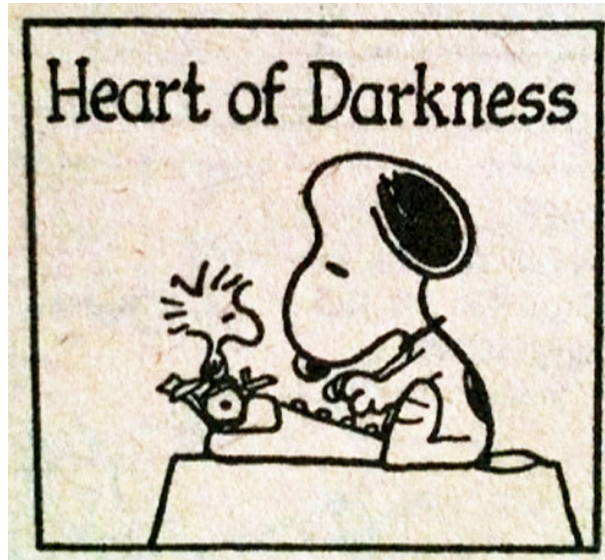


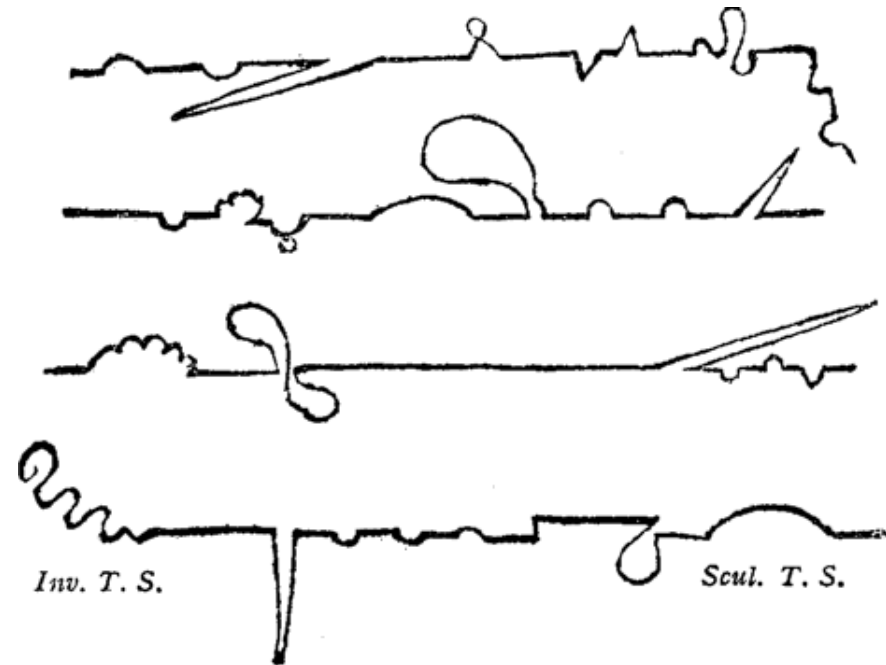
# Dramaturgi

Konsten att berätta så det känns



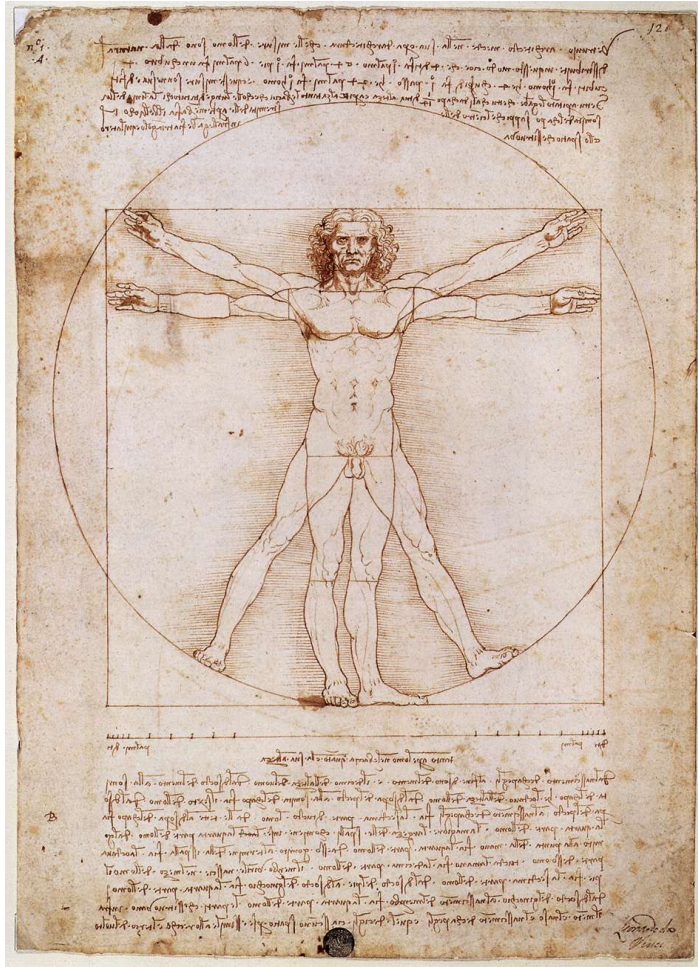
Clouzot: But surely you agree, M. Godard, that **films should have a beginning, a middle part and an end?**

Godard: **Yes, but not necessarily in that order.**



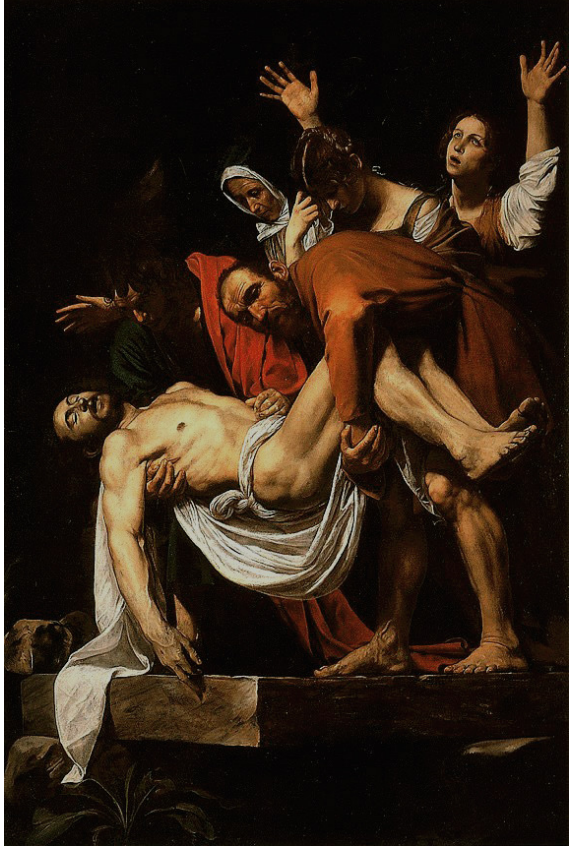
Väcka intresse, skapa förväntningar, bibehålla dessa, så småningom uppfylla dem på ett tillfredställande och lagom oväntat och känslösamt vis.

Den allra viktigaste komponenten inom dramaturgi är att inte bli tråkig.



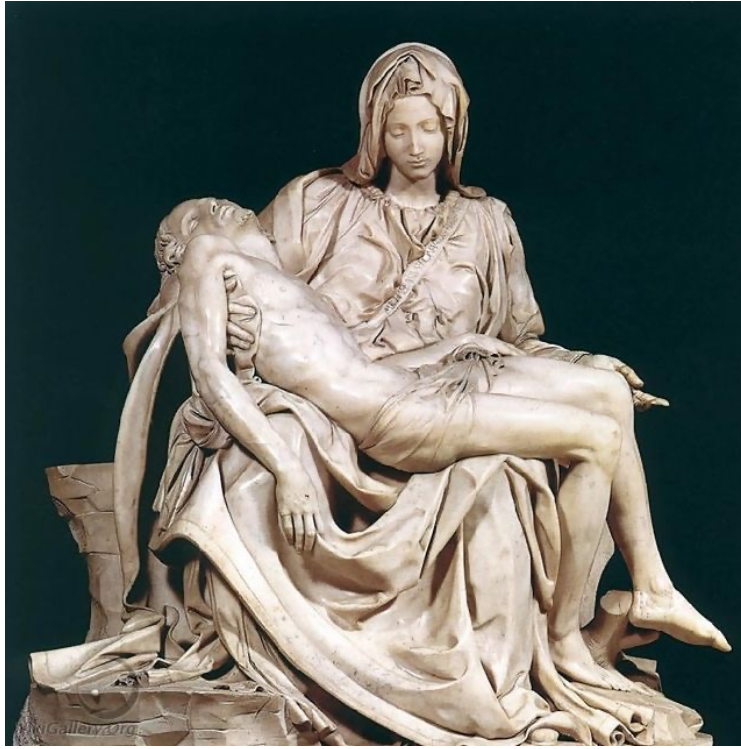
Berättelsekomposition





Samma form kan fyllas med olika innehåll  
Samma innehåll kan ges olika form







It's not what you say, but how you  
say it!

— *Mae West* —

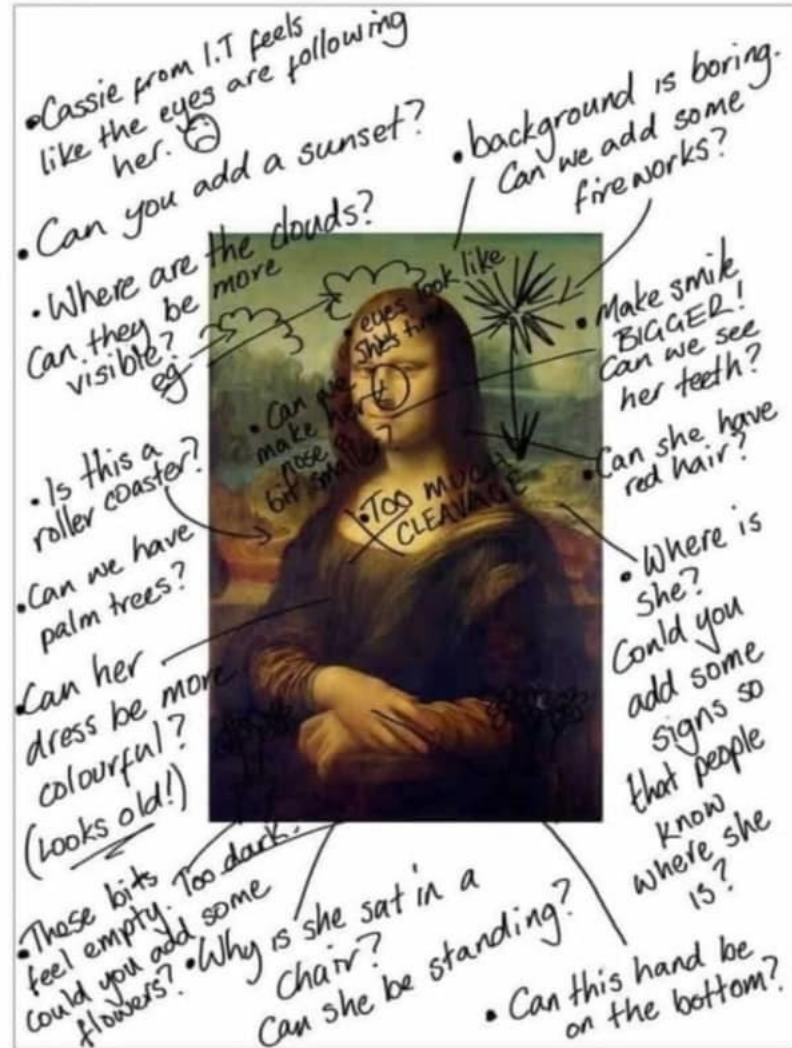
AZ QUOTES

## If the Mona Lisa was for a client:

Hi Leonardo.

Please see attached document for feedback...

Many thanks.



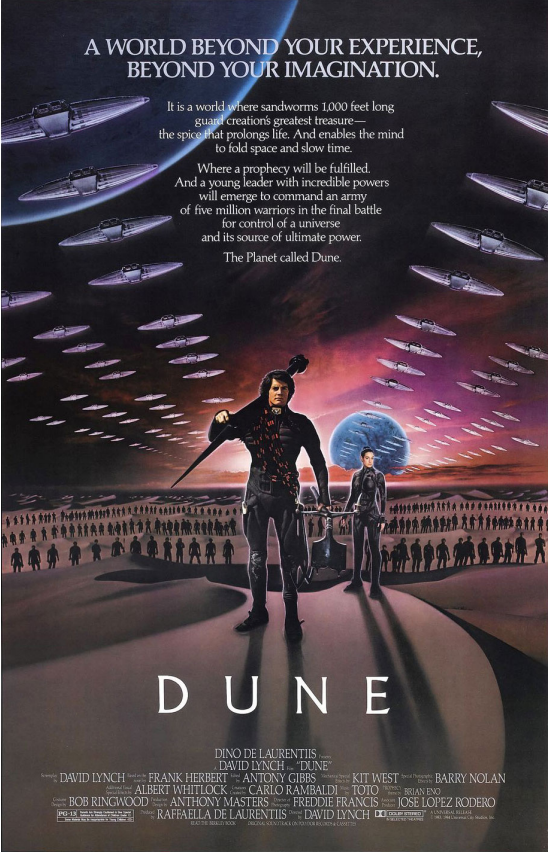
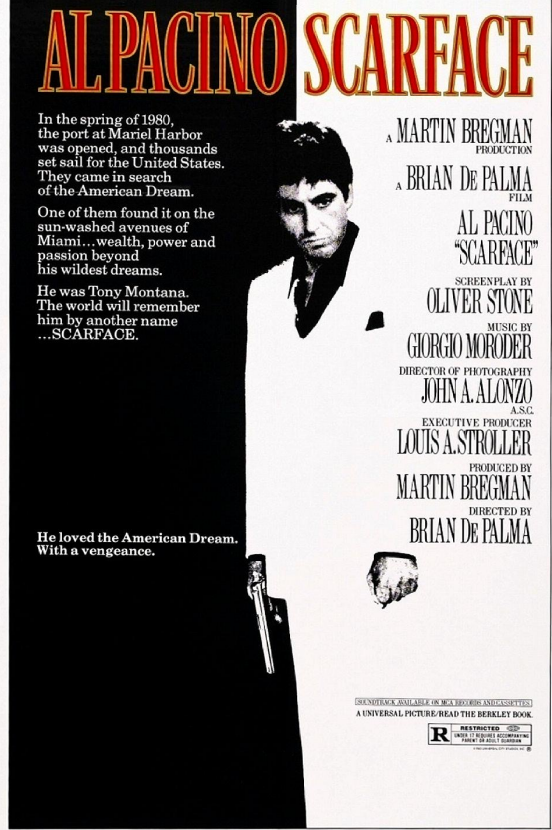
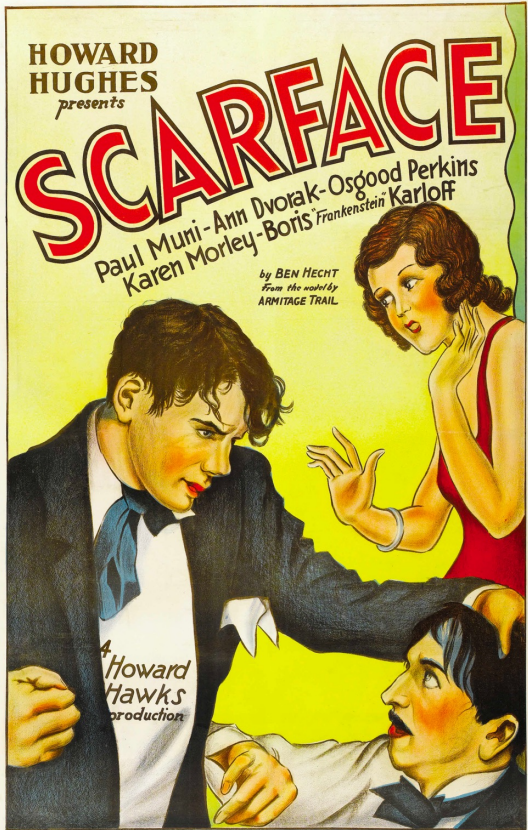
En del kunskap om dramaturgi kan vara bra bara också för att kunna ta feedback – yttre och inre – samt för att ha ett gemensamt språk





Framförandet påverkar innehållet  
Vi har alla sett bra och dåliga versioner av Romeo och Julia – pjäsen är alltid bra







An excerpt from *Ogilvy on Advertising* by David Ogilvy

### What's the big idea?

You can do homework from now until doomsday, but you will never win fame and fortune unless you also invent *big ideas*. It takes a big idea to attract the attention of consumers and get them to buy your product. Unless your advertising campaign contains a big idea, it will pass like a ship in the night.

Big ideas come from the unconscious. But your unconscious has to be *well informed*, or your idea will be irrelevant. Stuff your conscious mind with information, then unhook your rational thought process.

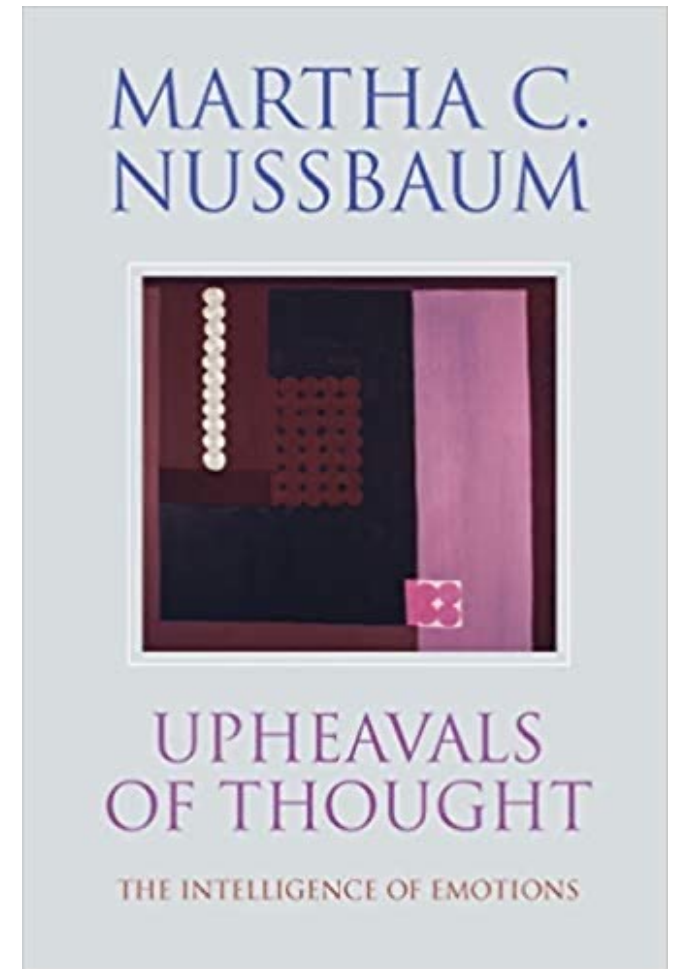
It will help you recognize a big idea if you ask yourself five questions:

1. Did it make me gasp when I first saw it?
2. Do I wish I had thought of it myself?
3. Is it unique?
4. Does it fit the strategy to perfection?
5. *Could it be used for 30 years?*



Ogilvy

Facebook.com/Ogilvy



De bästa berättelserna kombinerar känsla, form och framförande med ett angeläget innehåll

# Berättelsen/känslorna först

- Berättelsen ger dramaturgin, inte tvärtom
- Lösningen finns (nästan) alltid i materialet
- Börja med kärnan och jobba mot detaljerna

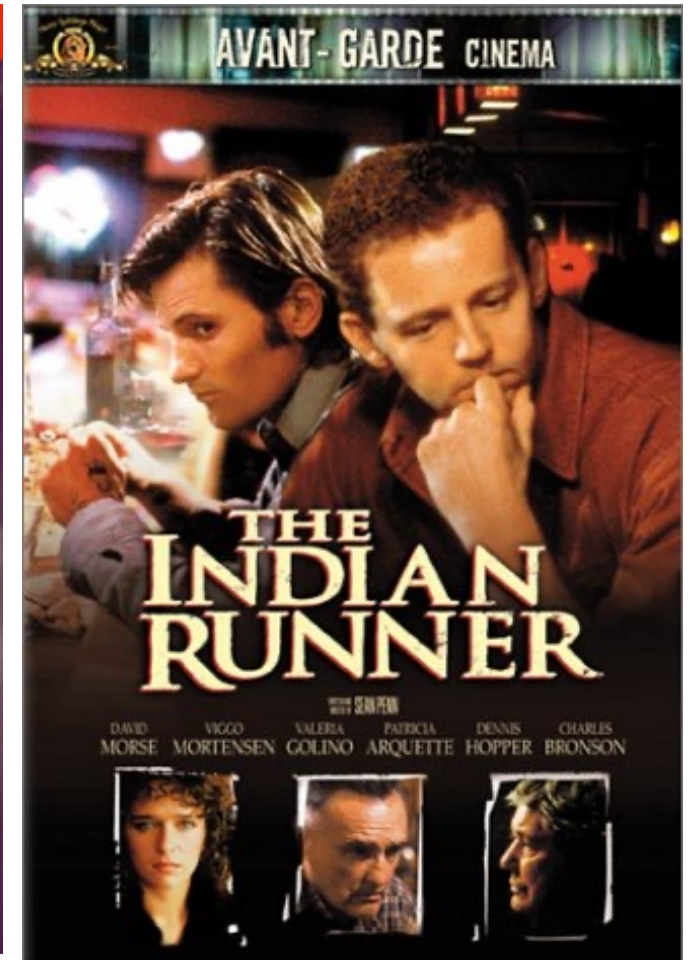
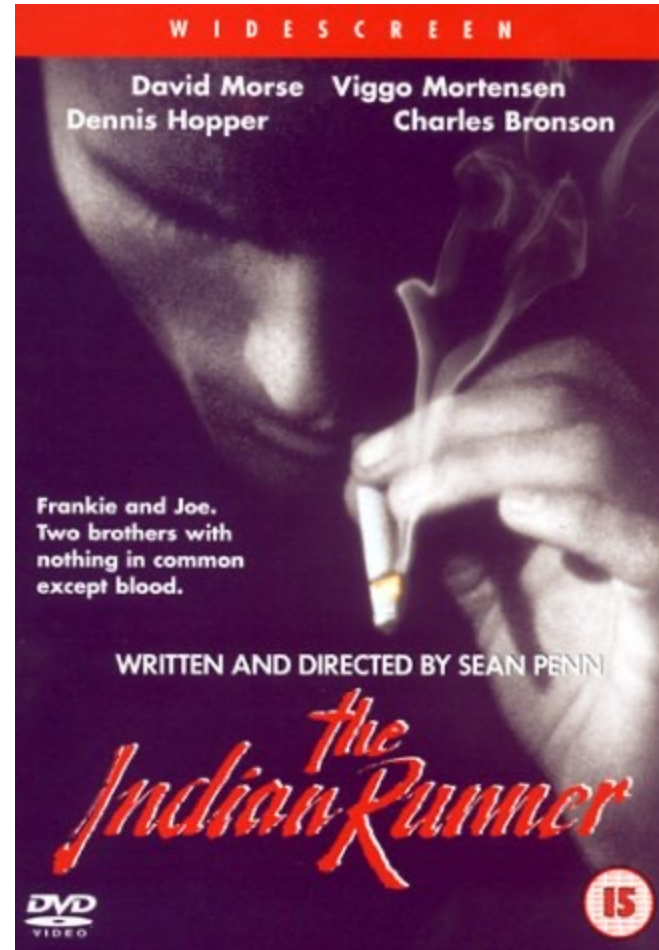


My name is Joe Roberts I work for the State  
I'm a sergeant out on Perenville, barracks No. 8  
I've always done an honest job, honest as I could  
Got a brother named Frankie, Frankie ain't no good

Well, ever since we were young kids it's been the  
same come down  
I'd get a call on a short way Frankie's in trouble  
downtown  
But if it was any other man I'd put him straight away  
But sometimes when it's your brother you look the  
other way

Yeah me and Frankie laughin' and drinkin' nothin'  
feels better than blood on blood  
Takin' turns dancin' with Maria  
While the band played 'The Night Of The Johnstown  
Flood'

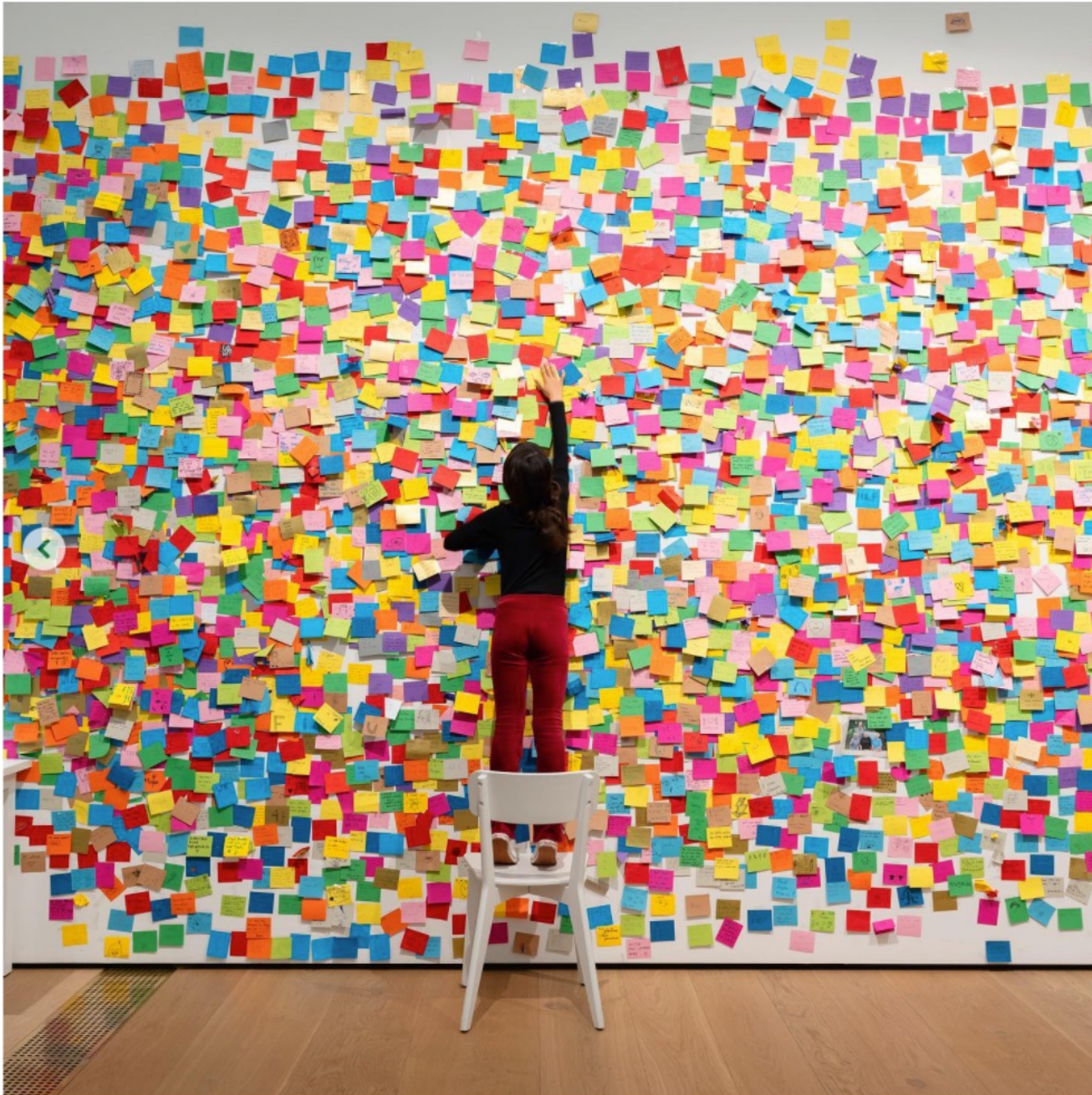
I catch him when he's strayin' like any brother should  
Man turns his back on his family he ain't no good



# Hur jag jobbar? Djävulen gömmer sig i detaljerna

- Idé – sprungen ur en bild, en situation, en scen, en känsla, ett uppdrag...
- Försöker rama in det – form, innehåll, medium: vad tjänar berättelsen bäst?
- Nedbrytning i helhet och mindre bitar, berättartekniskt nödvändiga delar och emotionellt nödvändiga delar.
- Persongalleri och bågarna inom det
- Organisation – står i förhållande till medium. T.ex. en TV-serie: antal episoder, fördelning av innehållet så att "början, mitt och slut" finns i varje avsnitt och samtidigt förhåller till den längre biten.
- Periskop och djupdykning, det är ofta med händerna djupt nere i berättelsens mylla man upptäcker hjärtat, sen måste man ibland sticka upp periskopet och se vart man är på väg. Växelverkan mellan detaljerna och helheten.
- Jag tänker och tror att alla de här bågarna och diagrammen, de kan vara hjälp när man kör fast och roliga att studera, men en berättelses kraft bor någon annan stans, den bor i idéns komplexitets eller fascinationskraft, i karaktärerna i det som brukar kallas pathos mer än logos.
- Berättande som inte sker med hjärtat i handen, faller platt.
- Men hur man vänder och vrider på det: när man har berättelsen ska man också berätta den. Hur ska det gå till? Då är det gött att ha en verktygslåda, idéer om trick och inte minst inspiration.





