för rättvisan eller att någon av hennes vänner ska dö.

Dream(s): Besegra imperiet.

Secret(s): ingen vad vi vet.

(Alderson M.A., 2013)

Monomytens alla delar

Monomytens akter går att dela upp i mindre delar. Medan de är mer djupgående förklarar i texten följer här hur de kan delas upp lite mer kortfattat. Första akten kan delas upp i fem delar.

Den första är *The Ordinary World* där protagonisten och dennes lugna tillvaro presenteras (Vogler, 2007).

Den andra är *The Call to Adventure* där kallet på äventyr dyker upp och kan antyda framtida händelser (ibid).

Den tredje är *The Refusal of the Call* där protagonisten först vägrar kallet på äventyr, men slutligen övertygas, oftast av en extern kraft (ibid).

Den fjärde är *Crossing the First Threshold* där protagonisten stöter på det första hindret som han måste övervinna för att komma ut på sitt äventyr (ibid).

Den femte och sista är *The Belly of the Whale* där protagonisten är död för omvärlden eftersom alla odds är emot honom. För att komma vidare måste han övervinna oddsen genom att återfödas i den nya okända världen (ibid).

Andra akten går också att dela upp. Vogler delade upp den i fyra delar medan Campbell delade upp den i sex delar.

Den första är *The Road of Trials* där protagonisten måste övervinna en rad mindre prövningar för att han ska kunna förbättra sig på sina nyfunna krafter (Vogler, 2007).

Den andra är *Meeting with the Goddess* där protagonisten möter en gudinna. Gudinnan ger protagonisten något att leva för (Campbell, 2008).

Den tredje är *Woman as the Temptress* som är en fresterska som försöker utnyttja protagonistens själviska begär (ibid).

Den fjärde är *Atonement with the Father* där protagonisten möter sin fader som han måste försonas med oavsett om fadern är en motståndare eller en medhjälpare (ibid).

Den femte är *Apotheosis* där protagonisten har hittat en ny mening med livet och sig själv (Vogler, 2007).

Den sjätte är *The Ultimate Boon* där protagonisten har nått sitt mål som han drog ut på äventyr efter från början (ibid).

Vogler hade inte *Meeting with the Goddess*, *Woman as the Temptress* eller *Atonement with the Father* utan la i stället ihop dem till en del som han kallar för *The Ordeal*. (ibid) Slutligen den tredje akten som också går att dela upp.

Den första är *Refusal of the Return* där protagonisten först vägrar att ta sig hem igen, på grund av att han inte tror att den gamla världen kommer att förstå sig på vad han genomlidit (Campbell, 2008).

Den andra är *The Magic Flight* där protagonisten ofta behöver fly eller gömma sig undan från sin motståndare (ibid).

Den tredje är *Rescue from Without* där protagonisten behöver hjälp för att ta sig hem igen, liksom han behövde hjälp med att ge sig ut på äventyret (ibid).

Den fjärde är *The Crossing of the Return Threshold* där protagonisten ofta möter en vakt som han måste övervinna för att återfödats till den gamla världen igen (ibid).

Den femte är *Master of Two Worlds* där protagonisten förstår när han väl återfötts igen att de olika världarna egentligen är en och samma (ibid).

Den sjätte och sista är *Freedom to Live* där protagonisten är i balans med sig själv, kan leva det liv han behagar leva och dela med sig av sina kunskaper (ibid).

Monomyten i 2001: A Space Odyssey

Om vi tittar på monomyten som vi också hade inom vår tidigare forskning är 2001: A Space Odyssey intressant att se på ur det perspektivet, det blir ju inte så tydligt som Star Wars, men nedan följer en kort genomgång av filmen ur monomyt-perspektiv.

Då namnet på filmen innehåller ordet Odyssey, vilket anspelar på ett av de första skönlitterära verken från antika Grekland (Homeros Odyssey) så borde paralleller till monomyten också finnas i 2001.

Om vi fortfarande håller oss till att protagonisten är utomjordingarna som man aldrig får se i filmen blir det ett större och svårare begrepp att hitta i monomytens alla element. Tar vi istället ett exempel ur filmen för att få ut några enklare drag ur monomyten får man hålla sig

till filmens sista akter där Dave Bowman räknas som huvudkaraktär och blir hjälten i monomytens hjälteresa.

Här börjar Daves ”ordinary world” i ett rymdskepp, här är han förvisso redan på väg ut i den yttersta rymden mot nya upptäckter och äventyr men det är ändå denna karaktärs hem för tillfället, här är han trygg, det är här han äter, tittar på tv etc.

Supernatural aid har visats tidigare i filmen i form av monoliter som drar mänskligheten framåt mot den resa som Dave tillsammans med sina medastronauter är på.

Refusal of the call är dock inte något som har någon större roll i filmen. För människan är nyfiken och utmanar sig självmant genom att ta till sig monolitens budskap och följa denna.

Då kommer vi till ”Call to adventure” vilket har introducerats tidigare i de olika akterna men i denna akt är det i form av roboten HALs meddelande om ett kommande fel på en enhet utanför rymdskeppet. Dave går ut för att fixa till problemet men när han kommer tillbaka och kollar enheten verkar det inte finnas något fel på den.

Nästa steg blir då Crossing the threshold när Dave och hans medastronaut Frank enas om att stänga ner HAL ifall roboten hade fel. De pratar om detta för sig själva men HAL läser av deras läppar och börjar planera för att eliminera astronauterna.

Belly of the whale kan då förknippas med när HAL dödar Frank och de andra astronauterna (som ligger i en typ av hyper-sömn) och lämnar Dave för att dö i en pod han åkt ut i utanför skeppet.

The road of the trials blir då för Dave att ta sig tillbaka in i skeppet och stänga av HAL, dock görs detta med stor risk precis som detta moment brukar vara i filmer.

När väl Dave lyckats stänga av HAL kommer Meeting with the Goddess, vilket i detta fall blir en video av Dr. Floyd (en karaktär i en tidigare akt av filmen) som berättar det sanna uppdraget för rymdskeppet.

Woman of the temptress-delen blir lite annorlunda i 2001 då Dave förstår att han måste fullfölja uppdraget oavsett riskerna, vilket han gör i och med att han sätter sig i en space-pod och beger sig till en alternativ dimension, med stor risk precis som detta moment brukar vara i filmer.

Attonement with the father blir när tittaren får se den väldigt speciella scenen där Dave ser sig själv åldras och till slut ligger på sin dödsbädd. Här möts han av Monoliten (utomjordingarnas verktyg för att driva mänskligheten framåt). Crossing the return threshold känns även sammanvävt i dessa scener även om det inte handlar om något hinder så är det ändå en sista sak han ska göra och det är att dö.

Sista scenen är då ett tydligt exempel på återfödelse som sker i denna del då Dave blivit återfödd, inte bara kunskapsmässigt utan även bokstavligt talat. Master of the two worlds och Freedom to live är då dessa steg vi får bevittna och även sedan tolka vad som händer efter att tittaren får se ”Star Child” närma sig jorden (ett hem för Dave även om hans äventyr inleddes på ett rymdskepp).