

Vad som säljer till Dagens Nyheter

1. Nyhetsvärde
2. Undersökning/statistik
3. Hemlig information
4. Dagsaktivitet ("Idag")
5. Konfrontation (svek, anklagan om lögn)
6. Det oväntade/otroliga (alla skriver på)
7. Lansering (så att alla hakar på)

Intriger

1. Anfalla
2. Arbete
3. Avlyssning
4. Avvänjning
5. Avvärja
6. Bejakas
7. Bli fattig
8. Bli rik
9. Bli övermänniska
10. Bostad
11. Byta
12. Dubbelgångare
13. Dubbelliv
14. Död
15. Dölja
16. Fara
17. Fest
18. Flykt
19. Framtidsvision
20. Fria
21. Fuska i spel

22. Föda barn
23. Föreslå
24. Förlora
25. Förråda
26. Försvara
27. Förvandlas
28. Hemlighet
29. Hinder för kärlek
30. Hinder för resa
31. Hämnas
32. Kidnappas
33. Kärleksoffer
34. Kärleksproblem
35. Locka
36. Manipuleras
37. Meddela
38. Missuppfatta
39. Oskyldig flykt
40. Otrohet
41. Post-katastrof
42. Religion
43. Resa
44. Resa i tiden
45. Rykte
46. Skada
47. Skatt/MacGuffin
48. Skydda (MacGuffin)
49. Strategi
50. Ta skydd
51. Tappa minnet
52. Testa

53. Transportera
54. Träffa person
55. Tävla
56. Udda samarbete
57. Udda vänskap
58. Vara fast
59. Vittna
60. Vänta
61. Återkomst
62. Älskads vanheder
63. Övergivna

Ursprungsmytterna

1. Akilles
2. Candide
3. Askungen
4. Cirke
5. Faust/Midas
6. Orpheus
7. Romeo och Julia
8. Tristan och Isolde
9. David och Goliat
10. Odysseen
11. Kain och Abel
12. Oidipus
13. Lucifer/Ikaros
14. Herkules
15. Ariadnes tråd
16. Sisyfos

Nya myter

1. Vetenskap skapar person
2. Stad och vildmark förenas
3. Förnyelse – nytt gränsland (positiv/negativ)
4. Livsresan
5. Transcendental upplevelse – näradöden
6. Världskomisk myt – kontrastera miljöer
7. Romantisk myt
8. Rollfigur söker (moralisk/social) sanning – gärna spiral
9. Maskin mot människa
10. Episk skräckberättelse, intern opponent, asocial

Vändningar

1. Nytt/dolt motiv
2. Off-screen movie
3. Förvandlingar
4. Ny information
5. Valsituation
6. Nytt/oväntad metod
7. Ny plats/sak
8. Ny relation

5 förändringar

1. Från människa till djur
2. Från barn till vuxen
3. Från vuxen till ledare
4. Från ledare till tyrann
5. Från ledare till visionär

Vid adaptation

1. Behåll genre
2. Behåll ton
3. Behåll temat
4. Behåll karaktäriseringen
5. Ha samma rytm i dialogen
6. Behåll grundsituation
7. "Öppna" miljön
8. Fråga vad folk vet
9. Ge samma upplevelse

Berättargrepp

1. Spänningsförhöjning
 - a. Intention och hinder
 - b. Förskuggning/set-up
 - c. deadline och insats
 - d. Ökande insatser
 - e. Styrkekontrast
 - f. Rytm mellan scener
 - g. Tredörrarsituationer
2. Bihandlingar
3. Villospår
4. Exposition
5. Förskuggning
6. Växelklipp
7. Flashbacks
8. Drömscener
9. Fysiska hinder
10. Verbala hinder
11. Private moments
12. Prolog/epilog

Trubys 22 steg

1. Behov, önskan, självförståelse
2. Spöke, kontext
3. Problem, behov
4. Katalysator
5. Önskan
6. Medhjälpare
7. Motståndare, mysterium
8. Opponentens medhjälpare
9. Det första avslöjandet
10. Planen
11. Opponentens plan, motattack
12. "Drive"
13. Attack från medhjälpare
14. Synbar förlust
15. Andra avslöjandet, beslut
16. Publikens avslöjande
17. Tredje avslöjandet
18. Gatlopp/Hos döden
19. Slag
20. Självförståelse
21. Moraliskt beslut
22. Nytt jämviktsläge

Hinder

1. Person/varelse är i vägen
2. Skador/handikapp
3. Avstånd
4. Brist på transport/verktyg/redskap
5. Väder/vind/miljö, tex under vatten, mörker
6. Låst dörr/kassaskåp mm
7. Ljudmatta
8. Verbala hinder
 - a. person med annan åsikt
 - b. statusskillnader
 - c. tagen på bar gärning
 - d. döv eller stum
 - e. kan inte språket