Det behöver inte vara ordning från början  
Samla idéerna – man vet aldrig vad som  
kommer bli nyttigt sen. Sortera senare.

# Medvetandets maskineri

Hur kan den känslomässiga svansen vifta på den  
rationella hundens kropp?

# Vad är en berättelse?

- **Den ena leder till det andra**
- En berättelse är *en serie händelser som hänger ihop*, med en början, en mitt och ett slut (fast inte nödvändigtvis i den ordningen).
- Trots att alla berättelser följer ett liknande mönster tröttnar vi aldrig. Varför? För att de är vårt absolut bästa sätt att kommunicera, förstå och beskriva känslor och vår egen komplexa natur. Det är ingen slump att vår bäst bevarade historia är berättelser av olika slag. Religioner bärs fram av berättelser. Fabler har använts för att få folk att förstå effekten av ett visst handlande, moralen.
- Joseph Campbell har i sin mytforskning visat att myter över hela världen till stor del har samma struktur och alltså finns för att tillfredsställa ett visst behov som kan sägas vara universellt mänskligt. Berättandet är alltså djupt mänskligt.

# Du är redan expert

- Utan att veta om det är vi alla experter på berättandet, vi har tagit del av tusentals berättelser.
- Det gäller bara att veta vilka ord vi ska sätta på det vi redan vet och har, i våra hjärnor och våra hjärtan. För när det kommer till berättelser har hjärtat sista ordet. Det är känslor som redan i mån mening finns hos publiken ni ska appellera till.
- När vi nu ska gegga ned oss i mekaniker och verktyg är det viktigt att alltid komma ihåg detta. Allt kan se så rätt ut på pappret i slutändan är det hjärtat som avgör.
- I princip alla berättelser följer samma struktur – även de dåliga!
- Skillnaden mellan den fantastiska berättelsen och den mediokra är inte främst på det strukturella planet.
- Här gäller känslans skärpa och tankens inlevelse. Man kan inte övertyga någon att känna med argument. Men det är bra att känna till vilka verktyg som finns när man kör fast.

# Bra att ha ibland

- **Läran om berättandet kallas för dramaturgi.**
- Det tycks vara så att vårt sätt att tänka följer en viss systematik som återspeglas i den struktur (nästan) alla berättelser följer. De berättelser som inte följer dessa strukturer eller ska vi säga dessa dramaturgiska principer kommer (nästan) alltid att göra sin publik besviken på det ena eller det andra viset.
- Utelämna början och förvirring uppstår, utelämna mitten och inlevelsen uteblir, utelämna slutet och åk på stryk.
- **Black Adder and Willy Shakespeare**
- <http://www.youtube.com/watch?v=lwbB6B0cQs4>





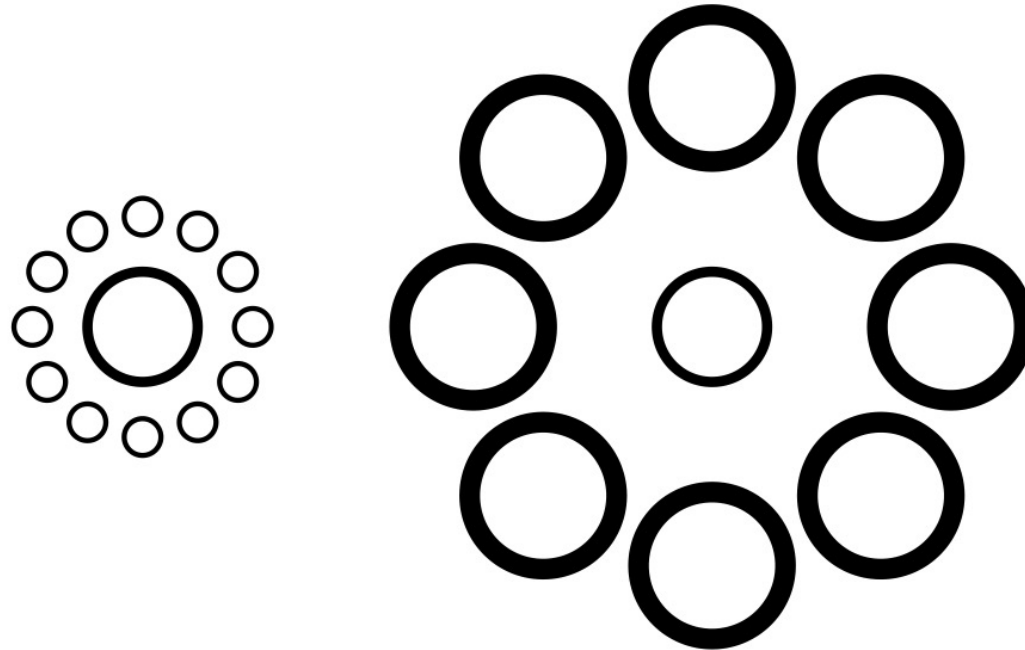
# Kognition?

- Kognition är en [psykologisk](#) term och kan kort förklaras som en samlingsterm för de mentala processer, normalt viljestyrda, som handlar om [kunskap](#), tänkande och information.
- I klassisk psykologi talades om kognition, [emotion](#) och [volition](#) alltså tänkande, känsla och vilja som de tre begrepp som styr psyket.
- Kognition och [perception](#), det vill säga de psykologiska processer som är aktiva då vi tolkar sinnesintryck, är inte två helt skilda områden utan överlappar varandra.
- Inom området kognition ryms [hjärnans](#) olika funktioner som [tänkande](#), [uppmärksamhet](#), [minne](#), [inlärning](#), [medvetande](#), [språk](#) samt [beslutsfattande](#) och [problemlösning](#).

# Kognitiv bias

- En kognitiv bias är något av de psykologiska mönster, som kan få en människas subjektiva bild av omvärlden att avvika från verkligheten.
- Människor kan till exempel påverkas av andra människors beteenden, eller av sina val.
- Daniel Kahneman använder ett antal av dessa för att driva och förklara bakgrunden och nyanser av prospektteorin.

# Villor och kognitiva felslut



Precis som synen kan förvillas av ett sammanhang kan även System 1 och system 2 "luras."  
Även om vi känner till att vi luras kan vi inte stänga av vilja att se fel.

Varför?

# Medvetandets två system

## System 1

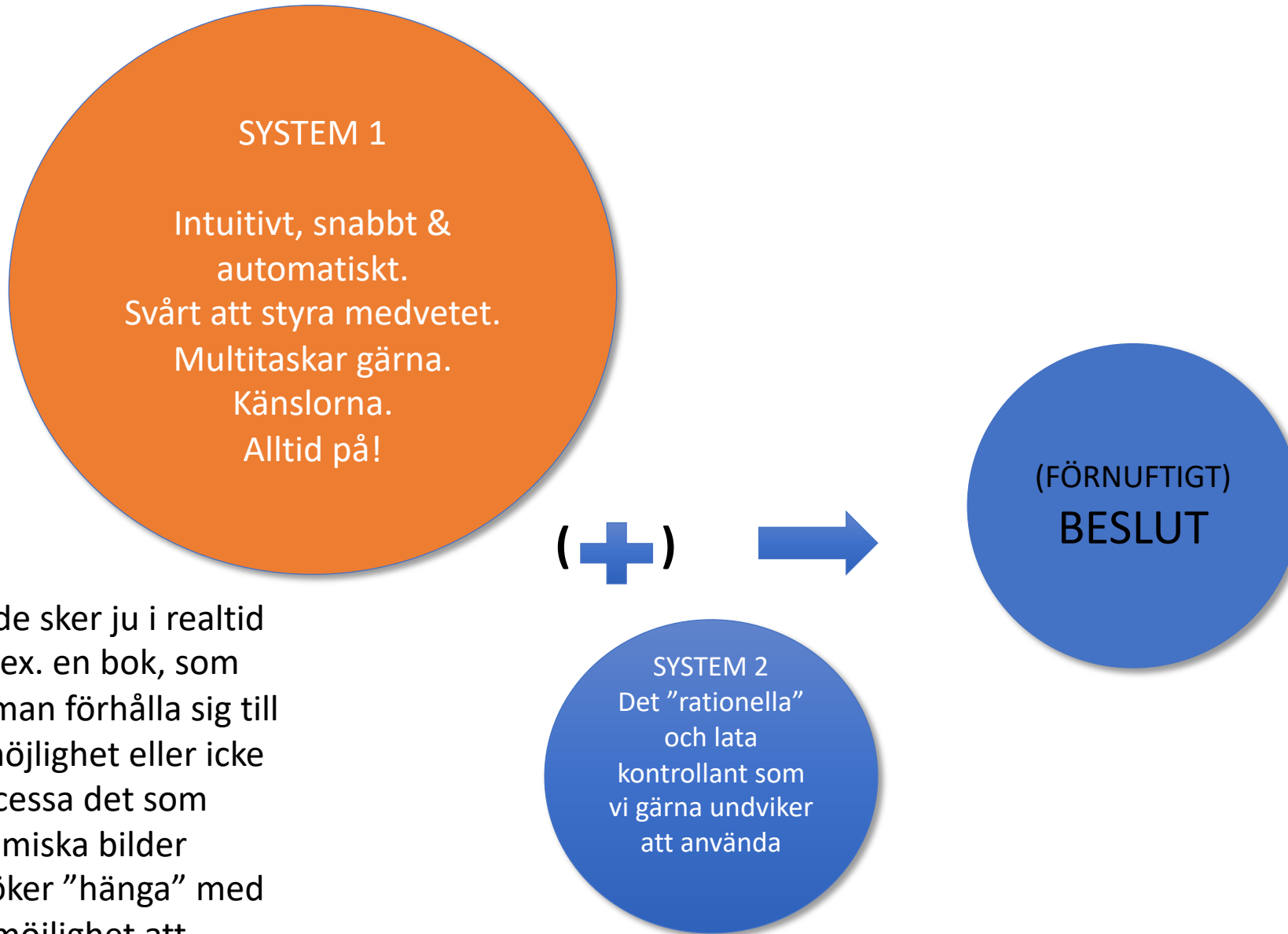
- Automatiskt
- Snabbt
- Intuitivt
- Svårt att styra medvetet
- Tar 90 % av besluten
- Enkla meningar
- Känner innan vi vet
- Tar gärna enklaste vägen
- Kan göra flera saker samtidigt
- Alltid på
- **Hjärnans system 1 är en Storyteller – den hittar på tolkningar och samband som känns sanna**

## System 2

- Medvetet & hårt arbetande
- Långsamt
- Kräver koncentration
- Lättare att styra medvetet
- Kontrollerar att system 1 inte gör fel
- Lat – jobbigt att använda
- Kan bara göra 1 sak åt gången
- Vi försöker undvika använda det
- Blir lätt överbelastat
- Vidgade pupiller

Vi följer gärna minsta motståndets lag





Filmiskt berättande sker ju i realtid till skillnad mot t.ex. en bok, som berättare måste man förhålla sig till detta; publiken möjlighet eller icke möjlighet att processa det som sker. Man läser filmiska bilder intuitivt och försöker "hänga" med man har mindre möjlighet att stanna upp än en bokläsare.

# Villospår

- System 1 söker orsaker som förklarar händelser det skapar förståelsevillor.
- **Narrativ förvanskning – en berättelse som strukturerar sanning snyggt förvillar oss väldigt lätt**
- Efterklokhet – utfallet förvillar/lockar oss att dra slutsatser som inte finns, så kallad utfallssnedvridning
- Ex: ett korkat beslut ger bra resultat och framstår därför som smart. Genom Halo-effekten kan då den som genomdrivit den korkade beslutet framstå som en mycket klok och ledningsduglig person.

# Minnets paradox

- Vi minns våra liv som berättelser och då är just topphändelserna – de minnesvärda extra åtråvärda
- Vi minns t.ex. slutet på våra relationer och det smittar av sig på vårt minne av hela relationen
- Allt det jobbet för bara en natt med en älskad – är det verkligen värt besväret?
- Slutet på en berättelse är oerhört mycket viktigare än längden och början. Spar det bästa till sist.

# Orsak och verkan

- Berättelser och orsakssammanhang känns för oss ofta trovärdigare än sanningen i form av riktiga bevis.
- Detaljer som signalerar/representerar på ett vis kan bygga ett sammanhang av får oss att bortse från den äkta sannolikheten.
- Vi skapar lätt generella sanningar ur enskilda händelser, men har svårt att skapa/tillämpa generella sanningar på ett enskilt fall.



# Orsak och slump

- Vårt medvetande, system 1, söker orsaker - kausalitet
- Vår svårighet med att hantera statistik beror på att den kräver ett annat förhållningssätt – Vi förstår oss inte på slumpen
- Våra känslor är starkare än vår förståelse för sannolikhet
- Vi vill gärna tro att ett litet exempel kan överföras generellt
- Vi vill att det ska hänga ihop

# Den mänskliga kausaldriften

- En av den mänskliga hjärnans inneboende förmågor och starka drifter är att hela tiden söka efter mönster och orsakssamband. Hjärnan scannar ständigt av omgivningen i sitt sökande efter betydelser och mening. Det sker automatiskt och till stor del omedvetet. Det kan handla om perceptuella mönster (ofta visuella eller audiella), men också om t.ex. fysikaliska orsakssamband eller orsak-verkan i det sociala samspelet mellan människor.
- Hjärnans förmåga till detta är så välutvecklad att den dessvärre också uppfattar mönster och samband där de inte finns. Denna obändiga drift tas upp i boken "Den meningssökande människan" (Natur & Kultur, 2006) av professorn i kognitionsvetenskap Peter Gärdenfors. Han kallar den "kausaldrift" – driften att ständigt söka kausala samband, samband mellan orsak och verkan.
- <https://fof.se/tidning/2006/3/artikel/vi-berattar-for-livet>

# Kognitivt flyt

- Kognitivt flyt är system 1:s vilja att söka den enklaste vägen fram genom livets alla val.
- Vi föredrar att tänka på saker som är lätta att tänka på, framför dem som är svåra.
- I en berättelse är det bra att tänka på – låt flödet flöda när det behövs och stanna upp när det ska till eftertänksamhet.
- Vi är dåliga på två saker åt gången.

# Intuition

- Inläring via känslor går mycket snabbt
- Inläring via rädsla går extremt snabbt



# Förankringseffekt

- Människor gör sina bedömningar i relation till den första information de får tillgång till.
- Ex: "Blev Gandhi 135 år gammal?" kommer ge ett högre medelvärde på hur gammal folk tror Gandhi blev än "Blev Gandhi 67 år gammal?"
- Planteringar av budskap och tankar används effektivt inom teater och film
- "First impressions last", "som man bäddar får man skörda"
- Tänk på detta när det gäller början på er berättelse
- The poor sod - perspektivet

## Paul Hansen tog bilden av Fabienne

Publicerad 2011-03-18 19:38



Femtonåriga Fabienne dödades av polisen.

Foto: Paul Hansen



# Priming

Kräkas

Bananer

- System 1 är ett så snabbt och automatiskt system att det lägger ihop saker i samband även om det inte finns nåt. Om vi inte uppmärksammas på att vi bör kontrollera att system 1 kanske är på väg att göra ett fel märker vi inte att det sker.
- Ett stimuli påverkar tanken även om det är ovidkommande.
- Det kallas också "associationsflöde"

"Bilderna av alla dessa människor i uniform  
primar inte för kreativitet"

Montage, rytmik, dynamik – redan i manus är detta ett verktyg





# Haloeffekt

- Det lilla vi vet om en person/sak speglar av sig på hela personen/saken trots att vi egentligen inte känner till resten.
- ”Han ser ut som en bra president”
- ”Hennes trevlighet gör henne kompetent”
- ”Han cyklar fort, han är nog en bra tränare”
- Blanda inte ihop sak och person
- Skapa en gloria
- En liten bra sak kan om den nämns tidigt och tillräckligt ofta ge stor effekt även om den egentligen inte har med saken att göra

# Berättelse och berättande

The fabula is "the raw material of a story", and syuzhet is "the way a story is organized".

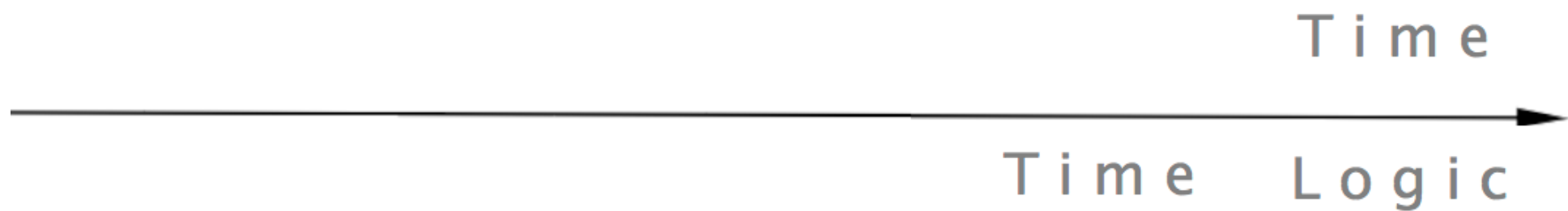
Since [Aristotle's \*Poetics\*](#), narrative plots are supposed to have a beginning, middle and end.

This is often achieved in film and novels via [flashbacks](#) or [flashforwards](#). For example, the film [Citizen Kane](#) starts with the death of the main character, and then tells his life through flashbacks interspersed with a journalist's present-time investigation of Kane's life.

The fabula of the film is the actual story of Kane's life the way it happened in chronological order, while the syuzhet is the way the story is told throughout the movie, including flashbacks; the how.



**S T O R Y**



**P L O T**



## CITIZEN KANE: PLOT SEGMENTATION

### C. Credit title

1. Xanadu: Kane dies

2. Projection room:

- a. "News on the March"
- b. Reporters discuss "Rosebud"

3. El Rancho nightclub: Thompson tries to interview Susan

4. Thatcher library:

- First flashback
- a. Thompson enters and reads Thatcher's manuscript
  - b. Kane's mother sends the boy off with Thatcher
  - c. Kane grows up and buys the *Inquirer*
  - d. Kane launches the *Inquirer*'s attack on big business
  - e. The Depression: Kane sells Thatcher his newspaper chain
  - f. Thompson leaves library

5. Bernstein's office:

- Second flashback
- a. Thompson visits Bernstein
  - b. Kane takes over the *Inquirer*
  - c. Montage: the *Inquirer*'s growth
  - d. Party: the *Inquirer* celebrates getting the *Chronicle* staff
  - e. Leland and Bernstein discuss Kane's trip abroad
  - f. Kane returns with his fiancée Emily
  - g. Bernstein concludes his reminiscence

6. Nursing home:

- Third flashback
- a. Thompson talks with Leland
  - b. Breakfast table montage: Kane's marriage deteriorates
  - c. Leland continues his recollections

- Third flashback (cont.)
- d. Kane meets Susan and goes to her room
  - e. Kane's political campaign culminates in his speech
  - f. Kane confronts Gettys, Emily, and Susan
  - g. Kane loses election and Leland asks to be transferred
  - h. Kane marries Susan
  - i. Susan's opera premiere
  - j. Because Leland is drunk, Kane finishes Leland's review
  - k. Leland concludes his reminiscence

7. El Rancho nightclub:

- Fourth flashback
- a. Thompson talks with Susan
  - b. Susan rehearses her singing
  - c. Susan's opera premiere
  - d. Kane insists that Susan go on singing
  - e. Montage: Susan's opera career
  - f. Susan attempts suicide and Kane promises she can quit singing
  - g. Xanadu: Susan bored
  - h. Montage: Susan plays with jigsaw puzzles
  - i. Xanadu: Kane proposes a picnic
  - j. Picnic: Kane slaps Susan
  - k. Xanadu: Susan leaves Kane
  - l. Susan concludes her reminiscence

8. Xanadu:

- Fifth flashback
- a. Thompson talks with Raymond
  - b. Kane destroys Susan's room and picks up paperweight, murmuring "Rosebud"
  - c. Raymond concludes his reminiscence; Thompson talks with the other reporters; all leave
  - d. Survey of Kane's possessions leads to a revelation of Rosebud; exterior of gate and of castle; the end

E. End credits

•Hook (0-2 min.)A "No Trespassing" sign immediately grabs our attention. We enter an incredible mansion, a palace, where the lips of a man say his dying words, "Rosebud..."

•Complication (5-13 min.)A newsreel (the use of which was innovative) gives us a capsule biography of Charles Foster Kane, the man who just died -- wealthy, controversial, in the end lonely.

•Call to Action (13 min.)The reporters putting together the "obituary newsreel" have a missing part of the puzzle, however. What does the dying word "Rosebud" mean? A reporter is assigned to find out.

•Act One Plot Point (23, 31 min.)Now two narrative lines develop side-by-side: the reporter's quest to find the meaning of "Rosebud" and the deeper biography of Kane that he learns along the way. In the latter, Kane inherits great wealth as a young man (after being shipped away as a child by his mother, who wanted to protect him from an abusive father) but turns everything down except a struggling newspaper: he thinks it would be fun to run a newspaper (23 min.) The reporter is told that it wasn't money that Kane wanted, that to learn about the real Kane he must go talk to his oldest friend.

•Midpoint Plot Point (56-60 min.)Unhappily married, Kane meets a young woman who likes him even though she has no idea how rich and famous he is. He begins an affair with her, which he continues even after entering the race for governor. Later he will choose the other woman over his wife (69 min.), even as it destroys his political career.

•Act Two Plot Point (104-6 min.)Kane builds an opera house for "the other woman" who becomes his wife. She's a terrible singer, and when she attempts suicide after his continuing bullying about her doomed career (96 min.), he retreats with her into the seclusive life of the palace. She finally can't stand it any longer and leaves him (104-6 min.).

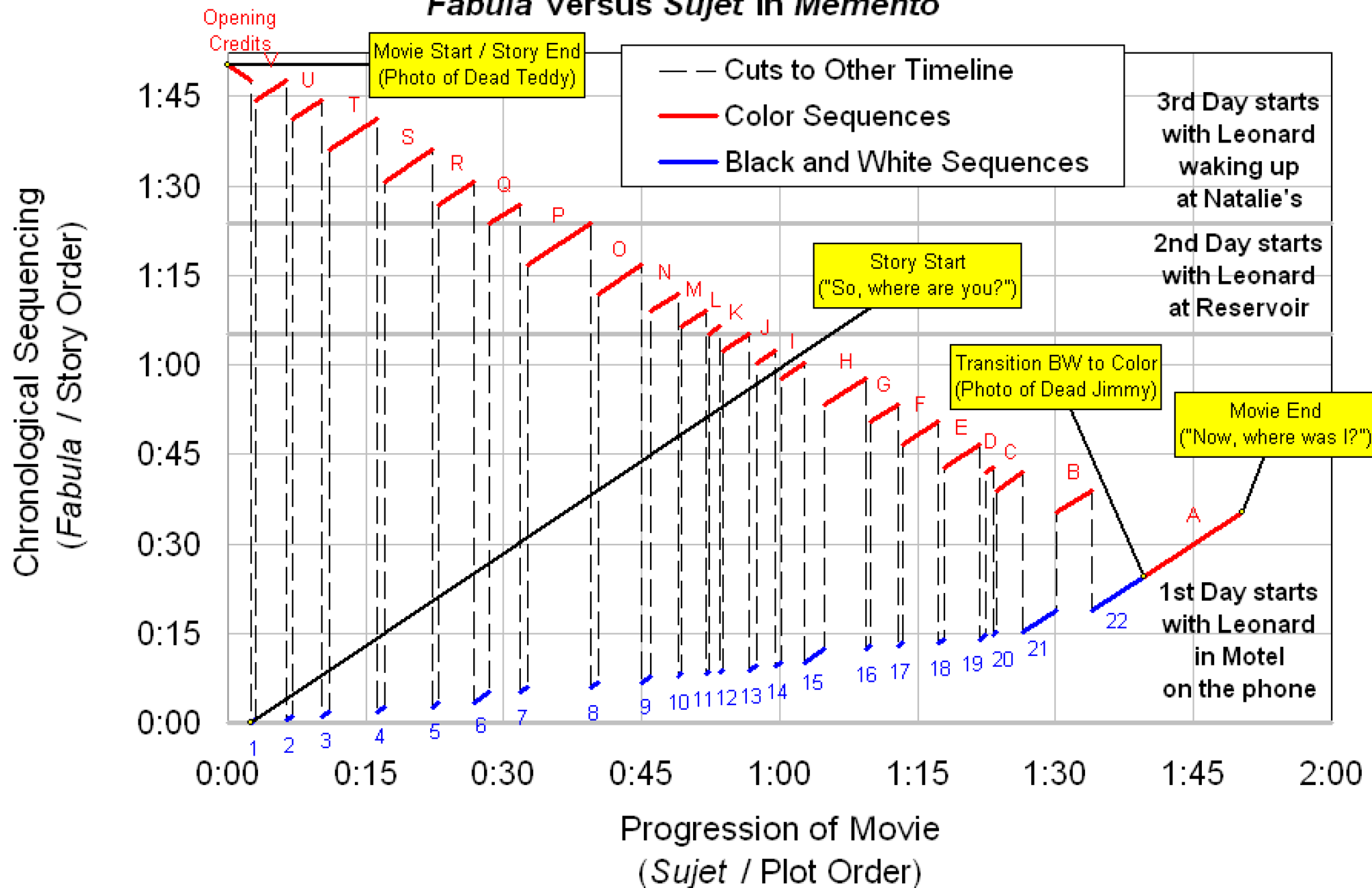
1.Climax and Resolution (114-7 min.)The reporter never learns what "Rosebud" means. As Kane's possessions are burned, his childhood sled is thrown into the fire -- the sled named Rosebud. All his life, Kane longed for the simple but momentary happiness of his childhood before he was sent away.





Tre filmer som verkligen utmanar åskådaren ifht till berättelse och berättande

# Fabula versus Sujet in Memento



Samuel HADIDA presents

CHRISTIAN SLATER

PATRICIA ARQUETTE

Dennis HOPPER

Val KILMER

Gary OLDMAN

Brad PITT

Christopher WALKEN

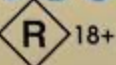


Written by  
**QUENTIN TARANTINO**

a film by **TONY SCOTT**

# TRUE romance

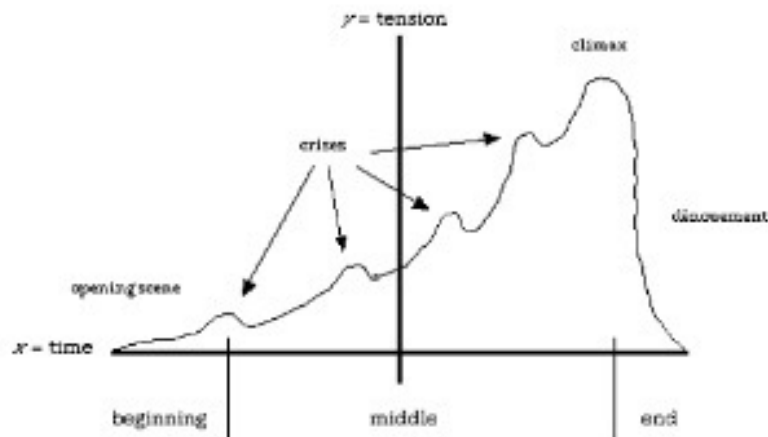
RESTRICTED TO ADULTS 18 YEARS AND OVER  
HIGH LEVEL VIOLENCE & COARSE LANGUAGE



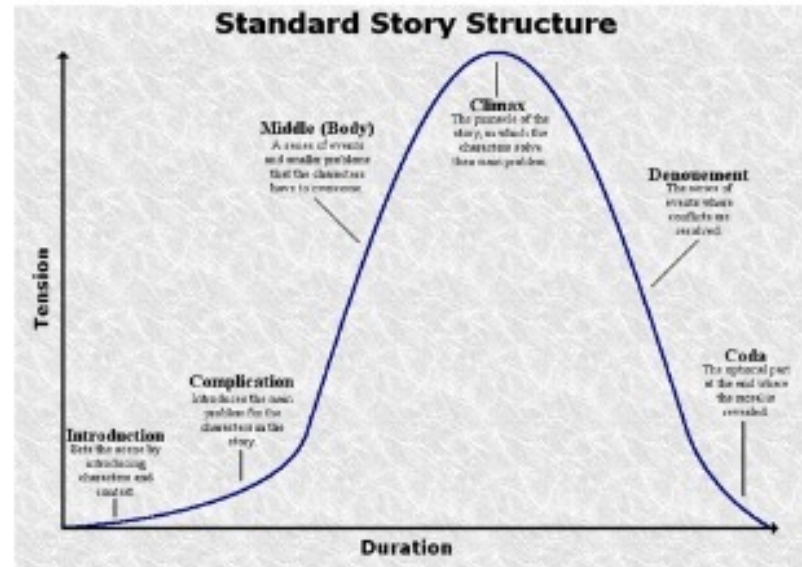
SAMUEL HADIDA presents a QUENTIN TARANTINO production a TONY SCOTT film starring CHRISTIAN SLATER PATRICIA ARQUETTE "TRUE ROMANCE"  
with DENNIS HOPPER VAL KILMER GARY OLDMAN BRAD PITT CHRISTOPHER WALKEN COSTUME DESIGNER SUDAN BECKER MUSIC BY HANS ZIMMER EXECUTIVE PRODUCERS BOB AND HARVEY WEINSTEIN  
EDITED BY RICHARD THORNTON DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY JEFFREY L. KIMBALL, A.C.E. EXECUTIVE PRODUCERS BENJAMIN FERNANDEZ PRODUCED BY SAMUEL HADIDA STEVE PERRY BILL UNGER  
WRITTEN BY QUENTIN TARANTINO DIRECTED BY TONY SCOTT  
© 1999 ROADSHOW FILM DISTRIBUTORS AUGUST  
ROADSHOW FILM DISTRIBUTORS AUGUST



# Linear Story Structure



<http://www.musik-therapie.at/PederHill/Structure&Plot.htm>

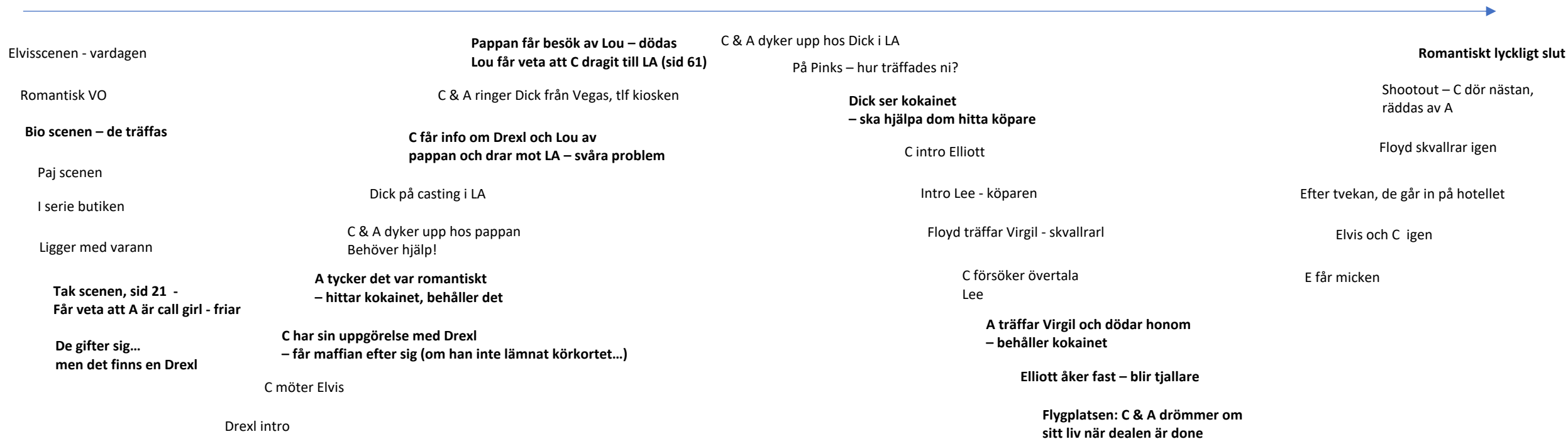


<http://wandertones.deviantart.com/art/Standard-Story-Structure-178276496>

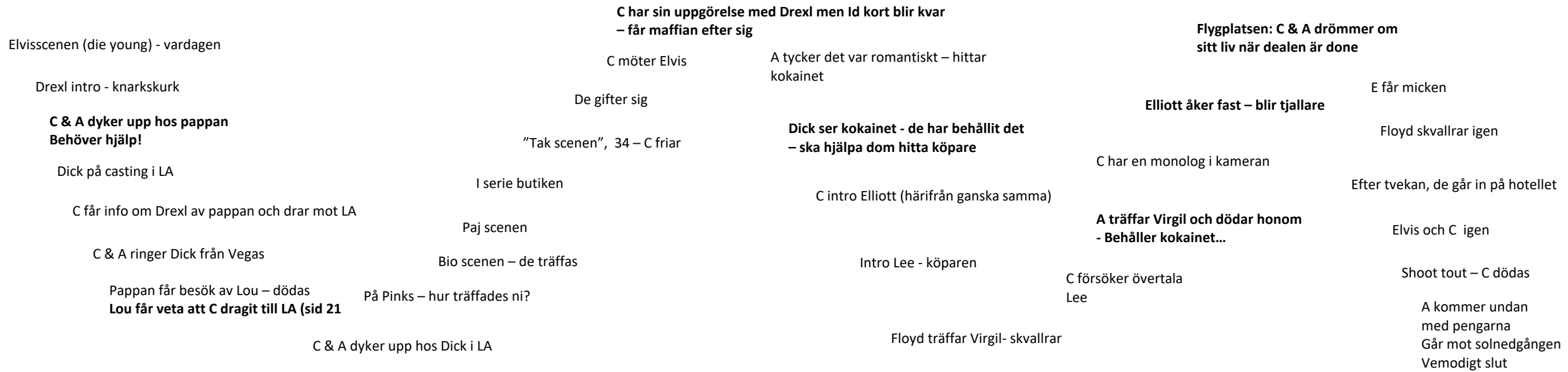
Rising drama to an apex with essential plot points

- Plots points – händelser nödvändiga för handlingen
- Vändpunkter – situationer, händelser som har med karaktärens ”resa” att göra.

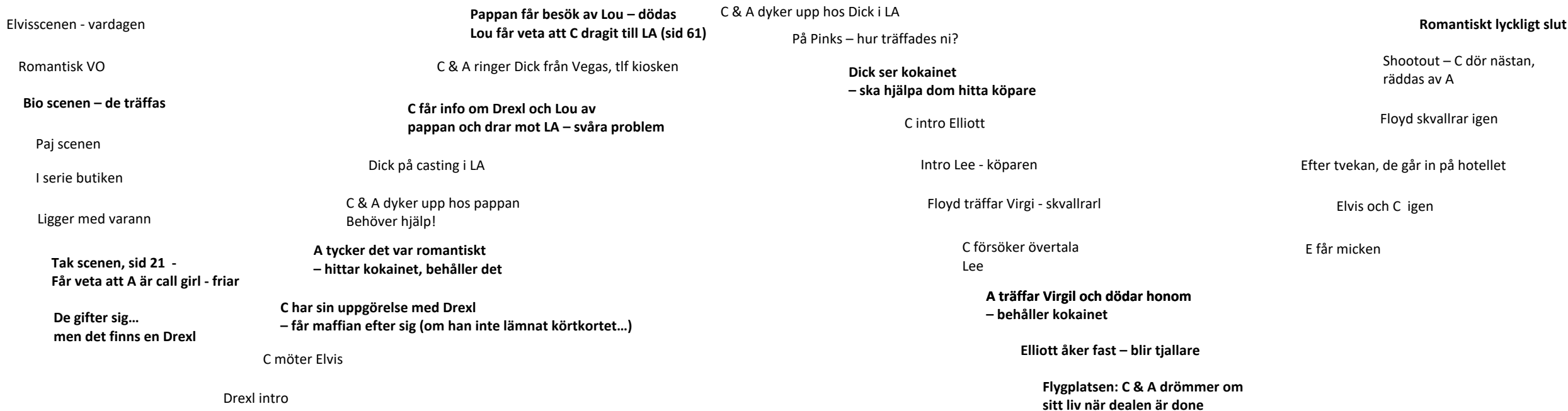
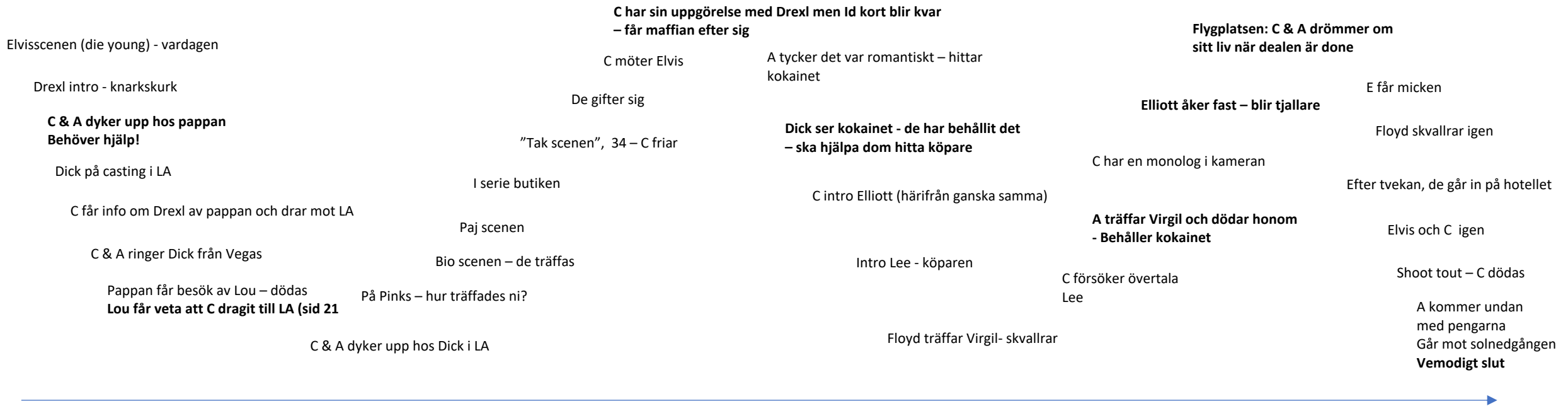
## Filmen

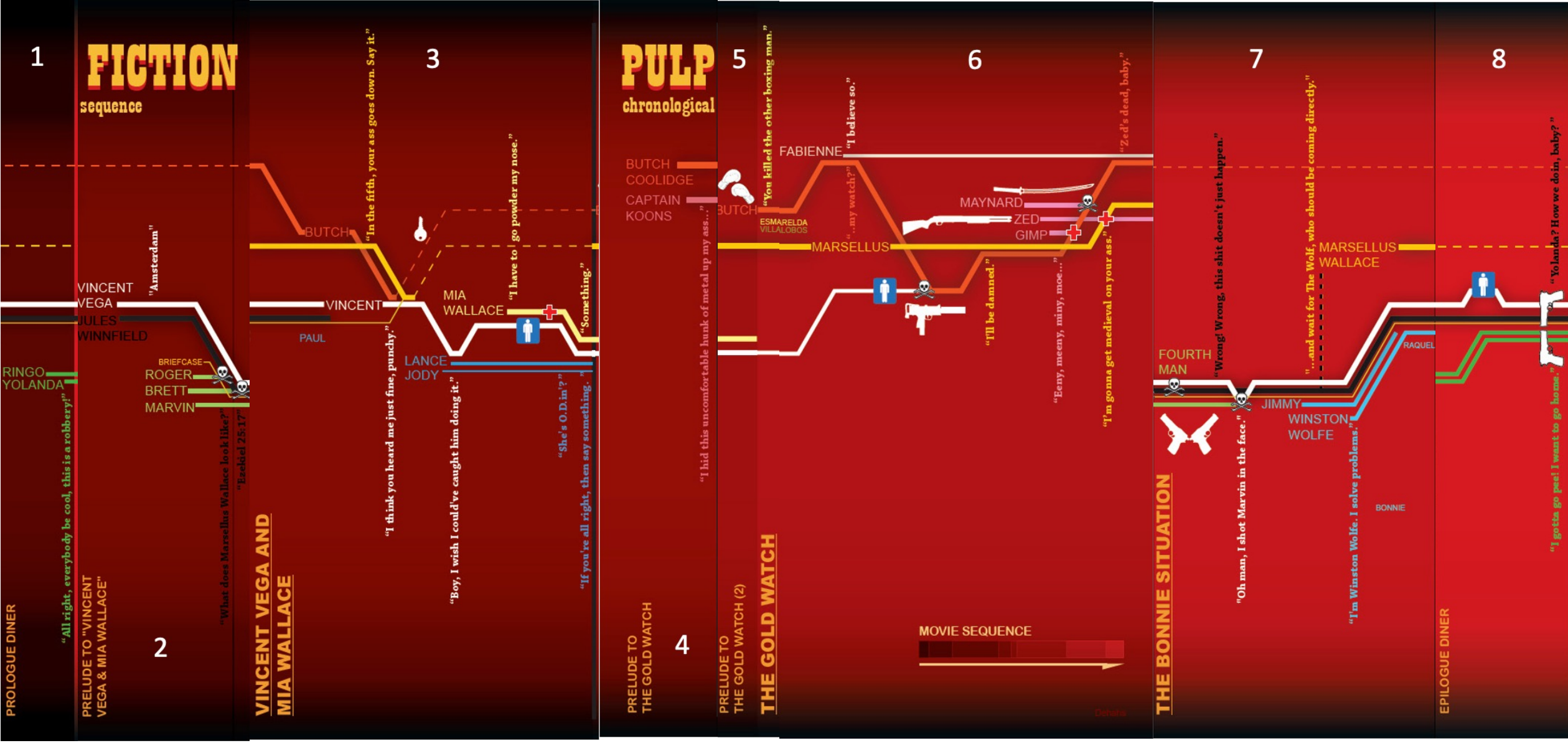






Manus





# PULP FICTION

chronological sequence

BUTCH COOLIDGE  
CAPTAIN KOONS

PRELUDE TO THE GOLD WATCH  
4

PRELUDE TO "VINCENT VEGA & MIA WALLACE"  
2

## THE BONNIE SITUATION

PROLOGUE DINER

EPILOGUE DINER

## VINCENT VEGA AND MIA WALLACE

PRELUDE TO THE GOLD WATCH (2)

## THE GOLD WATCH



7

1

8

3

5

6

"I hid this uncomfortable hunk of metal up my ass..."

"Amsterdam"

VINCENT VEGA  
JULES WINNFELD

BRIEFCASE  
ROGER BRETT  
MARVIN

"What does Marcellus Wallace look like?"  
"Ezekiel 25:17"

FOURTH MAN



"Oh man, I shot Marvin in the face."

"Wrong! Wrong, this shit doesn't just happen."

MARSELLUS WALLACE  
RAQUEL  
JIMMY WINSTON WOLFE  
BONNIE

"...and wait for The Wolf, who should be coming directly."

"I'm Winston Wolfe. I solve problems."

RINGO YOLANDA

"I gotta go get! I want to go home!"  
"Yolanda? How we do in, baby?"

PAUL

VINCENT

"I think you heard me just fine, punchy."

"Boy, I wish I could've caught him doing it."

MIA WALLACE

"I have to go powder my nose."

"She's O.D. in'?"

"Something."

"If you're all right, then say something."

"You killed the other boxing man."

ESMARELDA VILLALOBOS

MARSELLUS

"...my watch?"  
"I believe so."

MAYNARD ZED GIMP

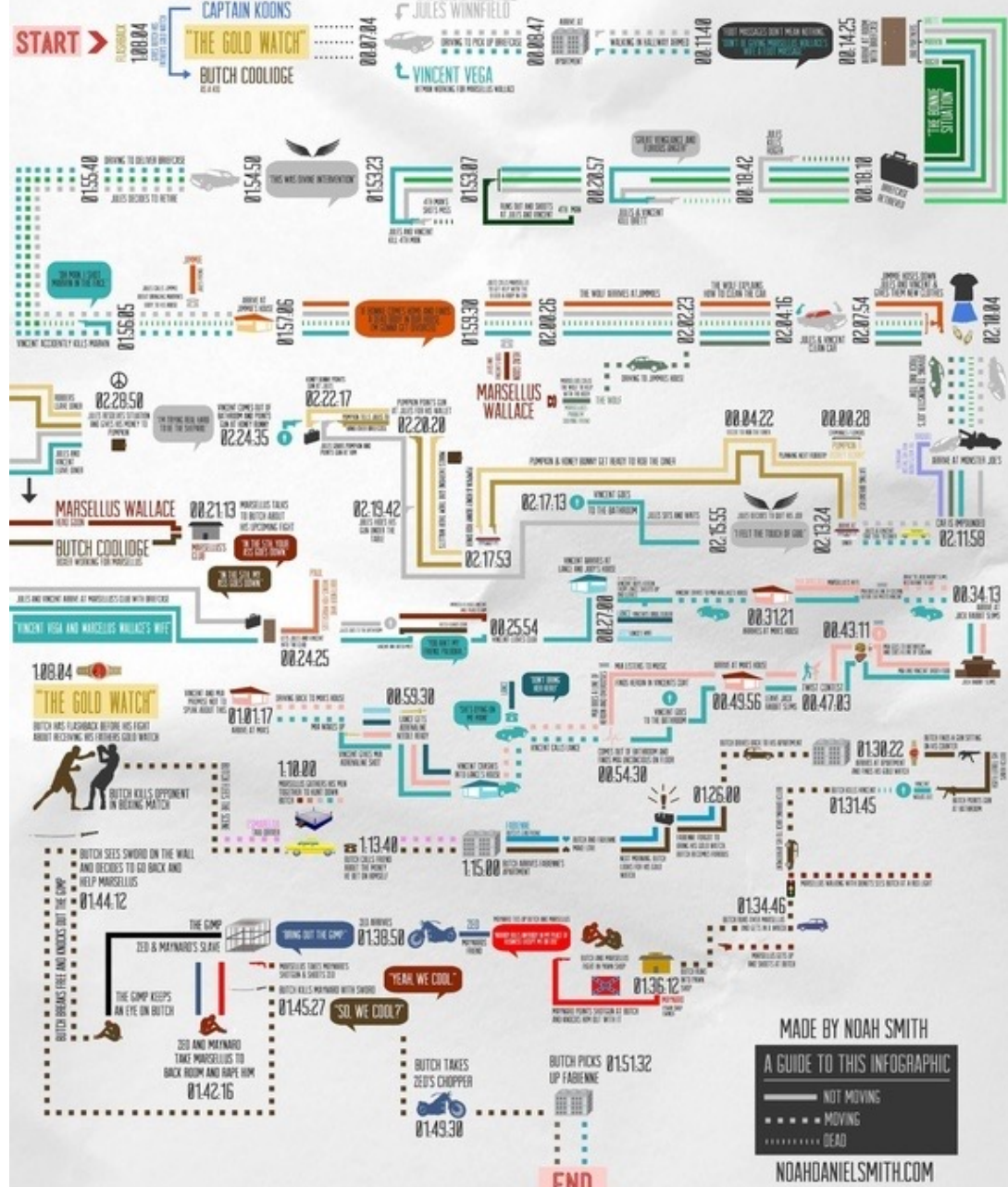
"I'll be damned."

"Eeny, meeny, miny, moe..."

"I'm gonna get medieval on your ass."  
"Zed's dead, baby."



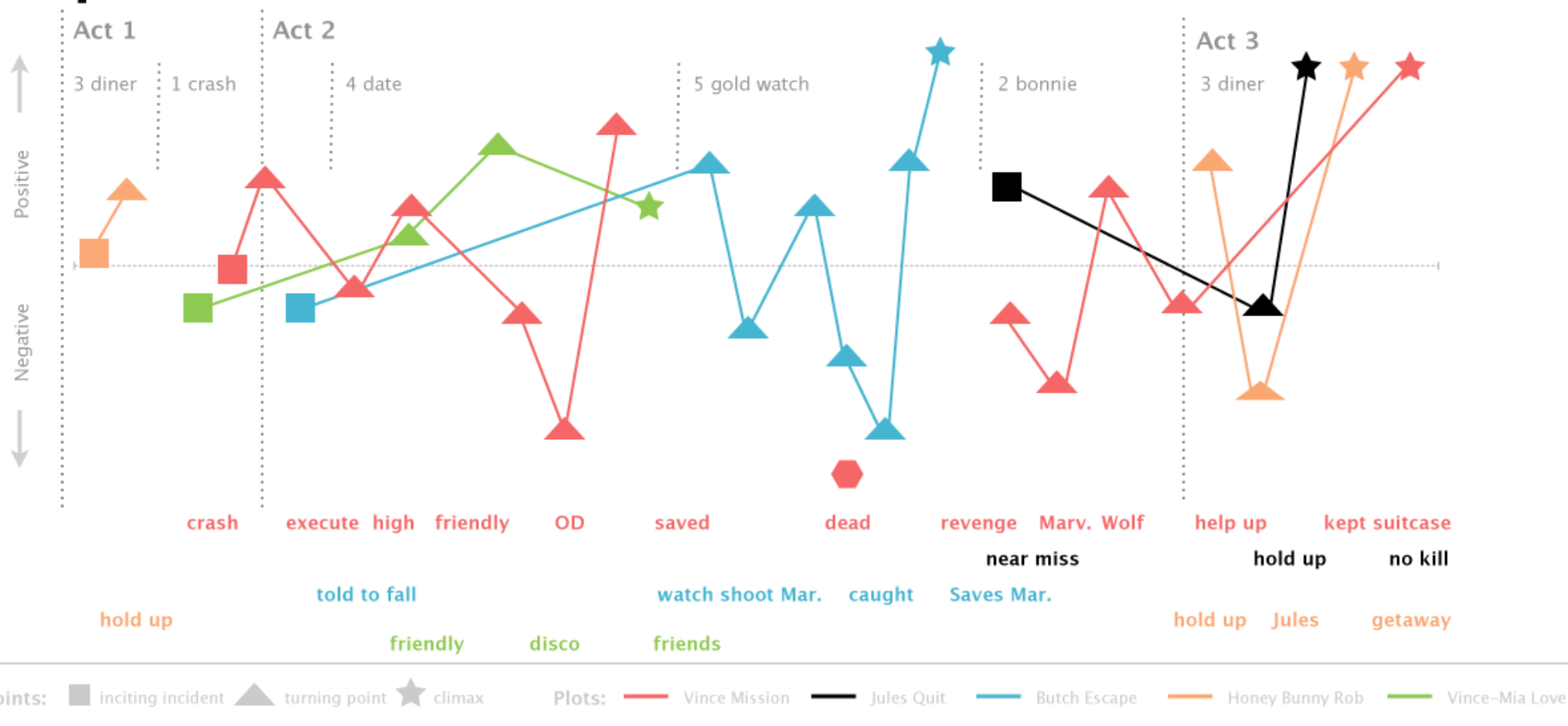
# PULP FICTION *In* CHRONOLOGICAL ORDER



MADE BY NOAH SMITH  
 A GUIDE TO THIS INFOGRAPHIC  
 - - - NOT MOVING  
 - - - MOVING  
 ..... DEAD  
[NOAHDANIELSMITH.COM](http://NOAHDANIELSMITH.COM)



# Pulp Fiction



## NON-ADHD STORYTELLING



## ADHD STORYTELLING





Constantly talking isn't necessarily communicating.

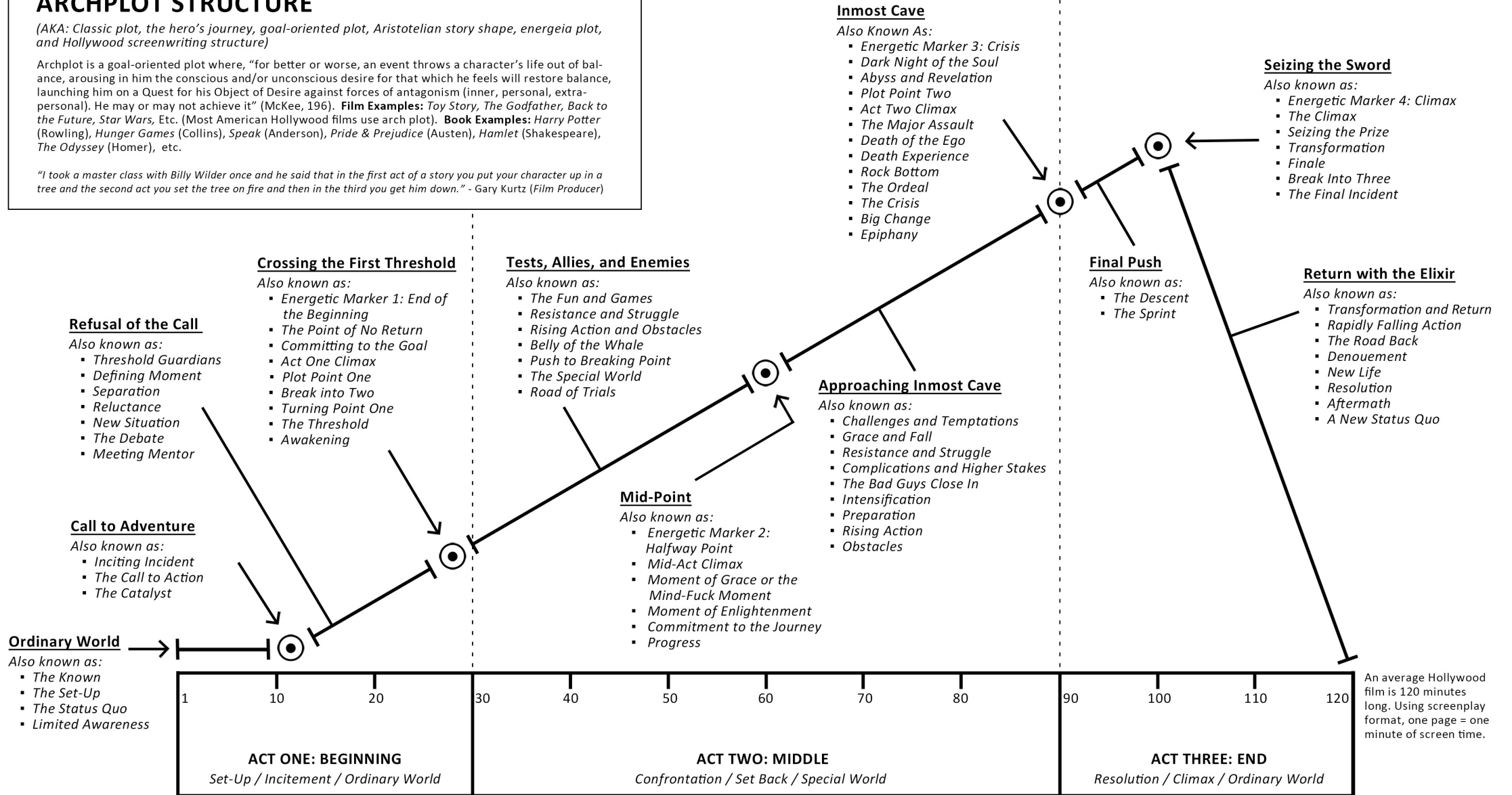
PAUS

# ARCHPLOT STRUCTURE

(AKA: Classic plot, the hero's journey, goal-oriented plot, Aristotelian story shape, energeia plot, and Hollywood screenwriting structure)

Archplot is a goal-oriented plot where, "for better or worse, an event throws a character's life out of balance, arousing in him the conscious and/or unconscious desire for that which he feels will restore balance, launching him on a Quest for his Object of Desire against forces of antagonism (inner, personal, extra-personal). He may or may not achieve it" (McKee, 1996). **Film Examples:** *Toy Story*, *The Godfather*, *Back to the Future*, *Star Wars*, Etc. (Most American Hollywood films use arch plot). **Book Examples:** *Harry Potter* (Rowling), *Hunger Games* (Collins), *Speak* (Anderson), *Pride & Prejudice* (Austen), *Hamlet* (Shakespeare), *The Odyssey* (Homer), etc.