Dramaticas 12 frågor

1. Förändras din huvudpersons sätt att hantera problemet?
2. Växer din huvudperson genom att börja ett nytt beteende eller genom att sluta gammalt?
3. Förändras huvudpersonen av omgivningen (Beer) eller ändrar den omgivningen (Doer)?
4. Använder din huvudperson främst logik eller intuition för att lösa problemet?
5. Orsakas berättelsen av handling eller beslut?
6. Beror klimax på slut på valmöjligheter eller slut på tid?
7. Lyckas eller misslyckas huvudpersonens ansträngningar att nå målet?
8. Känner sig huvudpersonen bra eller dålig i slutet?

9. Vad beskriver bäst ALLA karaktärens problem? Orsak:

1. situation (extern tillstånd):
 1. det förgångna
 2. hur allt förändras
 3. framtiden
 4. nutiden
 2. aktivitet (extern process)
 1. göra
 2. samla information
 3. förstå
 4. få tag på
 3. attityd/sinnestillstånd (internt tillstånd)
 1. minnen
 2. impulsiva responser
 3. de innersta önskningarna
 4. funderingar
 4. manipulationer/sätt att tänka (intern process)
 1. göra en plan
 2. spela en roll
 3. förändra sin natur
 4. få en idé
10. Vad är ALLA karaktärer intresserade av/oroliga för?
11. Vilken tematisk fråga påverkar alla dina karaktärer?
12. Vad beror det centrala problemet som påverkar alla karaktärer på?

Typen av scener

1. Etablering/presentation
2. Exposition
3. Konfrontation/gräl
4. Parallell
5. Förhör/intervju
6. Transport
7. Obligatorisk scen/klimax
8. Montage
9. Relationsscen
10. Avtoning
11. Fest
12. ”Jack the explainer”
13. Avslöjande
14. Ankomst/avsked
15. Comic relief
16. Missförstånd
17. Förhandling
18. Stabsmöte
19. Action
20. Uppvisning
21. Känsloscen

Hur hjältar betar sig

1. Ensamvarg
2. Grupporienterad hjälte
3. Villig/ovillig hjälte
4. Antihjälte
5. Tragisk hjälte
6. Bandit med hederskodex
7. Hemlig hjälte

Synvinklar

1. Ensam protagonist
2. Kärleksfilmen
3. Bittra rivaler
4. Ensemble-filmen
5. Den stora händelsen
6. Funnen film/mokumentär
7. Ämnesmässigt/tematiskt
8. Byte av synvinkel
9. Filmskaparen
10. Biografi/allvetande undersökare
11. Berättaren/grekiska kören
12. Den otillförlitlige berättaren
13. Multipla synvinklar i konflikt

Skapa identifikation

1. Sympati för karaktären
2. Karaktären i fara
3. Karaktären i underläge
4. Karaktären förlorar något
5. Karaktären är rolig/charmig
6. Introducera karaktären tidigt
7. Visa vad karaktären är bra på - tänker längre än andra, klarar mer än andra
8. I kontakt med sin makt
 - a. över andra människor
 - b. agera utan tvekan
 - c. uttrycka känslor oavsett andras åsikter, även sarkastisk humor
9. I välkänd omgivning
10. Har bekanta svagheter

11. Karaktären har egenskaper publiken fantiserar om att ha (superhjälten)
12. Karaktären är POV-person
13. Andra karaktärer beundrar huvudkaraktären (POV-personer i början, sedan förs POV över till hjälten)

4 typer av huvudkaraktärer

1. Tänkaren – vuxen
2. Sökaren/längtaren – tonåringen
3. Praktikern – föräldern
4. Entusiasten – barn

Maskulina rolltyper

1. Ensamvargen
2. Polisen/sheriffen
3. Den hemlige Fantomen
4. Vännen/Hjälparen
5. Vitsmakaren
6. Den nyfikne spejaren

Feminina rolltyper

1. Skönheten
2. Bruden
3. Modern
4. Självständig kvinna
5. Horan
6. Häxan/ Huskorset
7. Den fogliga flickan
8. Hönshjärnan