"I took a master class with Billy Wilder once and he said that in the first act of a story you put your character up in a tree and the second act you set the tree on fire and then in the third you get him down." - Gary Kurtz (Film Producer)



Information on this handout comes from the following sources: *The Plot Whisperer* (Alderson), *The Hero with a Thousand Faces* (Campbell), *Novel Writing Help* (Chapman), *Screenplay* (Field), *The Sequence Approach* (Guillino), *Writing Screenplays that Sell* (Hauge), *Inside Story* (Marks), *Story* (McKee), *Tools for Analyzing Prose Fiction* (McManus), *Save the Cat* (Snyder), *Three Act Structure* (TV Tropes), *The Writer's Journey* (Vogler), and *The Moral Premise* (Williams).

# Varför just den här berättelsen?

- **Vad är vår avgörande ingång till att börja berätta? Varför berättar vi överhuvudtaget?**
- Det kan låta självklart men det är det långt ifrån alltid. Vi kan se det ur två perspektiv. Internt och externt. Naturligtvis är båda dessa skäl viktiga, men låt oss anta att vi vet varför och vad vi ska berätta, när ni sen analyserar resultat gör det ur publikens synvinkel: står det lika klart för dem vad som är vårt löfte till dem?
- Varför ska de engagera sig i oss med sin tid? Varför ska de lyssna? Från titel till eftertexterna bör detta finnas i åtanke.
- Vad och hur i god balans

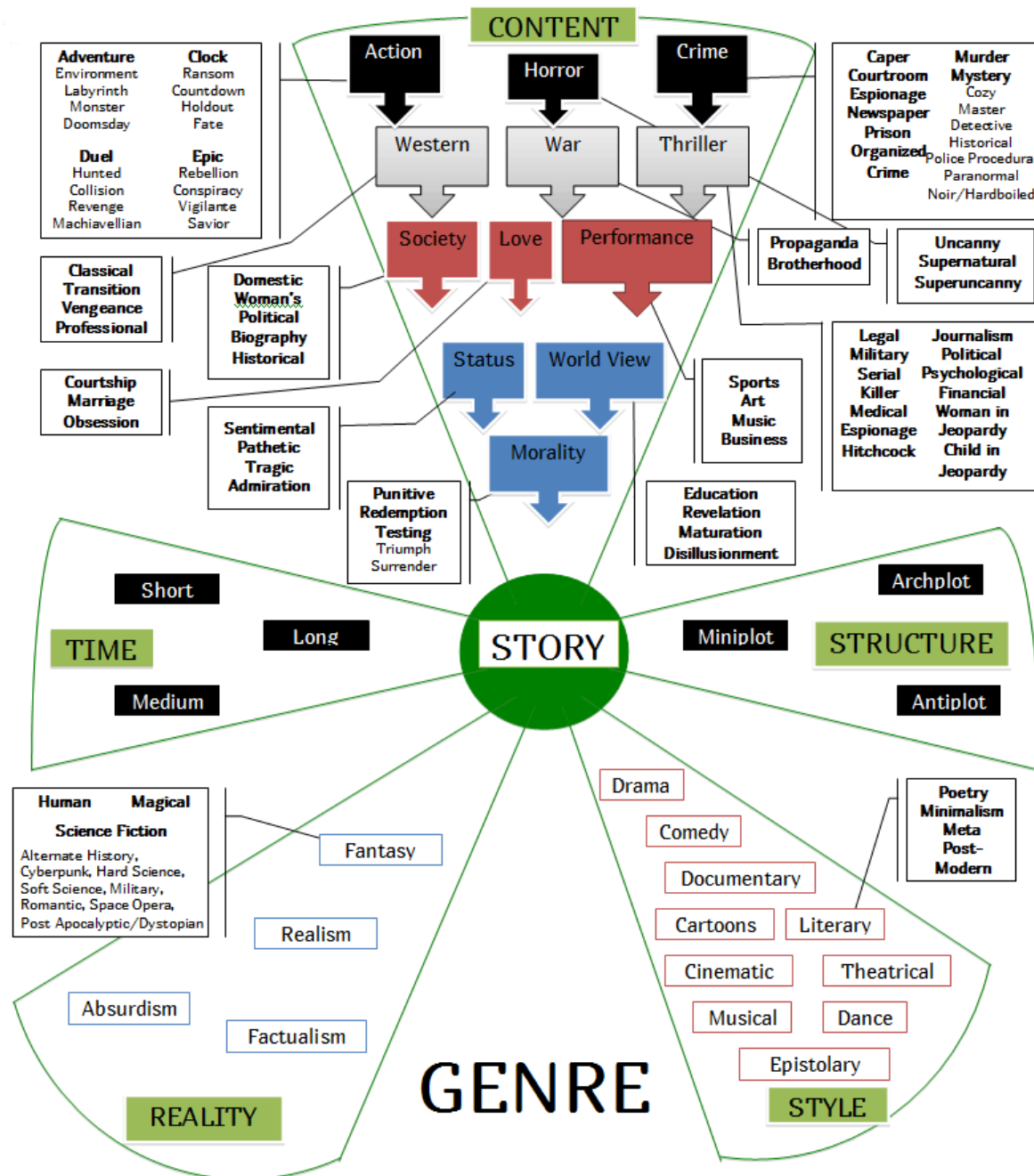


# En bärande idé

- **Varje berättelse bör ha EN grundidé – ett tema som man utgår ifrån.**
- Romeo och Julia? Kärleken är starkast. Och berättelsen bevisar detta. True romance?
- En gång till: berättelsen säger inte detta. Berättelsen bevisar detta genom huvudpersonernas val och handlingar.
- En berättelse som för tydligt vill säga oss något känns inte lika trovärdig som en som får oss att känna detsamma.

**I BEGIN WITH AN  
IDEA, AND THEN  
IT BECOMES  
SOMETHING ELSE.**

PABLO PICASSO



Strukturen är ju bara ett av ganska många val – det är inte den ni ska vara slav under. Ni ska göra den till er tjänare.

# Koncept och tema

- High concept: saker där yttre förutsättningar som världen och formen är lika viktiga som innehållet. James Bond, Star Wars och den typen.
- Koncept – det här handlar om att sätta formen på berättelsen så att man förstår dess logik och helhet. T.ex.: "Romeo och Julia under 2:a världskriget i musikalform" ...
- Temat – det kan finnas flera och alla kanske inte ens ser samma sak. För vissa projekt fyller det ingen funktion att tala om för vissa är det hela saken. Det kan dock vara bra för beställaren att få det skrivet på näsan.
- Genre är mer övergripande och generellt än koncept. Konceptet ska helst vara unikt.

# Genre

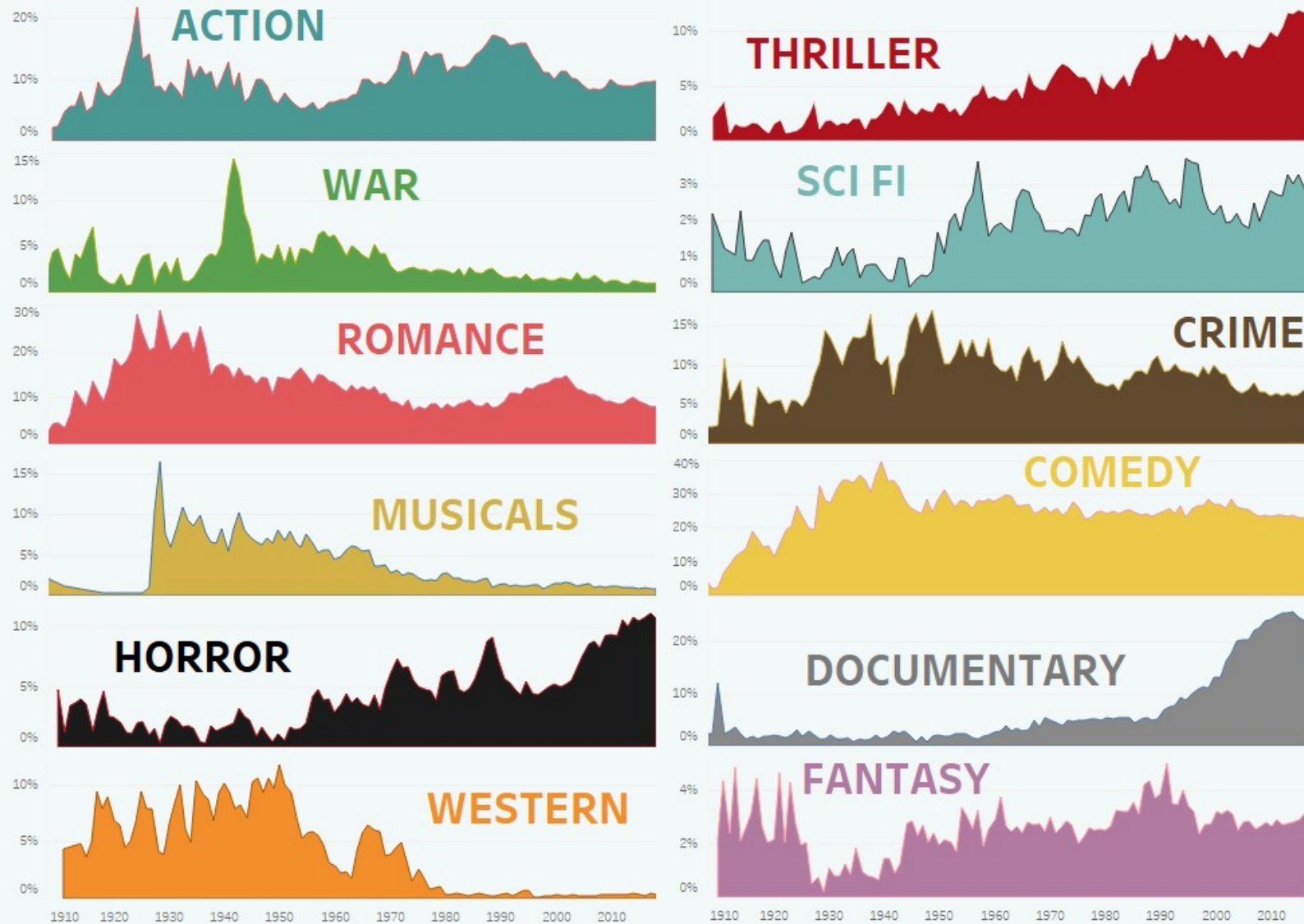
- Är det en komedi, ett drama eller en tragedi? Dessa olika genres fungerar väldigt, väldigt olika. Komedin är i sin renaste form helt fri från andra regler än grundfundamentet: underhållning, varje ruta, varje scen, varje sekund.
- Därför lånar komedier ofta in även den dramatiska formen, för att få en framåtrörelse och en berättelse. Dramakomedin eller actionkomedin den romantiska komedin.



# FILM GENRE POPULARITY 1910-2018

BO MCCREADY  @BOKNOWSDATA

This graphic shows film genre popularity over time, represented as the percentage of all films released that year with the specified genre tagged on IMDB. Each genre has a different axis range, so these lines show popularity relative to other years, not necessarily relative to other genres.



# Premissen

- **Premissen**
- Vad handlar berättelsen om? Hur kan huvudkonfliktens sammanfattas?
- Premissen för Romeo och Julia:  
Två unga personer, från två mäktiga familjer som ligger i blodig konflikt, blir förälskade i varandra
- Premissen ger en hint om vad för berättelse vi har framför oss

# Karaktär, plot eller plattform?

Ganska grundläggande är att veta vad som driver berättelsen, eller vad det är för sorts berättelse. Ofta kan det hjälpa att se på första akten: kommer berättelsen till karaktärerna eller är det hos karaktärerna berättelsen uppstår?

- Karaktärsdrivet → en karaktär har ett dilemma som hen tar sig an och som på nåt vis transformerar hen. Drama, humor, romantik. Nånting hos karaktärerna driver berättelsen. Queens Gambit, Fleabag, Erin Brockovich
- Plotdrivet → ett dilemma som en eller flera karaktärer tar sig an utan att det nödvändigtvis transformerar dem eller är personligt för dem. Action eller krim. The Killing, Beck  
Nånting utanför karaktärerna sätter dem i handling. Tintin får ett uppdrag. Han utvecklas inte direkt, vill vill inte det heller.
- Plattform → en intressant arena som t.ex. en plats eller händelse där ett flertal karaktärer samverkar. The office, Mad Men, The wire, klassiska långserier som Rederiet eller Dallas är plattformar som roterar kring en cirkulär konflikt som aldrig ska lösas. Det är själva överenskommelsen med publiken.  
Karaktärernas förhållande till plattformen/den eviga konflikten sätter dem i handling. Massa småplottar, multi-plots.
- Många berättelser är naturligtvis en mix av dessa. Tex Sharp Objects, The Night of, Unbelievable, White Lotus, Six Feet under

# Film vs TV

- Om idén är lämplig som dramatiskt stoff, alltså innehåller intressanta personer, dilemman, händelsekedjor, bilder som passar bildmässigt berättande – då går ni vidare. Vilken form passar bäst?
- Film – mer visuellt medium, dramaturgiskt också mer lämpligt för nånting där berättelsen till sin form är ganska ren, har en tydlig inramning med tydlig, början mitt och slut.
- TV-serien behöver ett större material, fler karaktärer, mer lämplig för koncept, allra bäst, tycker jag, att passar TV för multiplot, multi-karaktärer och plattform. Många serier känns som superlånga filmer. Har ni tillräckligt med material (och vändpunkter) för 6 timmar?
- Ljuddrama kanske?

# Cykliskt - plattform

- TV-serien är komplex, här finns det flera genrer som man tvingas förhålla sig till. De flesta serier jobbar med ett parallellt berättande med flera olika karaktärers viljor korsande varandra, ofta med mer fokus på en eller två karaktärer per avsnitt.
- Ofta ser man till att avsluta en berättelse per avsnitt men också att lämna en hook till nästa. Den så kallade cliff hangern.
- Metoden är densamma i allt berättande. Händelserna hänger ihop och pekar framåt. Man vill veta mer.
- Per avsnitt tänker man som för en långfilm, att bygga upp en spänning som man sedan avslutar i något som liknar klimax men som ändå pekar framåt. Som helhet är den långa serien inte menad att ta slut. Den lockar med en värld av karaktärer man verkligen vill lära känna mycket mer.
- Plattformsserien är alltså mycket beroende på vilka karaktärer som befolkar den. Om långfilmer ofta är handlingsberoende så är serier i högre grad karaktärsberoende.



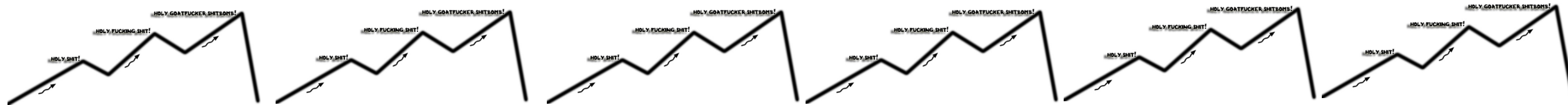
# Längden påverkar dispositionen

- Med berättelser med rörliga bilder har, enkelt uttryckt, tre sorters medium att jobba med: kortfilmen, långfilmen och TV-serien.
- Rent dramaturgiskt skiljer sig dessa former ganska mycket åt. Min verktygslåda som manusförfattare är annorlunda när jag skriver ett TV-drama än när jag skriver en långfilm.
- Film är massa bild och lite prat. Tv är massa prat och lite bild. Teater är hysteriskt mycket prat och mycket lite bild. Eller? Det finns inga regler.

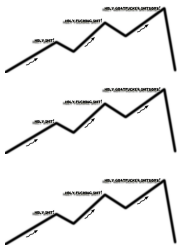
# Säsongen



# Episoderna

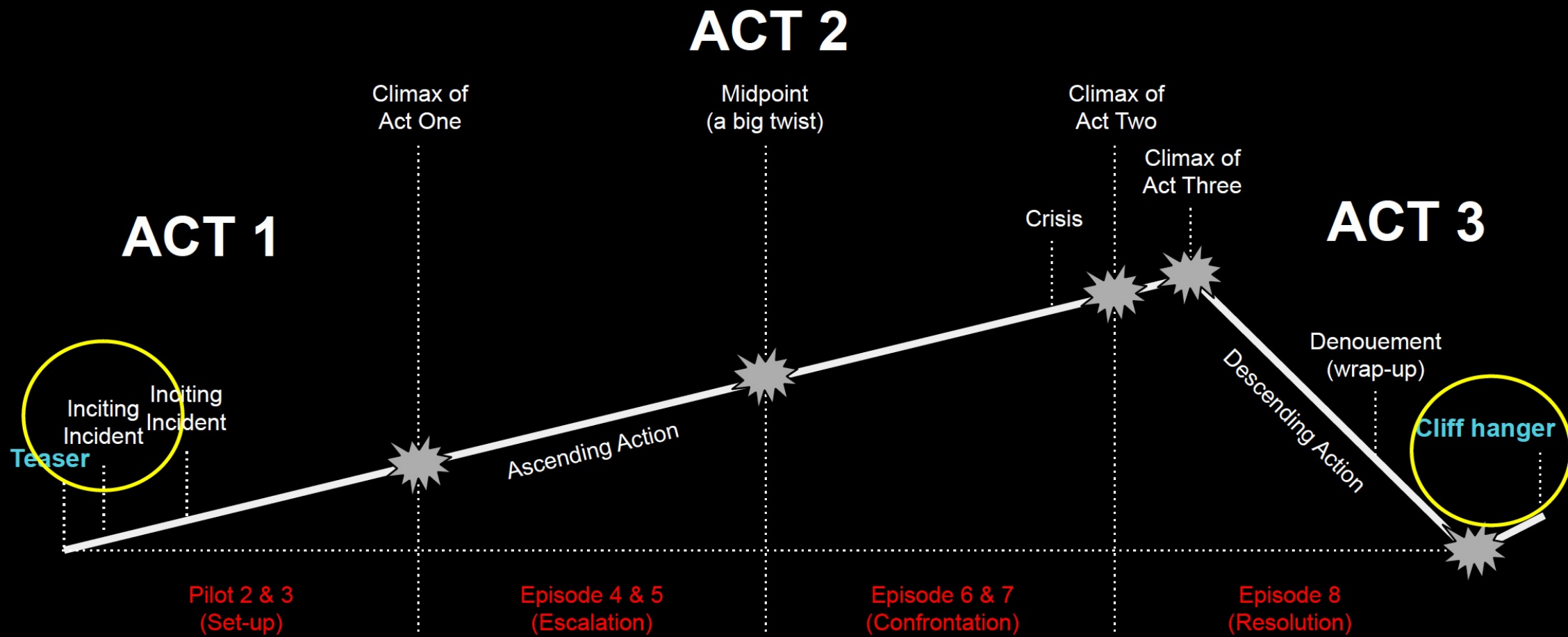


# Akterna och scenerna

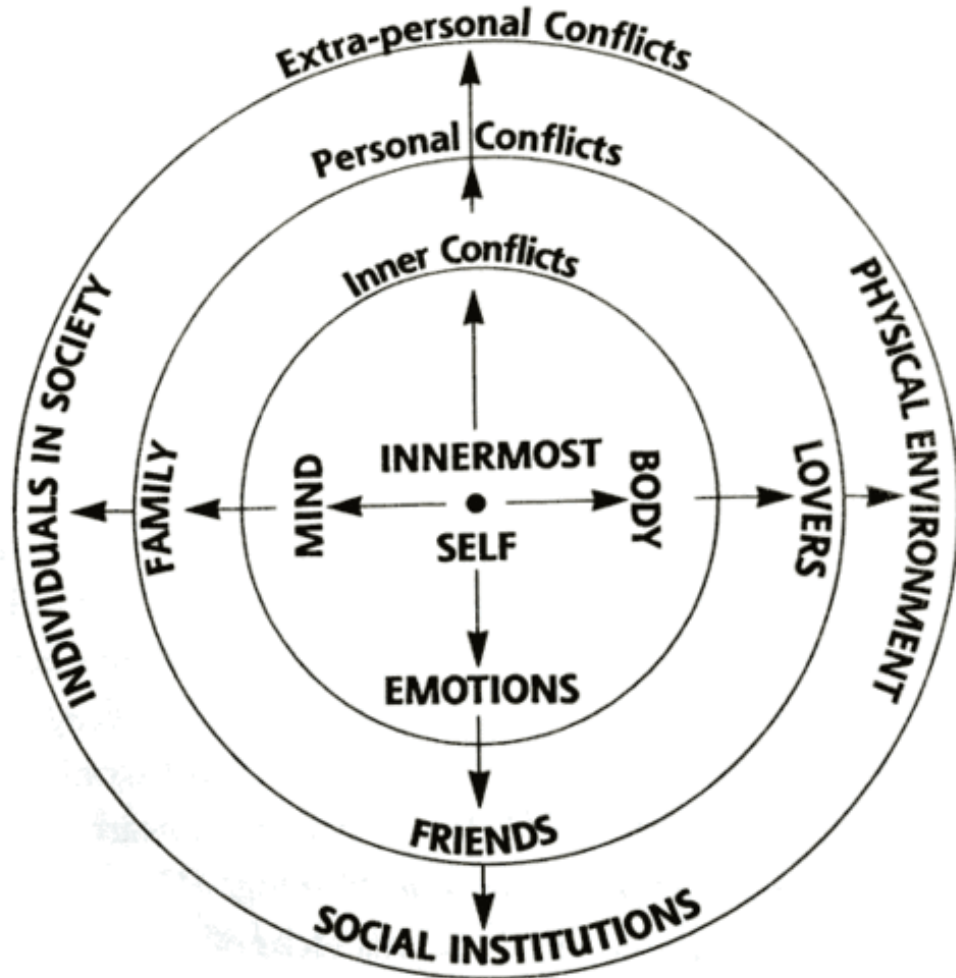


Samma uppbyggnad gäller för helheten som för delarna

# Season Map



## THE THREE LEVELS OF CONFLICT



Skapa flerdimensionella karaktärer som drivs av ett yttre mål, kanske vill gifta sig, vill vinna ett pris, vill något – genom sin kamp för att uppnår detta får hen något annat, ett sammanhang eller en insikt som vi som publik längs vägen insett är ett behov hos karaktären.

Karaktärerna bör ha inre konflikter såväl som externa – med en sån här bild kan man inspireras och göra sig funderingar om hur dessa ska användas och fungera. Det finns massor av såna här olika, bilder, ta en som fungerar för er.

# Stanislawskij – bra också vid skrivande

- **1. Who am I?**

Here you must think of the 3 aspects of your character, physically, sociologically and psychologically. Also, for each scene you write, think of the current state of being of this character. If he just found out his girl is cheating on him, he would not be exactly the same person as in the scene before. The scriptwriter must be specific enough as to what character is it. It cannot be played by either De Niro or Gerard Depardieu, it needs to be a clear picture.

- **2. Where am I?**

And what is the relation of the character to this place - a familiar place, first time there, doesn't fit, etc.

- **3. When?**

Day, year, weather. Why now? What happened before? It relates to what we wrote on the first question: the time of the scene creates the specific state of our character. If I just came to a date after a sweaty bike ride, I won't act the same, I won't sound the same.

- **4. What do I want?**

This changes from scene to scene and even inside the scene. Each unit in the scene has its goals and actions of the characters inside it. Say I want to kill a spider. But then I look up closely and I'm amazed by its beauty. Now I don't want to kill it, I just want to catch it. so I do what's needs to be done, gets a nice jar and all, only to find out the spider is not so beautiful from inside the jar. So I want to let it go. But not in my house. So I go downstairs and let it free in the garden. Then I see this really cute guy. And again, I have a new goal...you get the point.

- **5. Why do I want this?**

You always need to know the Why, which is by far more important than the What of the action. It gives the action the life it needed (no, it's not in the gasoline!). Say your character needs a coffee in the morning. She needs it real bad, because she hasn't been sleeping and she has a very important meeting in an hour. Now she finds out the coffee's over. She reacts differently than just a person who likes to drink coffee in the morning.

- **6. How will I achieve my goal?**

Simply put, the actions I need to perform to get what i want. Open the drawer and get that Jacob's, to make myself the coffee I want.

- **7. What must I overcome?**

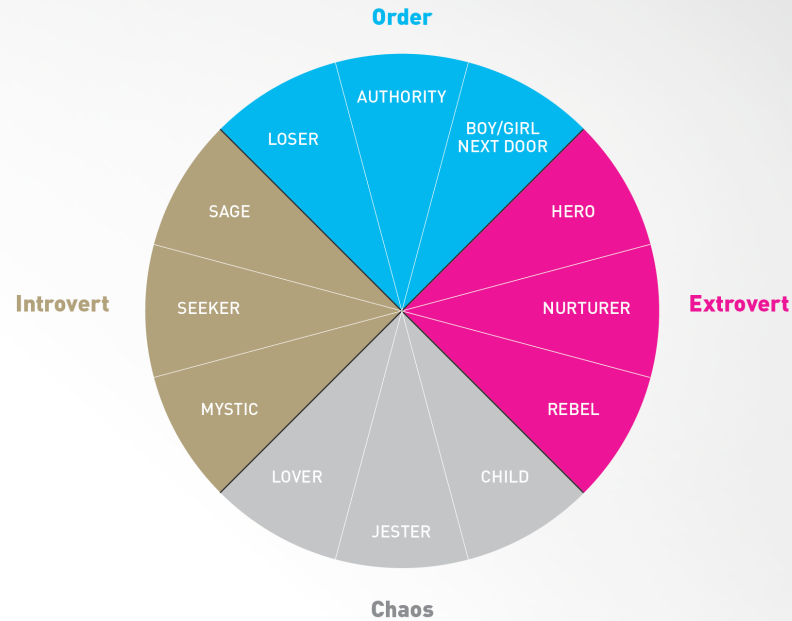


# CHARACTERS FOR AN EPIC TALE

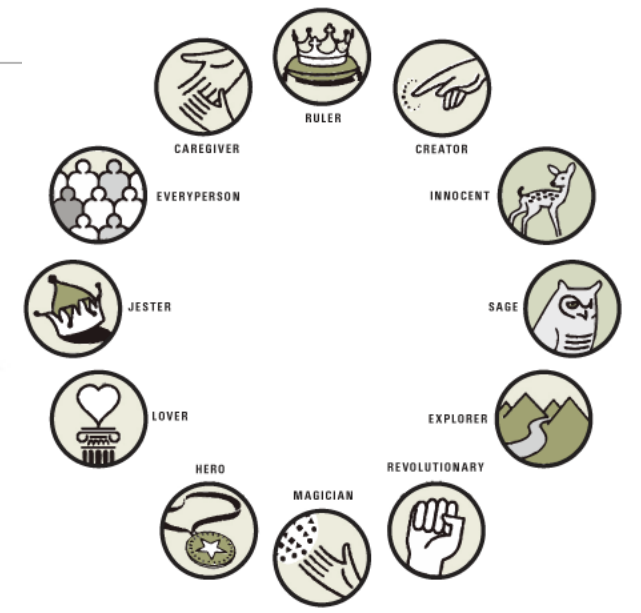
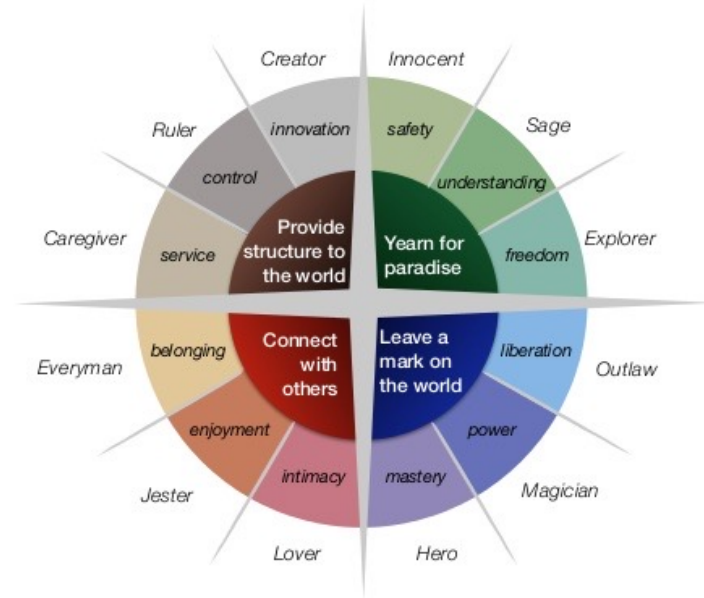


Att bygga ett karaktärsgalleri är att bygga en liten värld – befolka den på ett rikt vis

# Modern archetypes



# Universal human desire & How each archetype meets the desire



action europe | beijing | copenhagen | düsseldorf

FIGURE 2.1 The Archetypal Gifts

<b>Innocent</b>	Optimism, trust, hope, faith, simple virtue
<b>Orphan</b>	Realism, resilience, interdependence, empathy
<b>Warrior</b>	Discipline, courage, determination, skill
<b>Caregiver</b>	Community, nurturance, compassion, generosity
<b>Seeker</b>	Autonomy, ambition, identity, expanded possibilities
<b>Lover</b>	Passion, commitment, enthusiasm, sensual pleasure
<b>Destroyer</b>	Metamorphosis, revolution, capacity to let go
<b>Creator</b>	Creativity, vision, skill, aesthetics, imagination
<b>Ruler</b>	Responsibility, sovereignty, control, systems savvy
<b>Magician</b>	Transformation, catalytic, or healing power
<b>Sage</b>	Wisdom, nonattachment, knowledge, skepticism
<b>Jester</b>	Humor, life lived in the moment, exuberant joy

The Archetypes: Stories and Fall

FIGURE 2.2 The Archetypal Pitfalls

<b>Innocent</b>	Naiveté, childish dependence, denial, obliviousness
<b>Orphan</b>	Cynicism, tendency to be victim or victimizer, chronic complaining
<b>Warrior</b>	Fear of impotence leading to ruthlessness, arrogance
<b>Caregiver</b>	Martyrdom, enabling others, co-dependence, guilt-tripping
<b>Seeker</b>	Inability to commit, chronic disappointment, alienation, and loneliness
<b>Lover</b>	Objectifying others, romance or sex addictions, out of control sexuality
<b>Destroyer</b>	Doing harm to self or others, out-of-control anger, terrorist tactics
<b>Creator</b>	Self-indulgence, poverty, perfectionism, prima-donna behaviors
<b>Ruler</b>	Rigidity, controlling behaviors, an attitude of entitlement, elitism
<b>Magician</b>	Manipulation, disconnection from reality, cultist guru behaviors
<b>Sage</b>	Dogmatism, pomposity, impracticality, lack of feeling or empathy
<b>Jester</b>	Debauchery, irresponsibility, sloth, cruel jokes, con artistry



# YOUR ALL-PURPOSE GUIDE TO EPIC MOVIES

GRAPHIC BY PATRICK GARVIN | GLOBE STAFF

AS YOU MAY have heard, a movie just opened this weekend—the last installment of an epic where a reluctant hero is guided by a wise sage through a dangerous magical world where he eventually confronts a villain of unknowable power. And, of course, there’s a comic sidekick and a traitorous schemer along the way.

That would be “Harry Potter,” of course. Or is it “Star Wars”? “The Lord of the Rings”?

If you ever get the feeling you’re seeing the same movie over and over—well, history agrees with you. In 1949, the writer Joseph Campbell boiled centuries of human fairy tales and quest myths down to an es-

sential list of archetypal characters. Today, his book “The Hero With a Thousand Faces” reads eerily like a plot guide to the great cult-favorite movie franchises of our time, from the elaborate world of “Harry Potter” to . . . um, Pixar cartoons. Don’t believe it? Just check the chart.

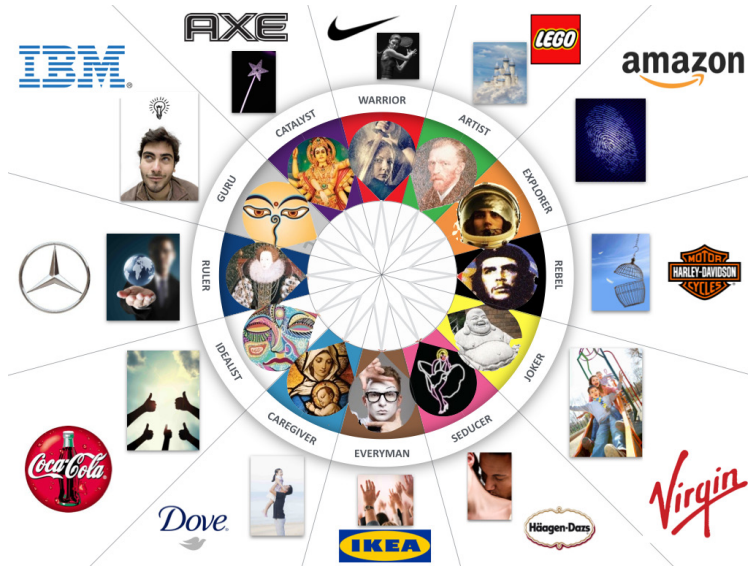
	<b>The Hero</b> “More or less human in character, through whom the world destiny is realized”	<b>The Ancient Mystagogue</b> “The Wise Old Man... whose words assist the hero through the trials and terrors of the weird adventure”	<b>The Enemy</b> “Great and conspicuous in the seat of power”	<b>The Threshold Guardian</b> “The first problem of the hero to surpass”	<b>The Shape-Shifter</b> An ambiguous character whose loyalties and values are not always clear	<b>The Trickster</b> Comic relief, to offset the dramatic tension
<b>“Harry Potter” series</b>	 Harry Potter	 Dumbledore	 Voldemort	 Quirrell	 Snape	 Ron Weasley
<b>“Star Wars” series</b>	 Luke Skywalker	 Obi-Wan	 Darth Vader	 Stormtroopers	 Han Solo	 C-3PO and R2-D2
<b>“The Matrix” series</b>	 Neo	 Morpheus	 The Matrix	 Agent Smith	 Cypher	There's not much to laugh at in “The Matrix.”
<b>“Lord of The Rings”</b>	 Frodo	 Gandalf	 Sauron	 Aragorn	 Boromir	 Merry and Pippin
<b>“Finding Nemo”</b>	 Marlin	 Crush	 Darla	 Bruce	 Gill	 Dory

SOURCES: Joseph Campbell, “The Hero With a Thousand Faces”; Internet Movie Database

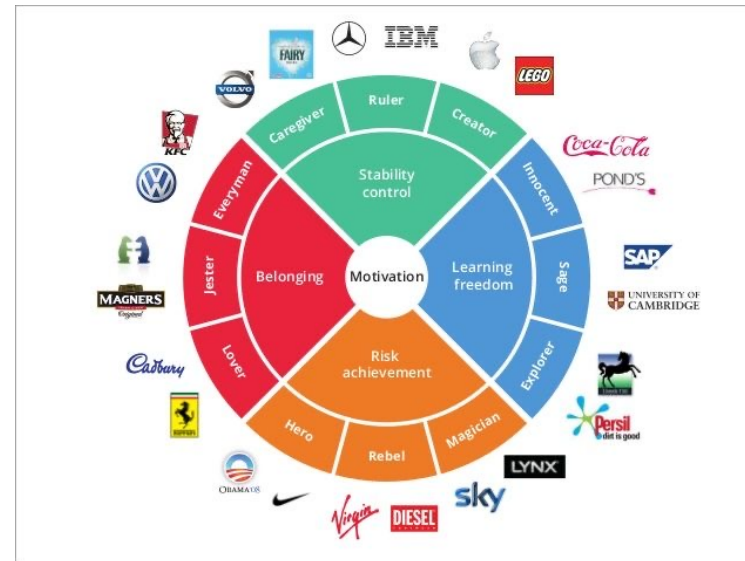
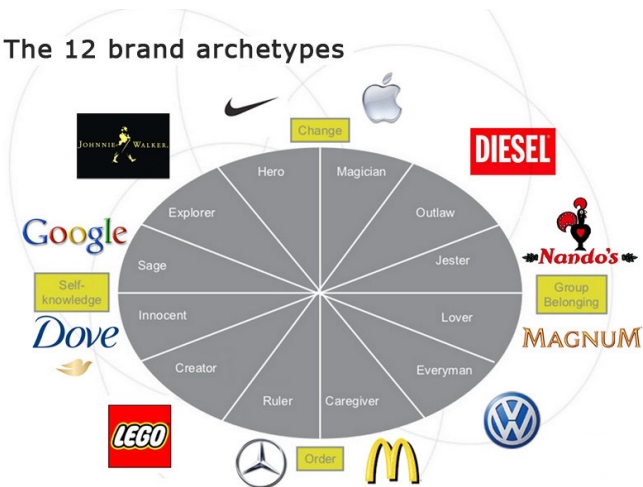
NOTE: Your opinion may vary.

PATRICK GARVIN/GLOBE STAFF

Men akta er för att använda arketyper på ett ytligt vis – det är tyvärr ganska vanligt



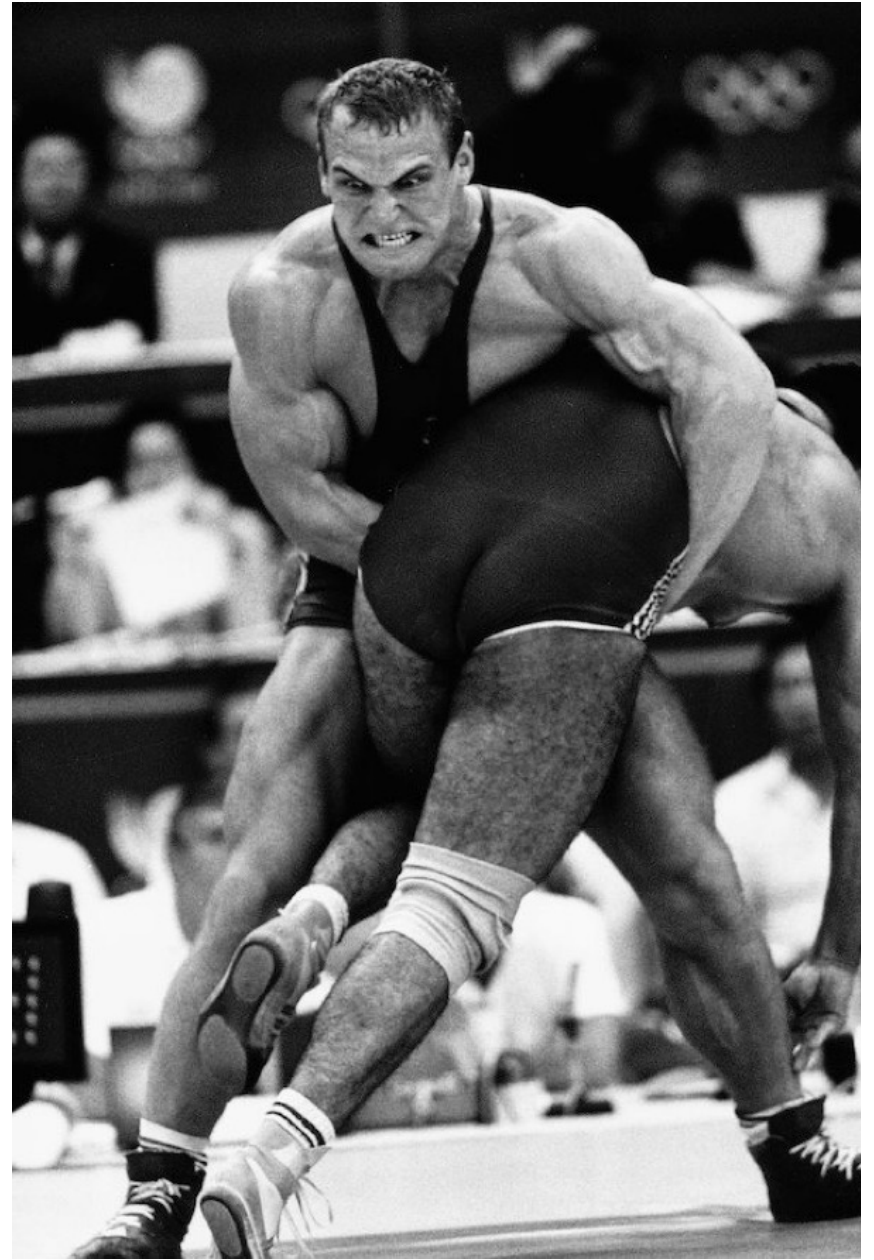
The 12 brand archetypes



# Konflikt

- Kärnan i alla dramatik är konflikt. En person vill något väldigt mycket, stora hinder står i vägen för denna vilja.
- En liten kort hob måste bära en ring till Mordor.
- Den enklaste storyn som finns är helt enkelt som sporten. Boxning, fotboll, schack. Båda vill samma sak, bara en kan få det. Frågan uppstår direkt hur ska det gå?
- Som ni säkert märkt med sporten är det lite roligare om man håller på något av lagen. Detsamma gäller dramatiken.
- I filmen har vi ofta en så kallad hjälte, en protagonist (vårt lag) och en skurk, antagonist (deras lag). En vill rädda världen, en störta den.
- Vi antas identifiera oss med hjälten och dennes vedermödor. Dennes kamp att övervinna skurken, som alltid måste vara starkare än hjälten från början. Tänk Darth Vader. Eller, för att byta genre, tänk Titanic.





# Förändring & utveckling

- En annan nyckelfaktor är nämligen förändring. I en klassisk film börjar protagonisten på 0 och slutar på 100. Från loser till hero. Det är Luke Skywalkers väg och det är Hugh Grants väg. Men här är det stor variation.
- Det finns många hjältesagor där hjälten står på 100 redan i början och egentligen mest övervinner massa enorma hinder, men då brukar det finnas andra runt om som utvecklas eller en antiutveckling, ett klassiskt exempel på detta är Gökboet. Där Nicholson går från 100 till 0 medan hans handlande förlöser Indianen från apati.
- Men berättelser följer sin tid. En mycket vanlig sort idag är de där huvudrollen är en sorts antihjälte. En komplex och sammansatt karaktär, det är inte alls säkert att huvudrollen är den goda, eller ens särskilt sympatisk.
- **American Psycho trailer**
- <http://www.youtube.com/watch?v=8jVNmgHKweU>

# Situationer, händelser, dilemman

- **Berättelsens "karaktärer" ska beskrivas genom sina val inte genom statiska påståenden.**
- Show, don't tell...

# Olika sorters berättelser

- |                |                                       |                      |
|----------------|---------------------------------------|----------------------|
| (1) Quest      | (8) Rivalry                           | (14) Love            |
| (2) Adventure  | (9) Underdog                          | (15) Forbidden Love  |
| (3) Pursuit    | (10) Temptation                       | (16) Sacrifice       |
| (4) Rescue     | (11) Metamorphosis [physical]         | (17) Discovery       |
| (5) Escape     | (12) Transformation [moral/spiritual] | (18) Wretched Excess |
| (6) Revenge    | (13) Maturation                       | (19) Ascension       |
| (7) The Riddle |                                       | (20) Descent         |

Themes	Dramatic Situations
<i>property &amp; power</i>	(1) Supplication, (10) Abduction, (12) Obtaining
<i>heroism</i>	(2) Deliverance [i.e. rescue, salvation], (5) Pursuit, (9) Daring Enterprise
<i>revenge</i>	(3) Crime Pursued by Vengeance, (4) Vengeance Taken for Kindred Upon Kindred
<i>fate/misfortune</i>	(6) Disaster, (7) Falling Prey to Cruelty of Misfortune
<i>conflict with authority</i>	(8) Revolt, (24) Rivalry of Superior and Inferior, (31) Conflict with a God, (30) Ambition
<i>family matters</i>	(13) Enmity of Kinsmen, (14) Rivalry of Kinsmen, (23) Necessity of Sacrificing Loved Ones, (27) Discovery of the Dishonor of a Loved One, (35) Recovery of a Lost [Loved] One
<i>curiosity, justice, truth-seeking</i>	(11) The Enigma [i.e. mystery]

Themes	Dramatic Situations
<i>sex and love</i>	(15) Murderous Adultery, (18) Involuntary [i.e. accidental] Crimes of Love[/Lust], (25) Adultery, (26) [Voluntary] Crimes of Love[/Lust], (28) Obstacles to Love, (29) An Enemy Loved
<i>insanity</i>	(16) Madness
<i>error /unintended consequences</i>	(17) Fatal Imprudence, (19) Slaying of a Kinsman Unrecognized, (32) Mistaken Jealousy, (33) Erroneous Judgment, (37) Mistaken Identity
<i>(self-)sacrifice</i>	(20) Self-Sacrificing for an Ideal [i.e. martyrdom], (21) Self-Sacrifice for Kindred, (22) All Sacrificed for [a] Passion
<i>grief / guilt</i>	(34) Remorse, (36) Loss of Loved Ones

# De 36 dramatiska situationerna

- 1. Bön om befrielse
- 2. Befrielse
- 3. Brott och hämnd
- 4. Blodshämnd
- 5. Förföljelse
- 6. Katastrof
- 7. Offer för olycka eller illdåd
- 8. Revolt
- 9. Djärvt företag
- 10. Bortförande
- 11. Gåta
- 12. Nå sitt mål
- 13. Familjehat
- 14. Rivalitet inom familjen
- 15. Äktenskapsbrott eller mord
- 16. Galenskap
- 17. Ödesdiger obektänksamhet
- 18. Ofrivilliga kärleksbrott
- 19. Dödandet av icke identifierade anhöriga
- 20. Offra sig för ett ideal
- 21. Offra sig för en närstående
- 22. Offra sig för en lidelse/passion/kärlek
- 23. Nödvändighet att offra en älskad
- 24. Rivalitet mellan en överlägsen och en underlägsen
- 25. Äktenskapsbrott/ otrohet
- 26. Brottslig kärlek
- 27. Upptäckt av en älskads vanära
- 28. Förhinder av kärlek
- 29. Älska en fiende
- 30. Ärelystnad
- 31. Konflikt med gud
- 32. Oberättigad svartsjuka
- 33. Misstag/ felaktigt dömande
- 34. Ånger
- 35. Återfinnandet av en förlorad
- 36. Förlust av en älskad

Mycket bra  
inspo för att  
hitta rörelser  
inom scenerna



# Dramaturgin utvecklas också

- Man kan dra olika slutsatser om vad det säger om vår tid, men kanske vi kan nöja oss med att i den totala flod av berättande vi vuxit i har vi blivit så extremt vana vid en viss form att vi vill ha variation, och så är vi tillbaka där vi började.
- En berättelse ska underhålla. Den måste överraska och väcka nyfikenhet och skaka om. Därför måste ibland även formen förnyas, utvecklas och överraska. Samtidigt vad ska vi säga om Macbeth – är han ond eller god?
- Kanske är det som Falstaff säger i Henrik IV:  
*”Commit the oldest of sins in the newest kind of way”*
- Med detta sagt ska nu lära oss de mest grundläggande formerna. Old school.

# Akt 1

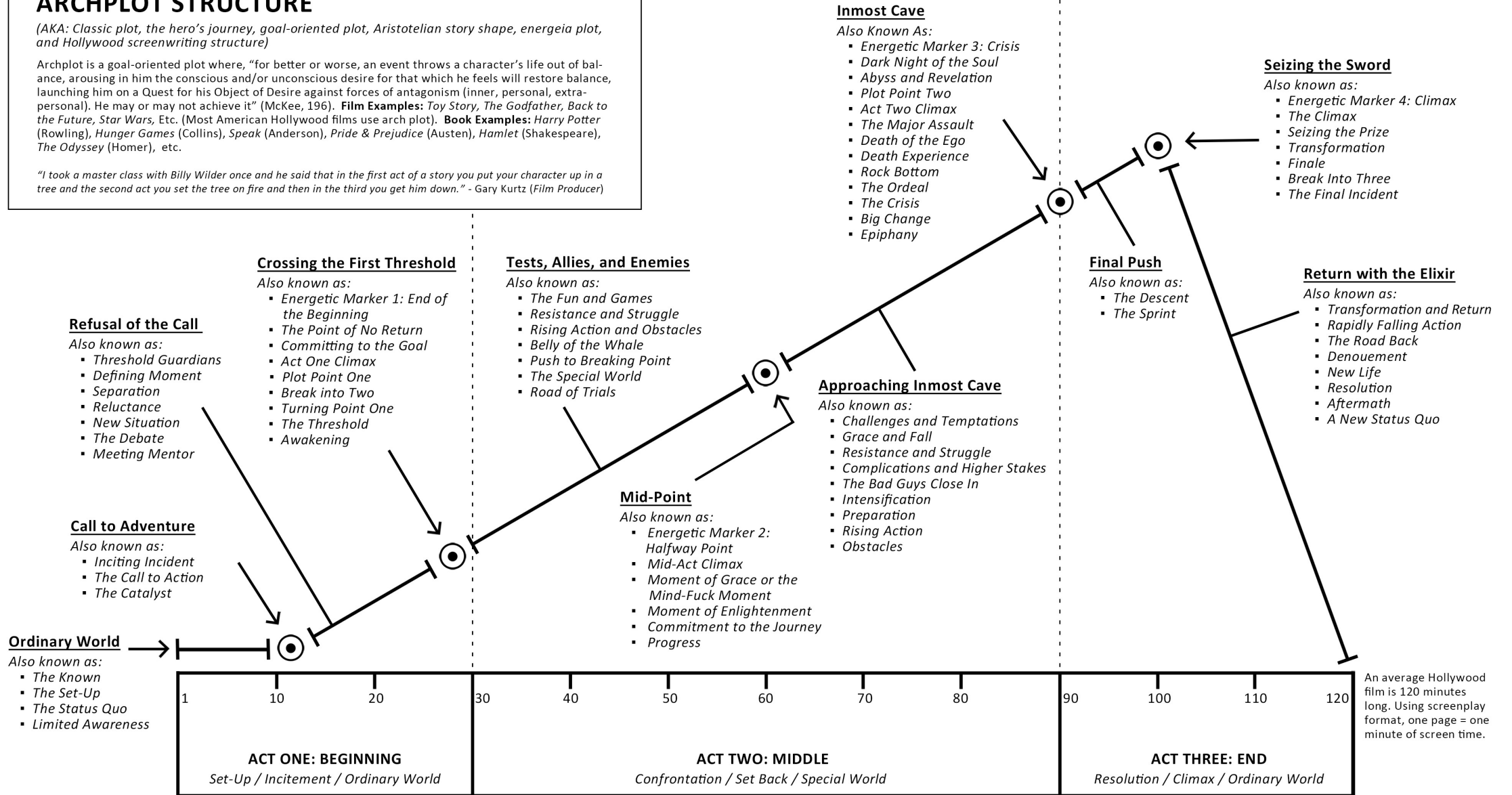
- **Den avgörande händelsen, tvivlet & det stora beslutet**
- En av världens bästa filmare genom alla tider, Billy Wilder lär ha sagt "If you have problem in your third act, the problem is in your first act". Början bestämmer slutet. Allt ställs upp i början så har man problem att sammanfatta det hela har man antagligen inte formulerat början ordentligt. Ju tydligare detta kan göras – så mycket kraftfullare, se här bara:
- **Fucking Åmål**

# ARCHPLOT STRUCTURE

(AKA: Classic plot, the hero's journey, goal-oriented plot, Aristotelian story shape, energeia plot, and Hollywood screenwriting structure)

Archplot is a goal-oriented plot where, "for better or worse, an event throws a character's life out of balance, arousing in him the conscious and/or unconscious desire for that which he feels will restore balance, launching him on a Quest for his Object of Desire against forces of antagonism (inner, personal, extra-personal). He may or may not achieve it" (McKee, 1996). **Film Examples:** *Toy Story*, *The Godfather*, *Back to the Future*, *Star Wars*, Etc. (Most American Hollywood films use arch plot). **Book Examples:** *Harry Potter* (Rowling), *Hunger Games* (Collins), *Speak* (Anderson), *Pride & Prejudice* (Austen), *Hamlet* (Shakespeare), *The Odyssey* (Homer), etc.

"I took a master class with Billy Wilder once and he said that in the first act of a story you put your character up in a tree and the second act you set the tree on fire and then in the third you get him down." - Gary Kurtz (Film Producer)



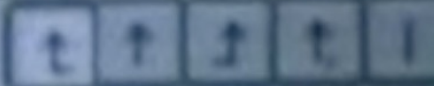
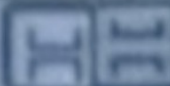
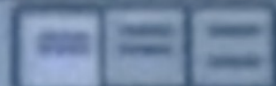
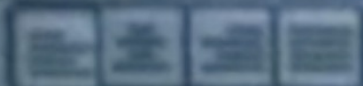
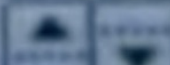
Information on this handout comes from the following sources: *The Plot Whisperer* (Alderson), *The Hero with a Thousand Faces* (Campbell), *Novel Writing Help* (Chapman), *Screenplay* (Field), *The Sequence Approach* (Guillino), *Writing Screenplays that Sell* (Hauge), *Inside Story* (Marks), *Story* (McKee), *Tools for Analyzing Prose Fiction* (McManus), *Save the Cat* (Snyder), *Three Act Structure* (TV Tropes), *The Writer's Journey* (Vogler), and *The Moral Premise* (Williams).

## Daqbok

16



F K U



4 5 6 7 8 9 10 11 12

min hemliga önskelista:

1. att jag ska slippa ha fest
2. att elin ska titta på mig
3. att elin ska bli kär i mig

JAG ÄLSKAR ELIN

# Anslaget

- En film har alltid ett anslag som ska locka en in.
- Anslaget ska berätta vad det här är för en sorts film, inte alltid berätta om själva storyn. Man ska ana och längta till resten. Få gör det bättre än mister Tarantino. När vi sett det här anslaget vet vi inget om filmens berättelse men allt om vad vi kan förvänta oss. Give us more är känslan.
- **Tarantino, Pulp fiction**

# Inledningen

- **Den avgörande händelsen & det stora valet**
- Sen följer en inledning som presenterar oss för berättelsens viktigaste personer och vad de vill, det vill säga vad filmen handlar om, vilka drömmar har vår hjälte? Filmhistoriens kanske mest efterapade öppning. Huvudpersonen, som redan är död, berättar hur det gick till.
- **Sunset Blvd**
- <http://www.youtube.com/watch?v=r9TIDthclHU&feature=related>
- Det behövs inga ord, om situationen är tillräckligt arketypisk fattar vi allt:
- **En kärlekshistoria**
- <http://www.youtube.com/watch?v=e-Y-HoKQOdU>





HELEN ANDERSSON  
LENNART ENGKVIST  
ERIK HANSSON  
HARALD JENS  
INGVAR LAGERGREN  
DAG FINN MALM  
RUNE SVENSSON  
DAGMAR SVÉRAK



# Första vändpunkt

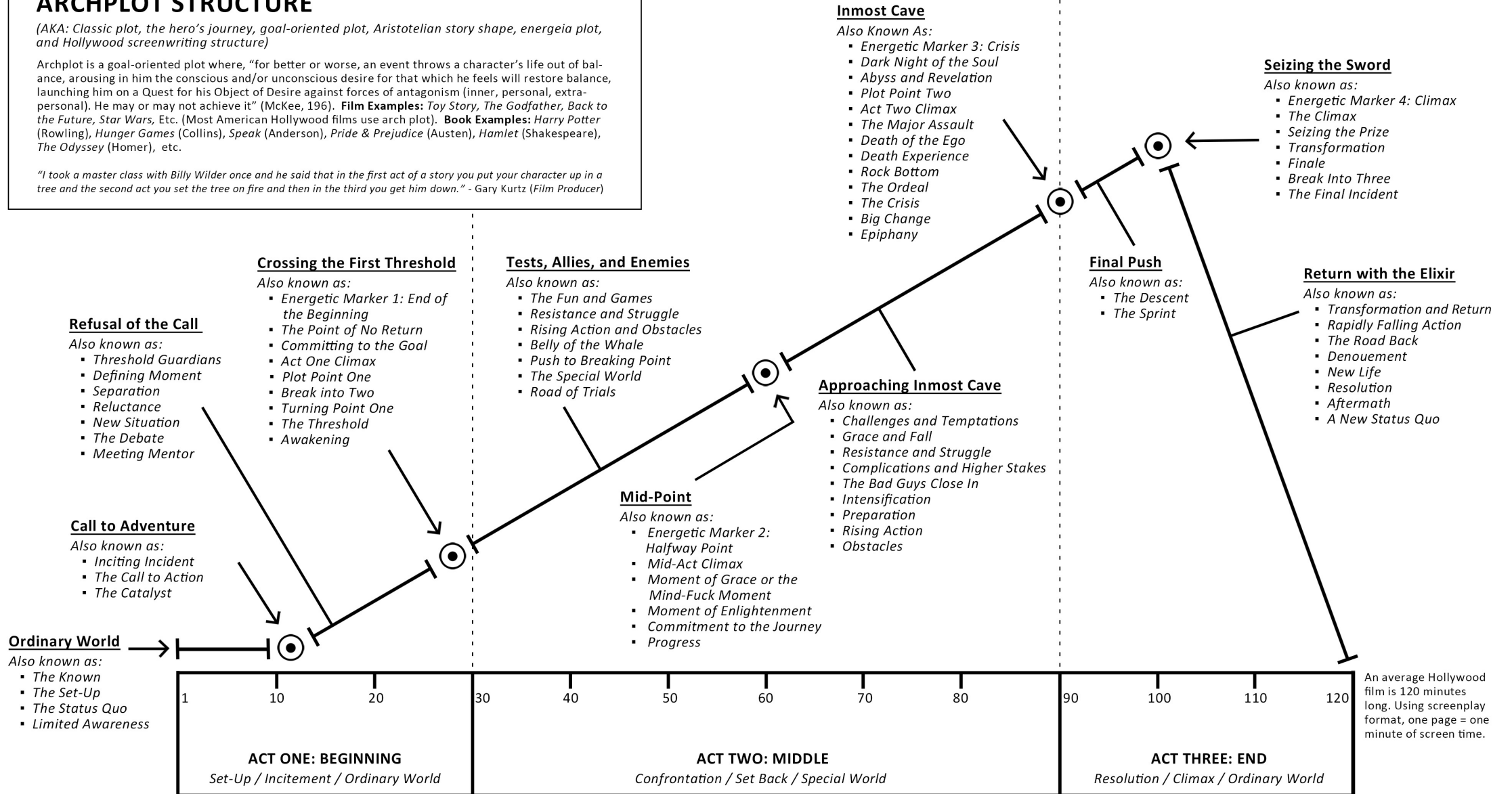
- Sen, nästan alltid ca 10-20 minuter in i filmen, händer nåt som ställer ”den vanliga världen” på ända. En vändpunkt sker.
- En avgörande händelse utan vilken resten av den här berättelsen inte skulle bli av. Ett första hinder i vägen för huvudpersonens vilja. Ett första möte som får allt att ändras. Här börjar vi bli engagerade på riktigt. Vi börjar undra hur ska det här gå?
- Det starkaste drivet här får man om följer vi klassiskt mytmönster om vår hjälte tar ett beslut:  
Jag ska följa göra det här, jag ska gå över halva den kända världen och stoppa ned den där ringen i vulkanen! Jack Nicholson kommer in på dårhuset. Han tänker inte stanna.
- Första vändpunkt leder till andra akten...

# ARCHPLOT STRUCTURE

(AKA: Classic plot, the hero's journey, goal-oriented plot, Aristotelian story shape, energeia plot, and Hollywood screenwriting structure)

Archplot is a goal-oriented plot where, "for better or worse, an event throws a character's life out of balance, arousing in him the conscious and/or unconscious desire for that which he feels will restore balance, launching him on a Quest for his Object of Desire against forces of antagonism (inner, personal, extra-personal). He may or may not achieve it" (McKee, 1996). **Film Examples:** *Toy Story*, *The Godfather*, *Back to the Future*, *Star Wars*, Etc. (Most American Hollywood films use arch plot). **Book Examples:** *Harry Potter* (Rowling), *Hunger Games* (Collins), *Speak* (Anderson), *Pride & Prejudice* (Austen), *Hamlet* (Shakespeare), *The Odyssey* (Homer), etc.

"I took a master class with Billy Wilder once and he said that in the first act of a story you put your character up in a tree and the second act you set the tree on fire and then in the third you get him down." - Gary Kurtz (Film Producer)



Information on this handout comes from the following sources: *The Plot Whisperer* (Alderson), *The Hero with a Thousand Faces* (Campbell), *Novel Writing Help* (Chapman), *Screenplay* (Field), *The Sequence Approach* (Guillino), *Writing Screenplays that Sell* (Hauge), *Inside Story* (Marks), *Story* (McKee), *Tools for Analyzing Prose Fiction* (McManus), *Save the Cat* (Snyder), *Three Act Structure* (TV Tropes), *The Writer's Journey* (Vogler), and *The Moral Premise* (Williams).

# Akt 2

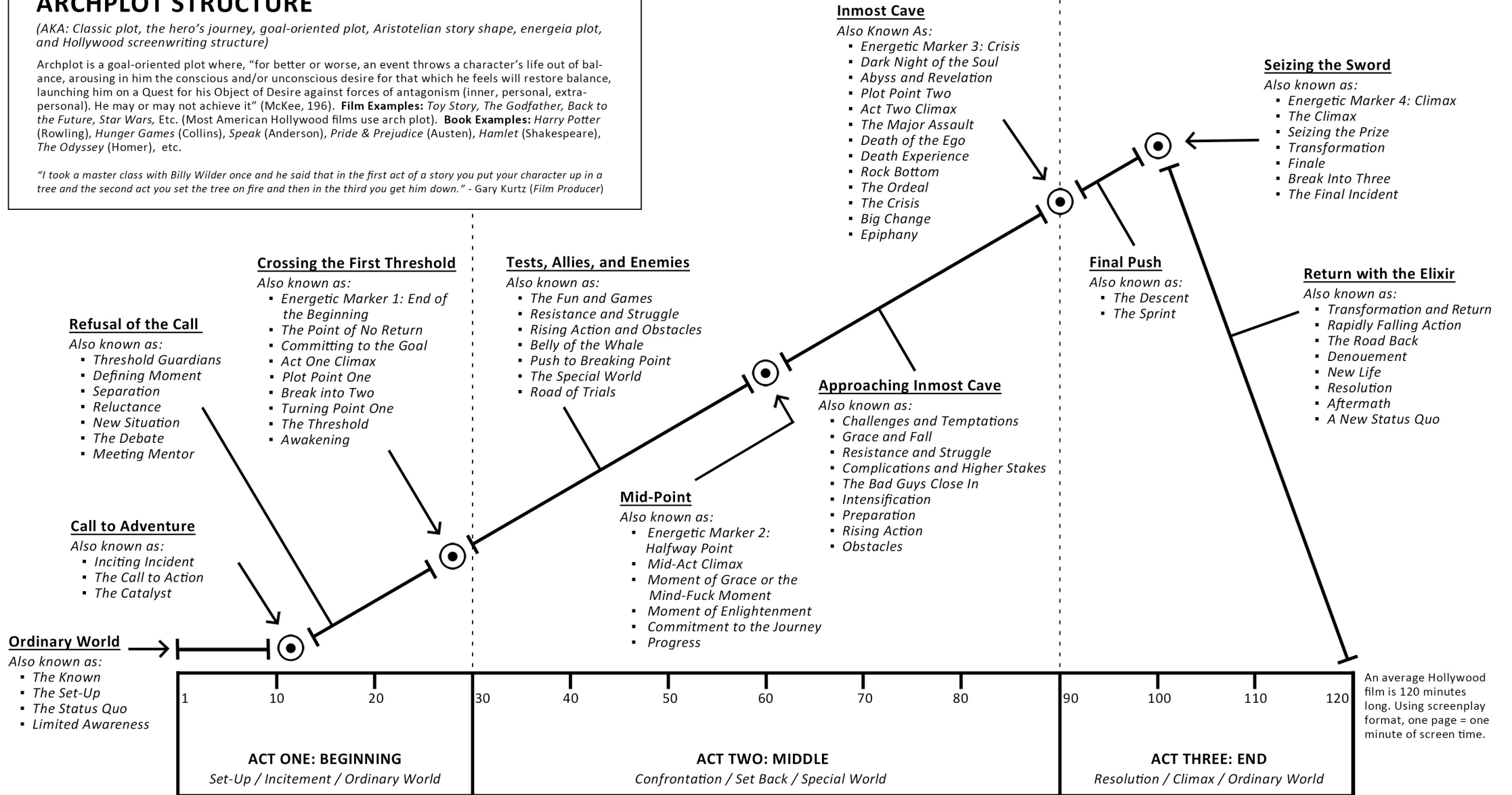
- **Akt 2 – fördjupningen, nyanseringen, upptrappningen**
- Den här biten är ofta det absolut svåraste biten, här somnar folk och vaknar upp när akt 3 börjar... Är det en dålig film fattar man det mest ändå. Så får inte en akt 2 fungera.
- Enklast kan beskriva akt som de alla de händelser som ligger till grund för att det slutgiltiga ska kunna hända. Hur Luke utvecklas så att han kan möta Darth Wader.
- Akt 2 är oftast längst, det är vanligt att man lägger in och utvecklar sina parallellhistorier här för att hålla publiken intresse upp. Man kan låta en subplot ha sin start en bit in i akt 2 som exempel osv.
- Övergången till akt 3 markeras av ännu ett beslut, en vändpunkt där vår hjälte presenteras och tar beslutet ännu en gång och först nu kan vi som publik också tillfullo inse och känna – ska det här verkligen hålla. Ska han/hon klara det!?
- Slutet på akt 2 är ofta den totala motsatsen till slutet på filmen (ni minns Casablanca där vi luras att tro att Rick ska välja Ilsa)

# ARCHPLOT STRUCTURE

(AKA: Classic plot, the hero's journey, goal-oriented plot, Aristotelian story shape, energeia plot, and Hollywood screenwriting structure)

Archplot is a goal-oriented plot where, "for better or worse, an event throws a character's life out of balance, arousing in him the conscious and/or unconscious desire for that which he feels will restore balance, launching him on a Quest for his Object of Desire against forces of antagonism (inner, personal, extra-personal). He may or may not achieve it" (McKee, 1996). **Film Examples:** *Toy Story*, *The Godfather*, *Back to the Future*, *Star Wars*, Etc. (Most American Hollywood films use arch plot). **Book Examples:** *Harry Potter* (Rowling), *Hunger Games* (Collins), *Speak* (Anderson), *Pride & Prejudice* (Austen), *Hamlet* (Shakespeare), *The Odyssey* (Homer), etc.

"I took a master class with Billy Wilder once and he said that in the first act of a story you put your character up in a tree and the second act you set the tree on fire and then in the third you get him down." - Gary Kurtz (Film Producer)



Information on this handout comes from the following sources: *The Plot Whisperer* (Alderson), *The Hero with a Thousand Faces* (Campbell), *Novel Writing Help* (Chapman), *Screenplay* (Field), *The Sequence Approach* (Guillino), *Writing Screenplays that Sell* (Hauge), *Inside Story* (Marks), *Story* (McKee), *Tools for Analyzing Prose Fiction* (McManus), *Save the Cat* (Snyder), *Three Act Structure* (TV Tropes), *The Writer's Journey* (Vogler), and *The Moral Premise* (Williams).



# Akt 3

- **Klimax och avrundning**
- Den upptrappning och fördjupning som skett under akt drivs här till sin spets ofta (helst) i form av en vändpunkt – varifrån det inte finns nåt vändpunkt. Point of no return. Det här vår hjälte kan det sista steget på sin resa och bli en hjälte eller falla som hjälte, beroende på vilkens sorts berättelse vi berättar.
- Intensiteten trappas så upp till sin max punkt – the final battle
- Några effektiva slut:
- **Fyra bröllop och en begravning**
- <http://www.youtube.com/watch?v=LTpiZ92UFrs>
- **Thelma & Louise**
- <http://www.youtube.com/watch?v=jpQremxqZFg&feature=related>
- **Casablanca**
- <http://www.tcm.com/mediaroom/index.jsp?cid=1509>
- Sen följer en kort avrundning för att torka tårarna och sen är det: The end

# Början och slutet – logiken?

- **Hur hänger början på vår berättelse, huvudanledningen till att vi berättar, ihop med hur vi avslutar?**
- **Början får inte vara bättre än slutet.**
- **Intressant med True Romance...**

# Dölj tekniken

- **Känns avslutningen på berättelsen absolut nödvändig?**
- Om den inte gör det – varför börjar vi då där vi gör? Slutklämmen får inte kännas konstruerad för att passa våra behov.
- Ingen tycker om att bli manipulerad men på film och TV vill vi gärna bli just det, fast utan att märka det.

# Rörelse – det statiska tråkar ut oss

- **Finns det en tydlig framåtrörelse i berättelsen – händer det nåt?**
- Böcker och filmer har ofta en huvudperson som har ett mål, en vilja. Händelser uppstår när denna person stöter på motstånd i form av andra som vill det motsatta, skurkarna, tja eller kometerna. Konflikten som här uppstår är dramatikers absoluta kärna.
- En berättelse drivs framåt i segment av motståndshantering. Hjälten möter ett motstånd som inte går att övervinna genom sitt val och handlande tar hjälten sig vidare till nästa motstånd – hur ska det gå nu?
- Vad tror du att det händer sen? Cliffhanger. Det är framåtrörelsens enkla och genialt effektiva verktyg. Se till att din berättelse är en page turner.

# Hinder

- **Vad är berättelsens motkrafter – hinder och utmaningar?**
- Vad är det för hinder som står i centrum för vår eller våra centralgestaltars vilja?
- Det enklaste är två personer i ett slutet rum som vill olika saker som de kan bråka om, eller att en har en hemlighet osv

# Rytmen

- **Dynamiken och rytmen i berättelsen?**
- Var börjar det kännas tråkigt? Kort sagt när ska skurken (eller explosionen in)? Betrakta din vilja att kommunicera som hjälten i en film. Ge den motstånd att besegra och din kommunikation kommer att vara mycket roligare att följa.



# McKees 10 budord

1. Respektera din publik. RESPEKTERA DIN PUBLIK.
2. Gör din research – inte bara läs på utan ”känn på” – var din egen konsument. Som Don Draper säger: *You are the product* och vad han menar är att produkten finns i upplevelsen. En t-shirt är en t-shirt. Skillnaden mellan Gucci och Tiger sitter i ditt hjärta och i din hjärna inte i tyget.
3. Dramatisera ditt innehåll – gör det intressant. Filmhistorien kanske mest dramatiska bakgrundsinformation bärs fram tämligen elegant dramatiserat i Star Wars när Darth Vader säger till Luke i andra filmen: I am your father.
4. Varje påstående ska innehålla en undertext – låt syntesen kännas. People are not stupid. Don't throw it in our face.
5. Även svåra saker kan beskrivas enkelt. Jo, det kan de - om man själv verkligen förstår dem.
6. Inga fula trix. Håll dig till sanningen. Se punkt ett.
7. Det är inte okej att plötsligt ändra reglerna för berättelsen i slutet. Sånt gör bara barn och Groucho Marx med hedern i behåll.
8. Låt inte din berättelse löpa utan motstånd. Öppet mål är inte kul. En match som slutar 10-0 är heller inget spännande.
9. Öppna din berättelse för människans hela djup. Folk är inte så dumma som man kan tro.
10. Dela inte säng med nån som har mer problem än dig själv.

# KISS

- **Sist men inte minst: KISS, Keep it simple, stupid.**
- Det ska vara genuint och originellt, komplext, vägen ska vara intressant och attraktiv men alla ska hänga med. Hela vägen.

Modeller

<b>Act One</b>
Present the crime
Introduce the sleuth
Offer plausible suspects
Introduce crime complications
Introduce private life subplot
<b>Act Two</b>
Initial investigations and interrogations reveal clues
Disappearance of one suspect
Raise the stakes
Development of sub plot
<b>Act Three</b>
Reveal hidden motives of stakeholders
Unsatisfying solution reached
Return to overlooked clue from act one
Resolution of subplot
Confrontation with perpetrator

- Fictional detectives are expected to be both clever and a bit out of the ordinary. They must have some small habit, mannerism, eccentricity, interest, talent – anything that sets them apart from the crowd.



Star Wars      Erin Brockovich

### Archplot

Single Active Protagonist  
External Conflict  
Causality of Events  
Consistant Reality  
Linear Time  
Conclusive Endings

Passive Protagonist  
Multiple Protagonists  
Internal Conflict  
Inconclusive Endings

No Protagonist  
Coincidence  
Non-linear Time  
Inconsistant Reality

Pulp Fiction

Miniplot

Anti-plot

Last year in Marianbad

Scorpio Rising

Paris, Texas

La Jete

Smultronstället

Den andalusiska hunden

Archplot

Active, external, cause & effect →

Miniplot

← Passive, internal, coincidence, luck, happenstance

Plots of Fortune

Plots of Character

Plots of Thought

Plots of Fortune

Action Plot

Maturation Plot

Education Plot

Sentimental Plot

Admiration Plot

Testing Plot

Revelation Plot \*

(passive main character  
meets with good fortune)

Tragic Plot

Degeneration Plot

Disillusionment Plot

Pathetic Plot

Punitive Plot

Reform Plot

Affective Plot

(passive main character  
comes to ill)



Norman Friedman (1955) described a comprehensive list of story plots, based on a classification by R. S. Crane and adding considerations of success, responsibility, attractiveness and the impact on the receiver to Crane's plots of action, of character and of thought.

Friedman notes that the main purpose of the storyline is to stimulate emotions through a sequence of cause, means, effects and end.

### **Plots of fortune**

In plots of fortune, there is a person who is the principal character of the story (a 'protagonist'), whose circumstances or situation are changed in the story.

- [The Action Plot](#): Classic all-action sequential story.
- [The Pathetic Plot](#): Weak character loses out.
- [The Tragic Plot](#): Failure of a strong character.
- [The Punitive Plot](#): Bad guy gets just desserts.
- [The Sentimental Plot](#): Weak character wins through.
- [The Admiration Plot](#): Ordinary person wins through.

### **Plots of character**

Plots of character involve some change in the moral character of the protagonist as they learn life's lessons and make deep decisions.

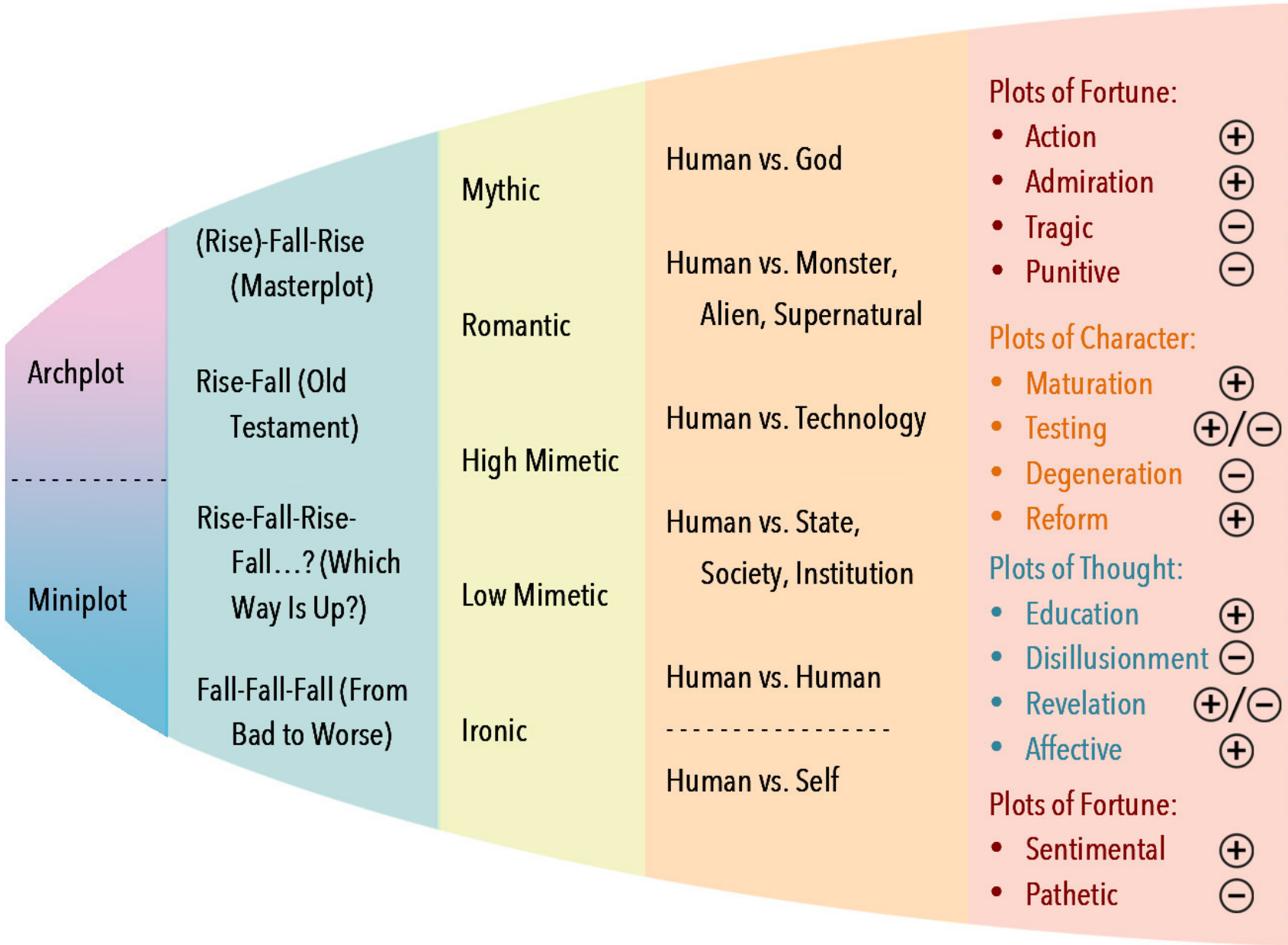
- [The Maturing Plot](#): Person goes through life transition.
- [The Reform Plot](#): Fallen person restores their position.
- [The Testing Plot](#): Noble character is tested to the extreme.
- [The Degeneration Plot](#): Attractive character falls from grace.

### **Plots of thought**

Plots of thought have their main focus in what the protagonist of the story thinks and feels. They thus can be quite cerebral, giving much attention to the inner world.

- [The Education Plot](#): Protagonist learns something important.
- [The Revelation Plot](#): Ignorance is abolished as truth is revealed.
- [The Affective Plot](#): Tension between thoughts and feelings.
- [The Disillusionment Plot](#): Loss of ideals and consequent effects.

Story $\Delta$ (McKee)	Story Shape (Vonnegut)	Type of Hero (Frye)	Type of Conflict	Plot Form (Friedman)	Final Charge
---------------------------	---------------------------	------------------------	------------------	-------------------------	--------------



	ACT I			ACT II-A			ACT II-B			ACT III		
CHRIS VOGLER	Ordinary Call to World Adventure	Refusal of the Call	Meeting the Mentor	Crossing the Threshold	Tests, Allies and Enemies	Approach to Innermost Cave	Ordeal, Death and Rebirth	Reward (Seizing the Sword)	The Road Back	Resurrection	Return with the Elixir	
	ORDINARY WORLD Separation			▲	SPECIAL WORLD Descent			SPECIAL WORLD Initiation+Crisis		▲	ORDINARY WORLD Return + Climax	
	Limited Awareness	Increased Awareness	Reluctance to Change	Overcoming	Committing	Experimenting	Preparing	Big Change	Consequences	Rededication	Final Attempt	Mastery
NIGEL BLAKE HARROWATT'S SINGER	SET-UP Opening Image	DEBATE Catalyst		FUN AND GAMES Stakes Raised			BAD GUYS CLOSE IN Timeclocks Appear		ALL IS LOST DARK NIGHT OF THE SOUL	FINALE Final Image		
NIGEL BLAKE HARROWATT'S SINGER	Stasis	Trigger	The Quest	Surprise	Critical Choice	Climax	Reversal	Resolution				
DAN HARROWATT'S SINGER	COMFORT ZONE	NEED FOR SOMETHING	UNFAMILIAR SITUATION	SEARCHING AND ADAPTING	FINDING A SOLUTION	PAYING THE PRICE	RETURN TO FAMILIAR SITUATION	CAPABLE OF CHANGE				
SYD FIELD	Set-Up			Confrontation					Resolution			
GEORGE LUCAS	INTRODUCE THE CHARACTERS			INTRODUCE THE PROBLEM					SOLVE THE PROBLEM			
PAUL GULINO	Introduction, Orientation, Present a Puzzle, Arouse Audience's Curiosity	Response to Incident; Larger Problem Introduced	Hero is driven to solve the problem; First attempt	Probability of actual resolution	New characters or subplots	Reframing of main tension; calm before the storm	Increasingly high stakes, frenzied pace, "All is lost" moment	Final solution triggered by major twist				
THE AUGUSTINE BIBLE OF HIPPO	Posse peccare, posse non peccare (POSSIBLE TO SIN, POSSIBLE TO NOT SIN) ◀ BEFORE THE LAW ▶ Creation		Non posse non peccare (NOT ABLE TO NOT SIN) = UNDER THE LAW = Fall		Posse non peccare (POSSIBLE TO NOT SIN) = UNDER GRACE = Salvation		Non posse peccare (NOT POSSIBLE TO SIN) ◀ FULL AND PERFECT PEACE ▶ Eternity					
THOMAS BOSTON	PRIMITIVE INTEGRITY		ENTIRE DEPRAVITY		BEGUN RECOVERY		CONSUMMATE HAPPINESS					
BILLY WILDER	Put a character up in a tree.		Set the tree on fire.					Get the character down from the tree.				
ALFRED HITCHCOCK PLAYS	PROPOSITION			ARGUMENT				RESOLUTION				
SCIENCE METHOD	PROBLEM		RESEARCH	HYPOTHESIS	EXPERIMENT	ANALYSIS	CONCLUSION					
STEVE DUNCAN	Premise Goals and Obstacles Inciting Incident	Deliberation Questioning Turning Point	Brave New World Resisting Change Fish out of Water	Gaining New Skills Harder Obstacles Overcoming	Pushed to the Limit Seeking Truth Failure	On the Run Off-Balance Urgency	Epiphany Realization Recommitment	Final Confrontation Dénouement Glimpse of the Future				
ROBERT CARLSON'S ULTIMATE STORY STRUCTURE CHART 2015 v 2.0												

## Comparison of Screenplay Syntagms

STORY SYSTEM / "PARADIGM" (SYNTAGM)	(BACK STORY)	"ACT 1" / "BEGINNING"				"ACT 2" / "MIDDLE"		MID-POINT	"ACT 2" / "MIDDLE"		"ACT 3" / "END"			
Aristotle		Complications (Tying)						Disaster befalls hero	Denouement (Untying)					
Syd Field	Backstory	Setup	Inciting Incident	Plot Point 1	First half & Pinch 1		Mid-point	Second half & Pinch 2	Plot Point 2	First half of Act 3		Climax		
Linda Seger	Backstory	Setup	Inciting Incident	First turning point	B story - plot point 1	B story - plot point 2		Second turning point		B story plot point 3	Climax	B story plot point 4	Resolution	
Chris Vogler	Backstory	The Ordinary World	The Call to Adventure	Refusal of the Call	Meeting the Mentor	Crossing the Threshold	Tests, Allies, Enemies	Approach to Inmost Cave	Ordeal	Reward, (seizing the Sword)	The Road Back	The Resurrection	Return with the Elixir	
Michael Hauge	Backstory	1. Setup	Turning Pt 1: Opportunity	2. New Situation	Turning Pt 1: Change of plans	3. Progress	Turning Pt 3: Point of no return	4. Complications & higher stakes	Turning Pt 4: Major Setback	5. Final Push	Turning Pt 5: Climax	6. After-Math		
Robert McKee	Backstory	Setup & Inciting Incident		Progressive Complications			Progressive Complications			Crisis	Climax	Resolution		
John Truby	Backstory	Self-realization, Need, Desire; Ghost/Context; Problem/Need; Inciting Incident; Overall Desire; Allies; Opponent/Mystery; Opponent/Ally; First reversal & decision / changed desire & motive				Plan; Opponent's Plan & first counter-attack; Drive; Attack by Ally; Apparent Defeat; Second 2 <sup>nd</sup> reversal & decision; obsession drive, changed desire & motive; Audience revelation about Opponent/Ally; 3 <sup>rd</sup> revelation & decision				Gate, Gauntlet, Visit to Death, Battle, Self-revelation / Thematic Revelation; Moral Decision; New Equilibrium				
Blake Snyder	Backstory	Opening image	Theme Stated	Setup	Catalyst	Debate	Fun & Games	Midpoint (false victory)	Bad Guys Close In / All is Lost/ Dark Night of the Soul		Break into Act 3	Finale	Final image	
Dramatica®	Backstory	Setup & Inciting Event			First Act Turn	Complications & Interactions		Second Act Turn	Greater complications & interactions		Third Act Turn	Crisis, climax, resolution	Concluding Event	



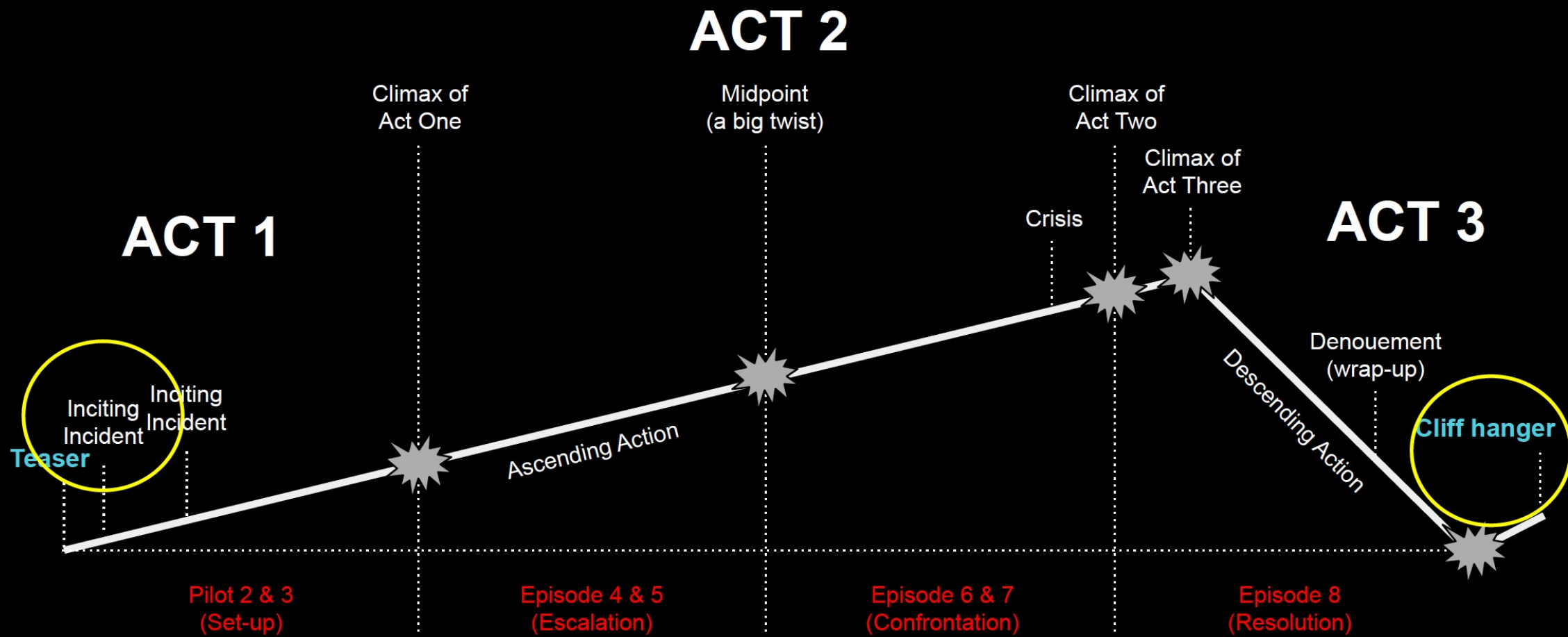
Story Type	Theme / Value	Plot Mechanic	Plot Form (Friedman)	Classical Example	Modern Example
(B) Overcoming the Monster/ (S) Monster in the House	Survival	A threat, confinement (to a house, an island, a spaceship, an addiction)	Action	Beowulf	Alien, Home Alone, Panic Room, Trainspotting
(B) The Quest/ (S) Golden Fleece / (C) The Hero's Journey	Maturation	A search, a goal, a journey	Action	Quest for the Holy Grail	Lord of the Rings, Star Wars, The Matrix
(B) Rags to Riches / (S) The Fool Triumphant / (T) Underdog	Justice, Recognition	An opportunity, a spell of good luck	Admiration, Maturation, Education	Cinderella	Legally Blonde, Forrest Gump, most sports stories
(B) Rebirth	Redemption	A relationship (romantic love, redemptive child)	Reform	Beauty and the Beast	A Christmas Carol, Thelma & Louise, The Fisher King
(B) Tragedy	Pride, ambition, etc.	A noble flaw, a fall	Tragic	Oedipus, Hamlet, Othello	Death of a Salesman (disputed), any contemporary story of a person in high position who falls (Michael Jackson, Whitney Huston, etc.)
(B) Comedy / (S) Buddy Love	Love, close friendship	A relationship, an encounter	Sentimental	As You Like It, Jane Austen's novels	Any boy-meets-girl story, any buddy movie
(B) Voyage and Return	Was it all a dream...? / Appreciate regular life	A journey, falling into a magical world	Affective, Reform, Maturation, Testing	The Odyssey of Homer, Alice in Wonderland, Gulliver's Travels	The Wizard of Oz, Miyazaki's Spirited Away, Castaway
(S) Out of the Bottle	What if...? / Appreciate regular life	A magical transformation, spell, curse	Testing, reform	A Midsummer Night's Dream	The Mask, Liar Liar, Freaky Friday, Howl's Moving Castle
(X) Devil's Bargain	Be careful what you wish for / Appreciate regular life	A magical spell/curse, ill fortune disguised as good	Testing, degeneration	Faust	The Picture of Dorian Gray
(S) Institutionalized	Dignity, (self-) respect	A term of bondage, confinement, an escape	Action, Disillusionment, Admiration	Count of Monte Cristo, Henry VIII and/or Martin Luther's break with Catholic Church	One Flew Over the Cuckoo's Nest, The Shawshank Redemption, Serpico
(S) Dude with a problem / (V) Man in a Hole	Rising to the occasion	A crisis, challenge, threat	Action	The Lilliput section of Gulliver's Travels, or any story involving false accusations of a crime	Life of Pi, Die Hard, The Fugitive
(S) Superhero	The proper exercise of power	A crisis or threat (to the innocent)	Action	Hercules, Achilles, Knights of the Round Table	Batman, Superman, James Bond, Indiana Jones
(S) Whydunnit / (P) The Enigma / (T) The Riddle (Mystery)	Justice, Protecting the Community	A search, a puzzle, riddle, investigation	Action	Sherlock Holmes	Any modern detective story, Extremely Loud & Incredibly Close
(S) Rites of Passage / (T) Coming of Age	Maturation, aging, stages of life	A ritual, a life change	Maturation, Education	Great Expectations, David Copperfield	Juno, Stand by Me, Mean Girls, any wedding or graduation story, etc.
(X) Epic	Perseverance, spectacular achievement	A bold ambition	Admiration, Action	Alexander the Great	Lawrence of Arabia, Ghandi
(X) Family Reunion	(Family) reconciliation, reunification	A revelation, a change of heart, a crisis	Sentimental	Shakespeare's Late Romances (Tempest, Winter's Tale, etc.)	You Can Count On Me, Extremely Loud & Incredibly Close
(X) Martyrdom	Self-sacrifice	An unfair punishment, persecution	Admiration	Jesus	Ghandi, Romero, Martin Luther King

KEY TO AUTHORS: (B) Booker, (C) Joseph Campbell, (P) Georges Polti, (S) Snyder, (T) Ronald Tobias, (V) Vonnegut, (X) Extra

McKee	Archplot		Minimalism / Miniplot	Antiplot (surreal)	Non-plot	
Vonnegut	MASTERPLOT <sup>1</sup> (Man in Hole, Boy Meets Girl, Creation <sup>2</sup> , New Testament, Cinderella)  Old Testament		Which Way Is Up? From Bad To Worse Old Testament (minus Creation <sup>2</sup> )			
Booker	Overcoming the Monster The Quest (Campbell: The Hero's Journey) Golden Fleece Comedy Rags to Riches Rebirth Voyage and Return  Tragedy		Dude with a Problem Superhero Monster in House Buddy Love The Fool Triumphant <sup>3</sup> Out of the Bottle <sup>4</sup>		<sup>1</sup> 'MASTERPLOT' is my term for 6 story types in Vonnegut's system of 8, because they all involve (with minor differences) heroes going from one situation to a WORSE situation to a happy or triumphant resolution	<sup>3</sup> 'The Fool Triumphant' is only ONE example of the 'Underdog' plot, which also encompasses 'Rags to Riches' ('Cinderella' being the classic example)
Snyder						
(+)	(+) Epic (+) Martyrdom (+) Family Reunification		Rites of Passage Institutionalized Whydunnit (Mystery)			



# Season Map



# Plot Structure Diagram

**TURNING POINT**  
(The main event between the protagonist and the antagonist or the moment for which the reader has been waiting.)

5

Name \_\_\_\_\_

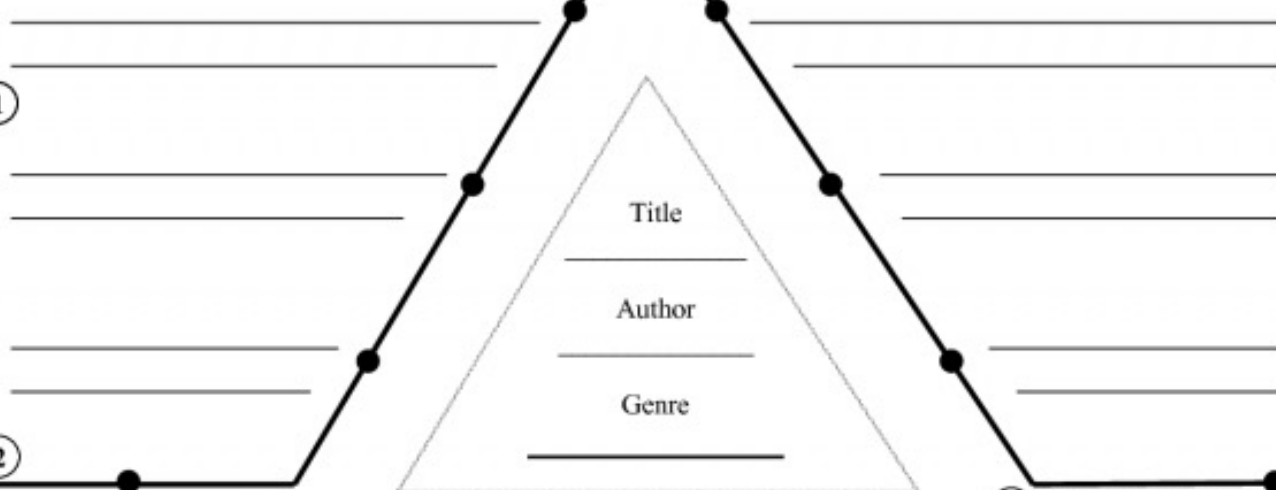
Date \_\_\_\_\_

Period \_\_\_\_\_

<b>CHARACTERS*</b> ①	
Protagonist and Main Character(s)	
Antagonist	
<b>SETTING*</b>	
Time	
Place	

**RISING ACTION** ⑥  
(The major events that lead to the turning point.)

**FALLING ACTION** ⑦  
(The major events that lead to the resolution.)



②  
**CONFLICT\*** ③  
(What's the problem between the protagonist and the antagonist?)

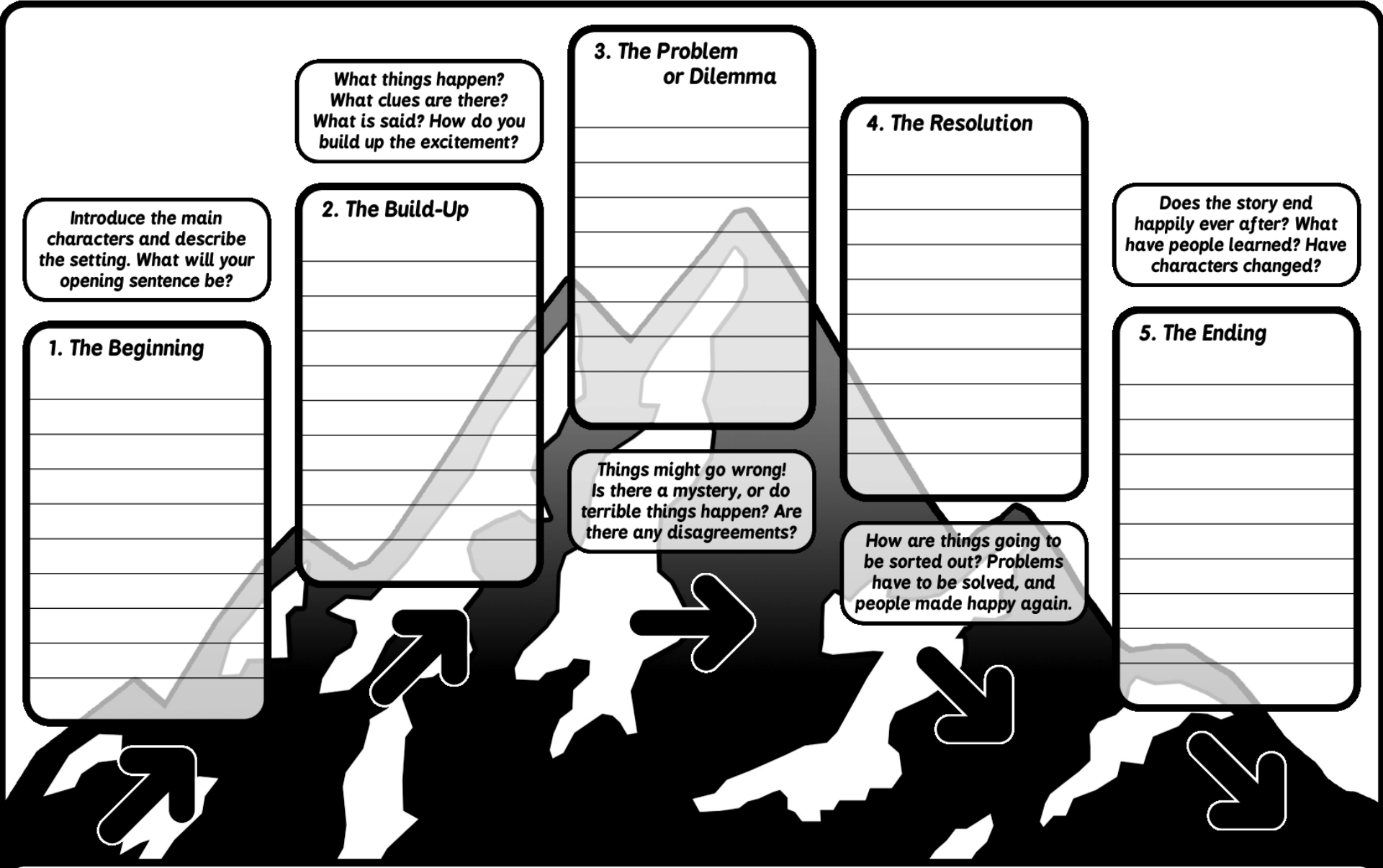
④  
**RESOLUTION**  
(How was the conflict solved?)

**THEME** ⑧  
(The lesson or message the author is trying to help us understand.)

**How To Figure Out the Theme**

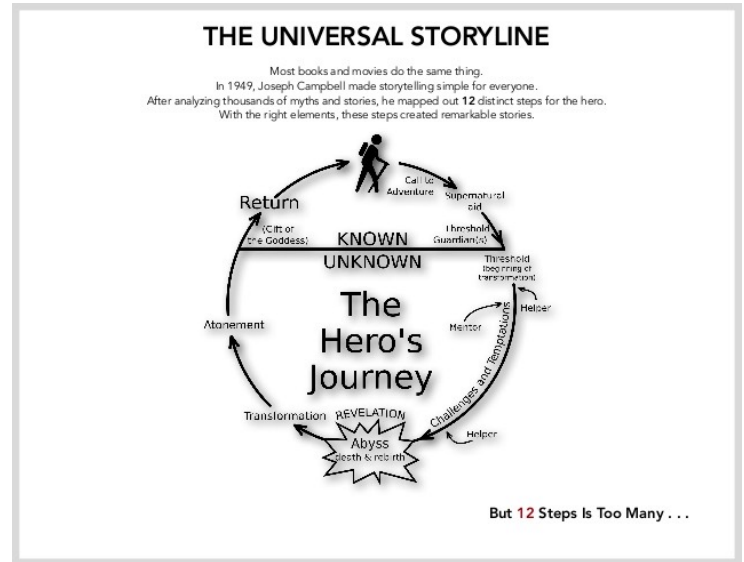
1. Actively read the text.
2. Fill out the Plot Structure Diagram (follow the circled numbers)
3. Examine the conflict, resolution and turning points.
4. Ask yourself, "What is the lesson the protagonist learned?"
5. Reword #4 so that it can apply to anyone who reads the story.

\*Characters, Setting, Conflict and Mood (how the story makes you feel) combine to create the EXPOSITION which helps you "get into" the story, novel or movie from the very beginning.

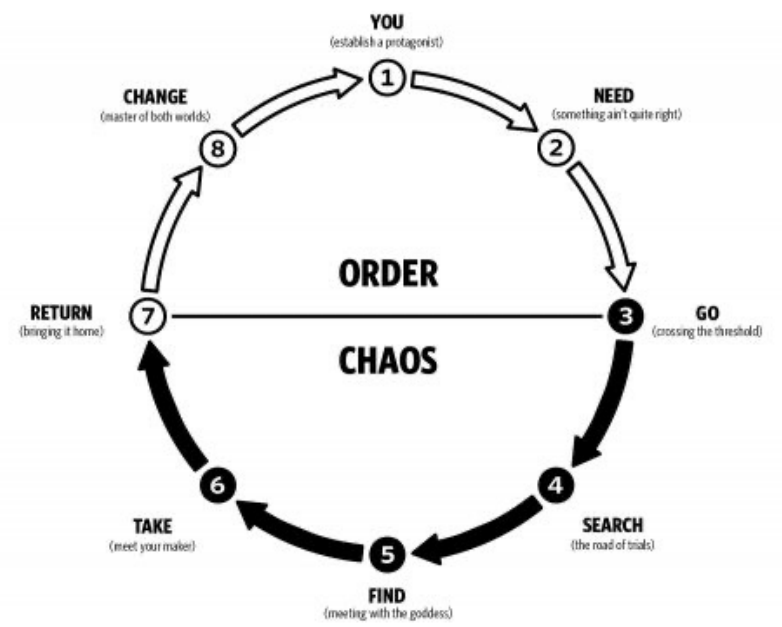


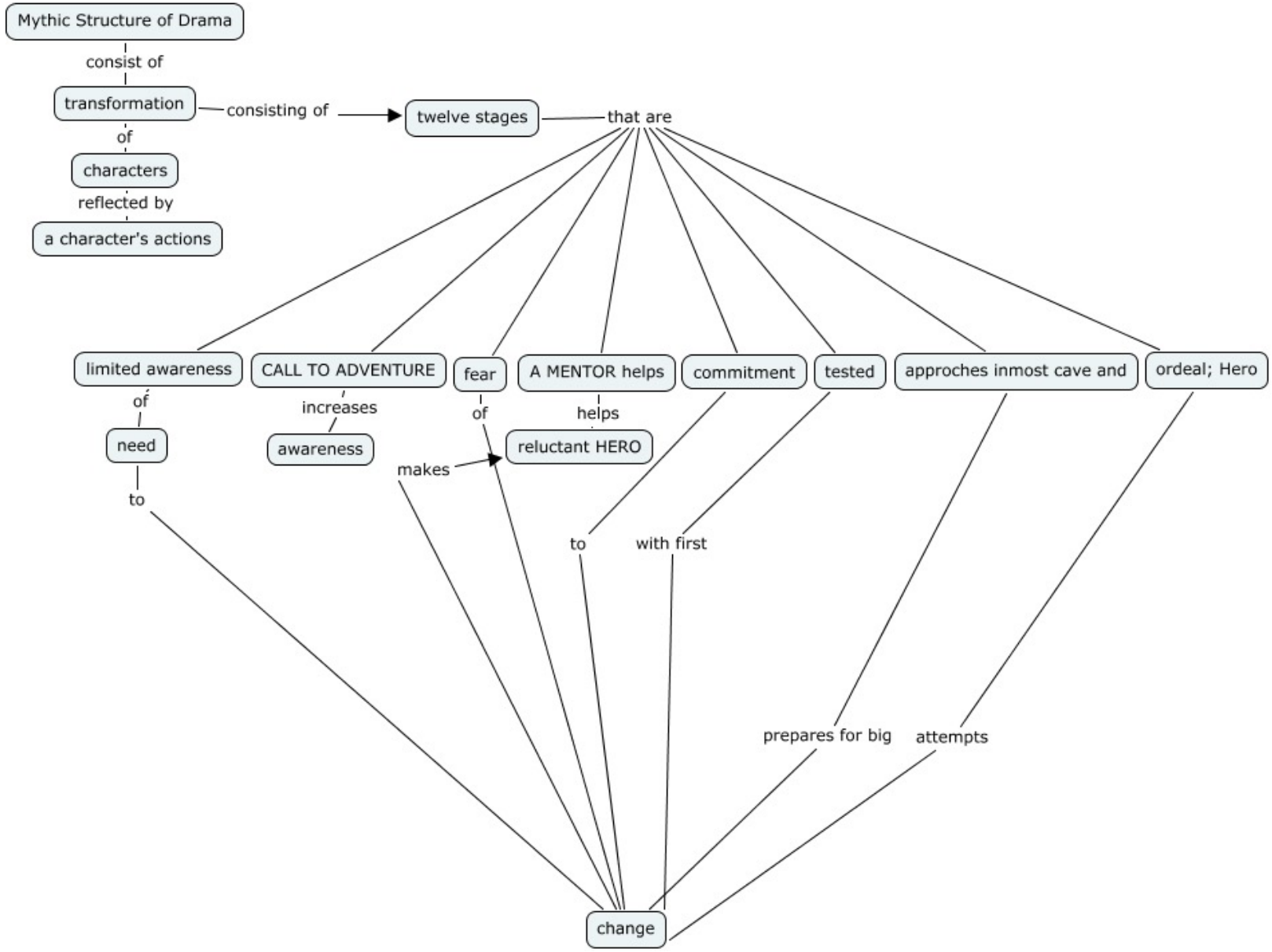


# the HERO'S JOURNEY



## STORY STRUCTURE

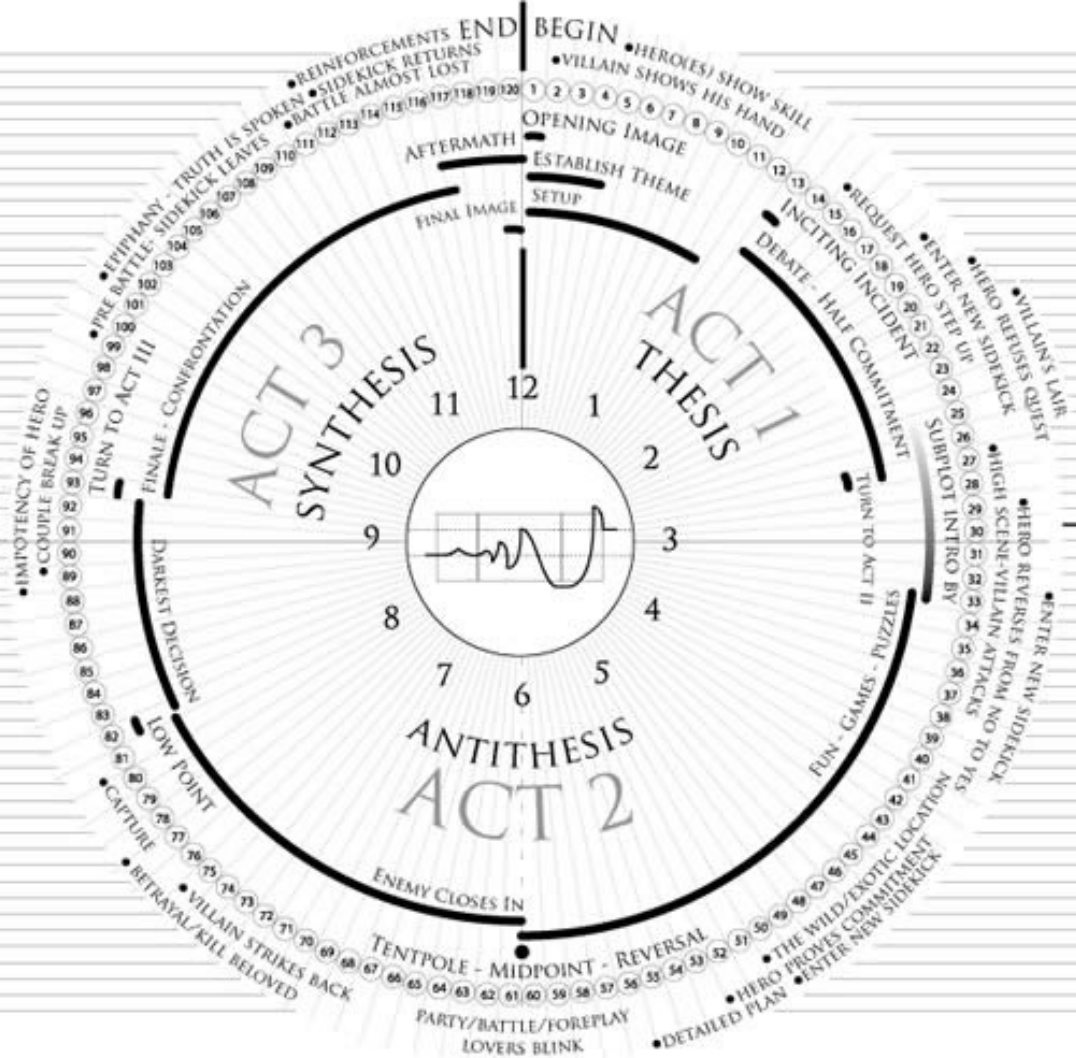






120  
119  
118  
117  
116  
115  
114  
113  
112  
111  
110  
109  
108  
107  
106  
105  
104  
103  
102  
101  
100  
99  
98  
97  
96  
95  
94  
93  
92  
91  
90  
89  
88  
87  
86  
85  
84  
83  
82  
81  
80  
79  
78  
77  
76  
75  
74  
73  
72  
71  
70  
69  
68  
67  
66  
65  
64  
63  
62  
61

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60



**THE OPENING IMAGE (PAGE 1)**  
Every film should open with a powerhouse opening scene to hook the audience, stop them eating popcorn for a while and settle them in their seats. Think of that killer outflanking the guest of honor as she (or he) enters the ballroom. Every one takes notice. For action movies, this is usually a set piece. It sets the tone, genre and main characters up of the film. It depicts a world of normality which will soon be disrupted as they begin their journey. Fasten your seat belts, the aircraft is taking off.

**THEME STATED (PAGE 1 - 5)**  
It tells the audience what the movie was about. It poses an argument or a conflict, usually by the main character. Life isn't fair. What if I could be king for a day? I wish I was big. I want that girl (or guy). Some paradigms call this the inciting incident. The cabin staff are explaining your flight and aircraft safety features and wishing you a pleasant journey.

**SET-UP (PAGES 1 - 11)**  
The first ten pages of a screenplay should be self-contained to perform the function of its namesake. At this point we need to have an idea of the conflict set up that will guide us through the film. That is why many readers won't proceed after page 10, if there is no clear protagonist, antagonist, theme and conflict set up.

**CATALYST (PAGE 13)**  
This is the wake up call. Something that shakes our hero and compels him (or her) to take action. This point is often called the inciting incident in traditional 3 act story structure.

**DEBATE (PAGE 13 - 27)**  
A period of the reflection, self-doubt and reluctance, when the hero doesn't know what to do if he (or she) doesn't make a decision to act, they are forced to do so.

**BREAK IN TWO (PAGE 27)**  
The hero is moved to act and is beyond the point of return. The old world is left behind and the journey begins. This is the first turning point and the end of Act 1. How exciting.

**B STORY (PAGE 33)**  
The secondary story begins here. It may rotate around the central story spine and theme, but it's often a love story.

**FUN AND GAMES (PAGE 33 - 60)**  
This is the bulk of Act 2, where the conflict and action is established. The hero experiences setbacks along the way. The aircraft has leveled out and dodges clouds, meteorites and space junk along the way.

**MIDPOINT (PAGE 60)**  
A key point since this is where many screenplays say. The stakes are raised, the hero is squeezed and it looks like the hero may not make it through. It divides the script into halves. The first half is the setup, while the second half is the resolution. The midpoint is the apex, the highest point of the aircraft. From here it gradually begins its descent to the destination airport.

**BAD GUYS CLOSE IN (PAGE 60 - 82)**  
The hero is in real trouble both internally and externally. The aircraft has hit real turbulence and is in a tailspin.

**ALL IS LOST (PAGE 82)**  
The hero is at his (or her) lowest point. It's a period of metaphorical death where something must die to make space of rebirth. How bloody! The aircraft looks like it's going to crash.

**DARK NIGHT OF THE SOUL (PAGE 82 - 93)**  
The hero has lost all hope and is crushed. This point is often called second turning point.

**BREAK INTO THREE (PAGE 93)**  
The hero has a new plan thanks to his buddy, confidante or love interest. A final push. The pilots hit the thrusters and the aircraft rises again.

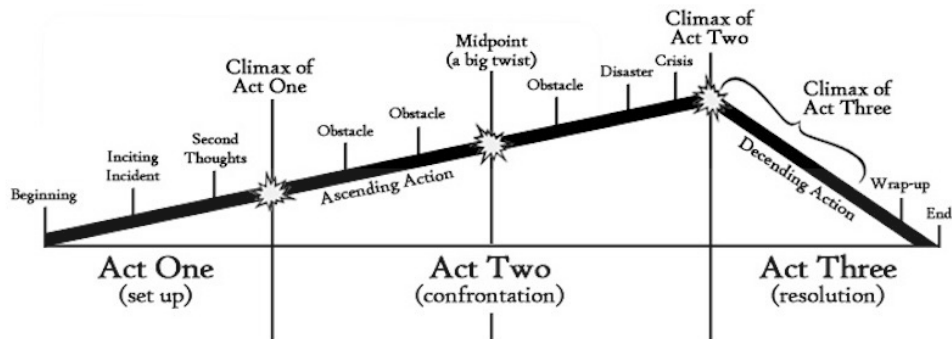
**FINALE (PAGE 93 - 117)**  
The hero emerges into the new world with new knowledge, a new attitude or something more tangible. More importantly, a transformation has occurred in the hero. The aircraft is circling the destination airport and begins its descent.

**AFTERMATH (PGS 117 - 120)**  
Result of climax - all is revealed.

**FINAL IMAGE (PAGE 120)**  
A scene that juxtaposes the difference between new and old worlds. Often it's the same scene flipped by 180 degrees.



# Three-Act Structure



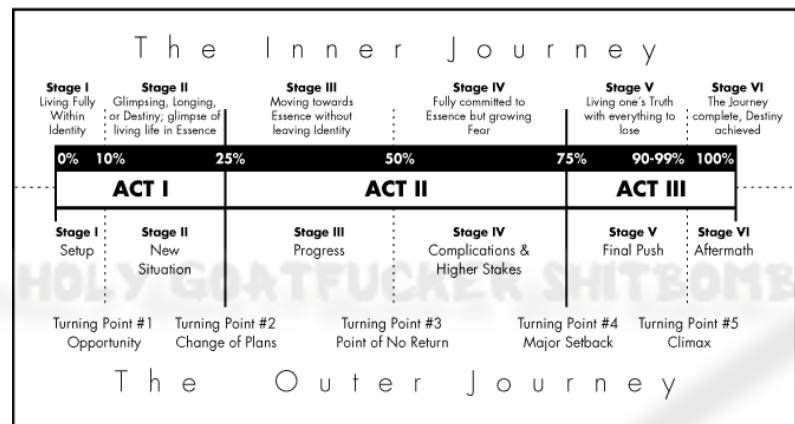
## Dramatica Act Structure

	Journey 1		Journey 2		Journey 3	
	ACT I	ACT II	ACT III	ACT IV		
Setup of Plot Points & Story Dynamics						
Complications and Interactions						
Greater Complications and Interactions						
Crisis, Climax, and Resolution of Plot Points & Story Dynamics						
<b>Big Picture Throughline</b> Pursuit of the Story Goal	Overall Story Signpost 1	Overall Story Signpost 2	Overall Story Signpost 3	Overall Story Signpost 4		
<b>Personal Throughline</b> Main Character Arc	Main Character Signpost 1	Main Character Signpost 2	Main Character Signpost 3	Main Character Signpost 4		
<b>Opposition Throughline</b> Impact Character Arc	Impact Character Signpost 1	Impact Character Signpost 2	Impact Character Signpost 3	Impact Character Signpost 4		
<b>Relationship Throughline</b> Relationship Growth	MC/IC Relationship Signpost 1	MC/IC Relationship Signpost 2	MC/IC Relationship Signpost 3	MC/IC Relationship Signpost 4		
	Inciting Event (Story Driver)	First Act Turn (Story Driver)	Second Act Turn (Story Driver)	Third Act Turn (Story Driver)	Concluding Event (Story Driver)	

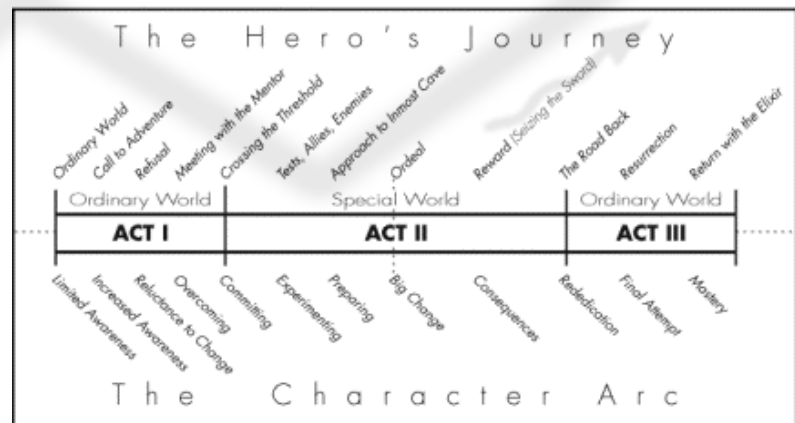
\* NOTE: The nature of each Signpost and Journey is determined by the story's Storyform.

Basic Plot	Act 1	Driver	Act 2	Act 3	Act 4	Final Driver
Rags to Riches	Initial wretchedness. We see the hero in a humble, unhappy state	The Call: The hero is called into the wider world.	Out into the world: Hero enjoys initial success, gets a taste of higher status, possibly meets their true love (who is someone previously above them).	Central crisis: Everything goes wrong. Hero is separated from their true love.	Independence and final ordeal. Hero discovers his true strength and proves it by defeating his rival.	Hero wins his true love and obtains a permanent higher status.

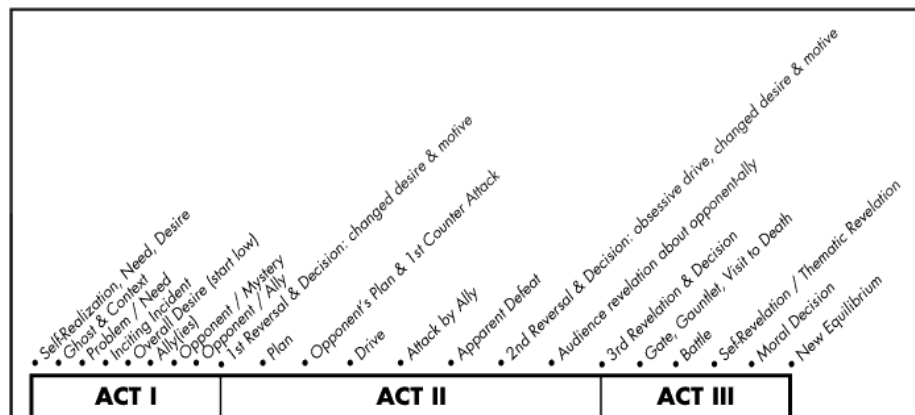
## Michael Hauge's "Six Stage Plot Structure"



## Christopher Vogler "The Hero's Journey"



## John Truby's "Twenty-two Building Blocks"

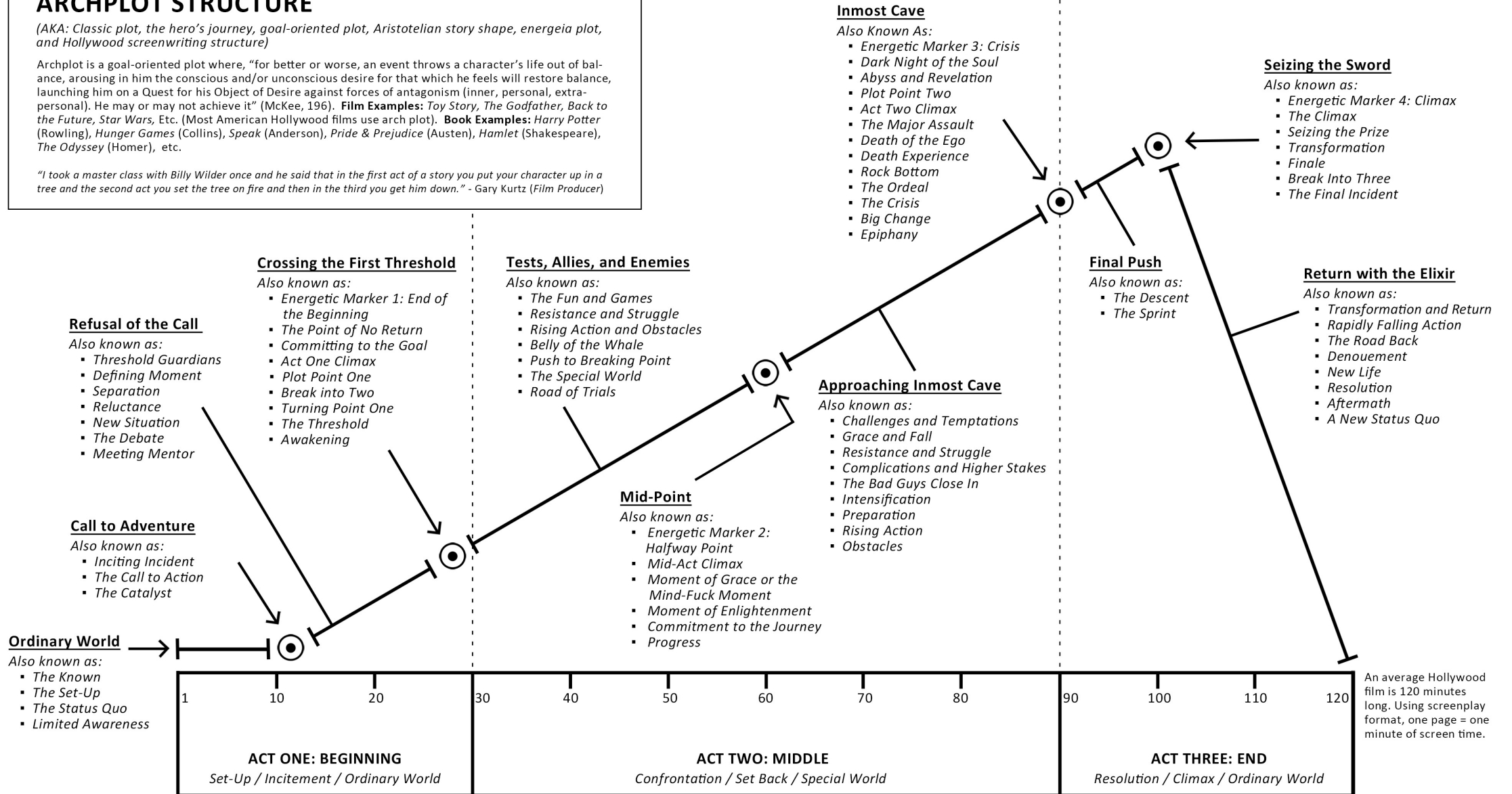


# ARCHPLOT STRUCTURE

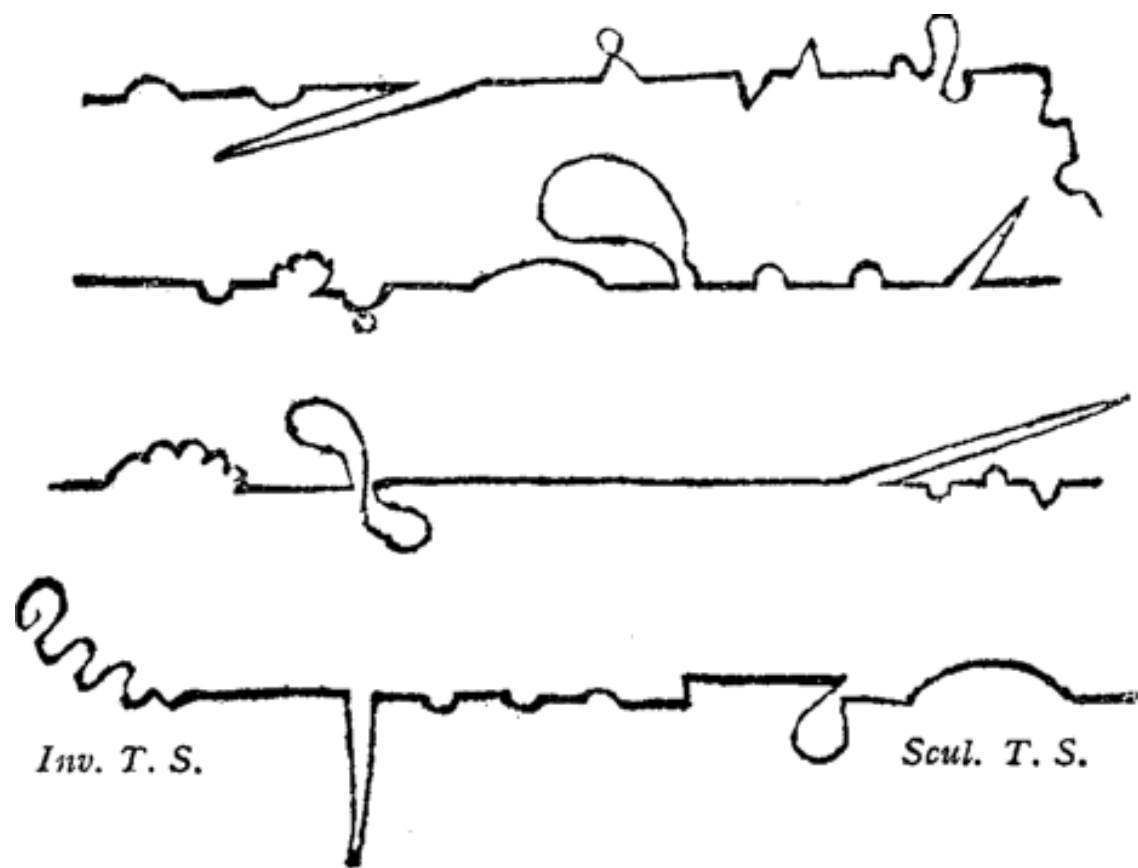
(AKA: Classic plot, the hero's journey, goal-oriented plot, Aristotelian story shape, energeia plot, and Hollywood screenwriting structure)

Archplot is a goal-oriented plot where, "for better or worse, an event throws a character's life out of balance, arousing in him the conscious and/or unconscious desire for that which he feels will restore balance, launching him on a Quest for his Object of Desire against forces of antagonism (inner, personal, extra-personal). He may or may not achieve it" (McKee, 1996). **Film Examples:** *Toy Story*, *The Godfather*, *Back to the Future*, *Star Wars*, Etc. (Most American Hollywood films use arch plot). **Book Examples:** *Harry Potter* (Rowling), *Hunger Games* (Collins), *Speak* (Anderson), *Pride & Prejudice* (Austen), *Hamlet* (Shakespeare), *The Odyssey* (Homer), etc.

"I took a master class with Billy Wilder once and he said that in the first act of a story you put your character up in a tree and the second act you set the tree on fire and then in the third you get him down." - Gary Kurtz (Film Producer)



Information on this handout comes from the following sources: *The Plot Whisperer* (Alderson), *The Hero with a Thousand Faces* (Campbell), *Novel Writing Help* (Chapman), *Screenplay* (Field), *The Sequence Approach* (Guillino), *Writing Screenplays that Sell* (Hauge), *Inside Story* (Marks), *Story* (McKee), *Tools for Analyzing Prose Fiction* (McManus), *Save the Cat* (Snyder), *Three Act Structure* (TV Tropes), *The Writer's Journey* (Vogler), and *The Moral Premise* (Williams).



Som drottning Kristina sa: den som går sin egen väg behöver ingen karta

Kom bara ihåg....



An excerpt from *Ogilvy on Advertising* by David Ogilvy

### What's the big idea?

You can do homework from now until doomsday, but you will never win fame and fortune unless you also invent *big ideas*. It takes a big idea to attract the attention of consumers and get them to buy your product. Unless your advertising campaign contains a big idea, it will pass like a ship in the night.

Big ideas come from the unconscious. But your unconscious has to be *well informed*, or your idea will be irrelevant. Stuff your conscious mind with information, then unhook your rational thought process.

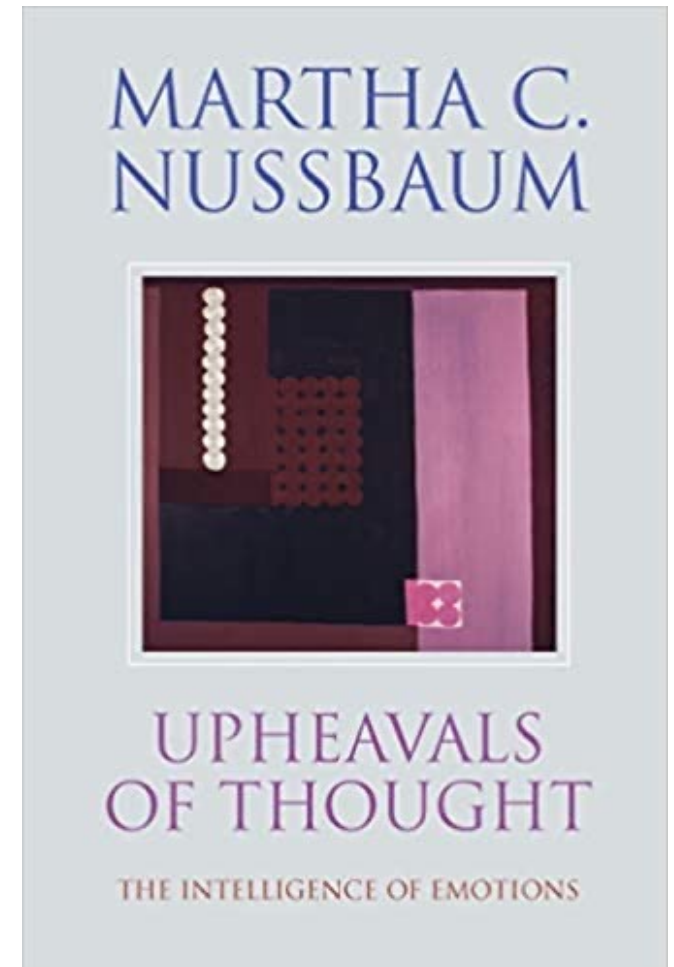
It will help you recognize a big idea if you ask yourself five questions:

1. Did it make me gasp when I first saw it?
2. Do I wish I had thought of it myself?
3. Is it unique?
4. Does it fit the strategy to perfection?
5. *Could it be used for 30 years?*



Ogilvy

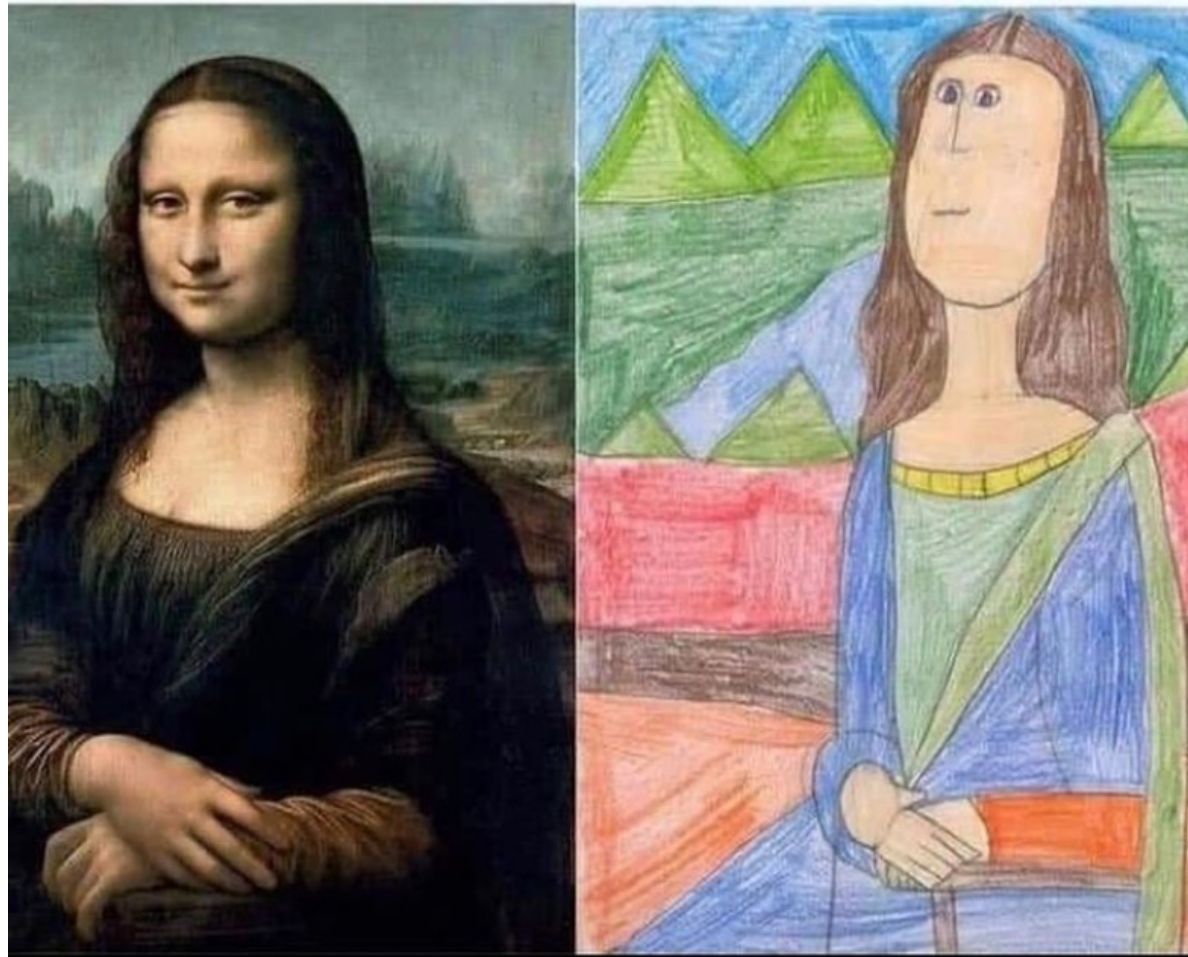
Facebook.com/Ogilvy



De bästa berättelserna kombinerar känsla, form och framförande med ett angeläget innehåll

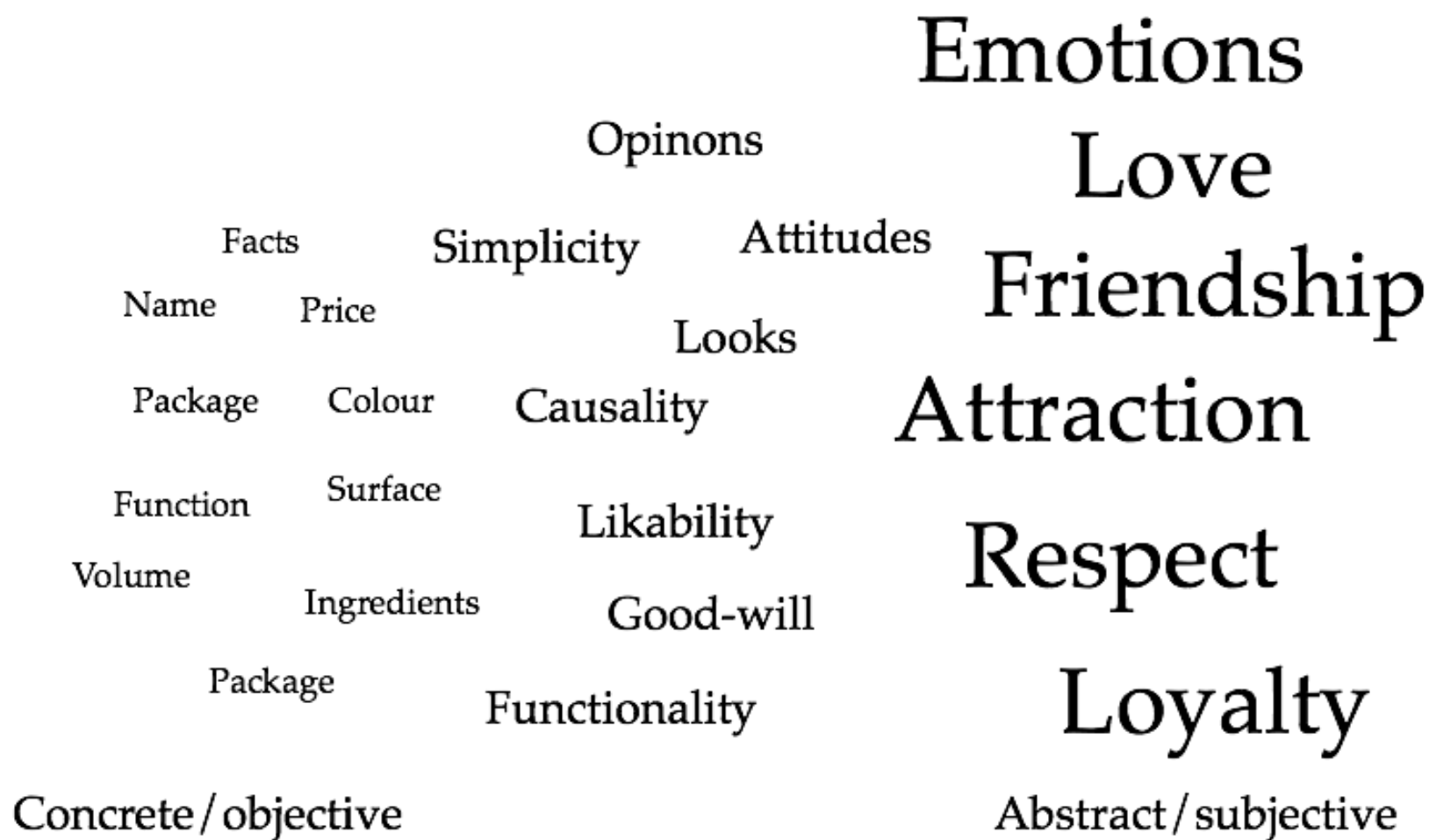


**There's always someone  
who charges less.**



Se berättelsen som en kärleksrelation

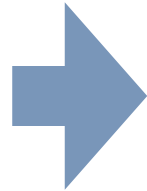




# The Relationship Journey

## **ATTRACTION >**

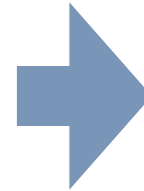
Falling in love  
Lust  
Passion  
Compassion  
We do not really  
know each other  
Excitement  
New



## **DEVELOPMENT >**

Getting to know each other  
Doing things together for the first time  
Does he/she/it live up to the feeling?

Are basics on level?  
Are opinions on level?



## **RELATIONSHIP**

Being in relationship  
can be on  
different levels:  
Marriage  
Couple  
Friends  
Colleagues  
Family  
Partner

## **ABSTRACT/FEELINGS IS SUPERIOR**

Remember; we feel it before  
we know it.

## **FEELINGS ARE MIXED AND COMPARED WITH FACTS AND OPINIONS**

IF BLEND WELL WE MOVE ON

Very strong attraction can conquer  
everything, but for facts to conquer a  
bad feeling. It's hard, almost impossible.

## **RELATIONSHIP RELY ON A WE TO EXIST**

THIS WE MUST BE FED  
AND CARED FOR TO LIVE

Attraction must never go, then  
the relationship will die.

# Why do relationships end?

*Which of these  
can we prevent?*

- We seize to attract each other
- We meet someone else
- We betray each other, we lack in trust and respect
- We misunderstand each other
- We do not take care of one another?
- We bore each other
- We grow apart

# Making Love Survive

Surprise

Stay Attractive

New things

Respect the Other  
and the Otherness

Allow yourself to be  
changed in the process

Nothing good  
comes for free

Loving is to chose

Don't colonize the other

The audience needs  
- not yours only

Too much of  
anything is violence

Make a room for hate



# Compassion

What's the experience of the dragon?

Try to understand the Other

**All you need for a  
movie is a gun and  
a girl.**

**Jean-Luc Godard**

Kill your darlings

Save your darlings