Belöningar

1. Pengar
2. Acceptans
3. Gillande/Beröm
4. Kärlek
5. Kamratskap
6. Girighet
7. Undvika straff
8. Tillfredsställelse
9. Säkerhet
10. Trygghet
11. Undvika rädsla
12. Undvika risk
13. Frid
14. Kontakt med makt
15. Rättrådighet
16. Moral
17. God näring
18. Övning
19. God viktkontroll
20. Lycklig sex
21. Undvika hot eller dominans
22. Undvika upptagenhet med kropp
23. Prestation
24. Erkännande
25. Vet att jobbet är väl utfört
26. Undvika att självvärde beror på utförande
27. Grupptillhörighet
28. Tillskott/ledare
29. Undvika att självvärde beror på andras erkännande

Komiska rutiner

1. Akrobatik
2. Mimik
3. Komiskt våld
4. Mat
5. Illogik
6. Rekvizita
7. Sex
8. Kiss och bajs
9. Socialklass
10. Dumhet/missförstånd
11. Ordlek
12. Scen/verklighets-dualitet
13. Förvandling/maskering
14. Skräck
15. Imitation
16. Upprepning med variationer
17. Oförsämndhet
18. Lögner/överdrifter
19. Bejakning
20. Svag karaktär

Komedins 7 element

1. Intellectuellt – inte känslomässigt (paradox, överdrift, etnisk humor)
2. Mekaniskt (upplägg)
3. Mänskligt (fobier etc)
4. Social norm/tabun
5. Situation/miljö opassande
6. Smärtfritt – faller inte helt
7. Opersonligt – tar bort det värdeladdade

Typer av humor

1. Fars/buskis
2. Slapstick
3. Parodi
4. Ironi
5. Satir
6. Carneval/grotesque
7. Svar komedi
8. Bikt
9. Romantisk komedi
10. Crazy/surrealism/Absurdism

Anledningar till/sätt att ljuga:

1. Hierarki
2. Sympati
3. Uppskjutning
4. Undvikande av konflikt
5. Missförstånd
6. Förmildrande
7. Val av ord
8. Val av tillfälle
9. Val av ton

Komiska karaktärer

1. Clown/klant – vill ha romans/framgång, tror sig ha det, är inkompetent/oattraktiv, behöver självförtroende/sällskap, är offer
2. Vardagsperson – vill ha framgång/karriär, evig optimist/slitvarg, utnyttjas/retas, självförtroende/respekt, sluta utnyttja andra
3. Besserwisser – vill imponera, pompös, har fel, behöver ge andra frihet, förlora självförtroende
4. Showbusiness-typ – vill lura folk, verkar ärlig, är känslösam/talanglös, behöver bli riktig person, sluta ljuga
5. Prinsessa – vill bli uppassad, tror sig vara perfekt, egoist, ignorerad, nersmutsad, hjälpa andra
6. Aristokrat – vill verka rik, ser mäktig ut, kläs av, jämlikhet/prioritera människor, spontanitet, andras frihet
7. Äckelkung – vill slita bort snobberi, högreståndsmiljö, smuts/sex/ljudlighet, komma över mindervärdeskomplex, sluta tvinga på andra äckel
8. Trickster – vill ”slå” myndighet, illusion av makt/kunskap/god intention, medioker/egoist, rädsla för närhet, sluta ljuga
9. Resande ängel – skapa humor i rutin-värld/auktoritär värld, lära andra leva livet, inga behov/”perfekt”

Olika mördare

1. Person som beskyller annan
2. Person via dold väg
3. Person med dolt vapen
4. Person med dold färdighet
5. Person med dold lucka i alibi
6. Flera personer gör olika delar, medvetet - samarbete
7. Flera personer gör olika delar, omedvetet - slump
8. Ofarliga handlingar blir farliga tillsammans
9. Självförvållat, medvetet - självmord
10. Självförvållat, medvetet men dolt för att beskylla någon
11. Självförvållat, omedvetet - olycka
12. Självförvållat, men påverkad av annan
13. Alibi, vittne till annan person
14. Upptäckaren
15. Berättaren – eller författaren
16. Utredare, läsaren, publiken
17. Tränat djur
18. Vilt djur
19. Mekanik

Färdigheter

1. Balanssinne
2. Fingerfärdighet
3. Snabbhet
4. Styrka
5. Smarthet
6. Taktik/ledarskap

7. Samarbetsvillighet
8. Jobbvillighet
9. Teknisk kunnsighet
10. Temperaturmässig tålighet
11. Vighet/smidighet
12. Mod
13. Stresstålighet
14. Sinnen/extra-sensorisk
15. Slagtålighet
16. Bra minne
17. Förutseende
18. Målmedvetenhet
19. Tålmod
20. Kondition
21. Finmotorik
22. Simultanförmåga
23. Språk-, mattekunskap
24. Läsa/ta människor
25. Gissning/tur
26. Humör

Viki KINGS metod att skriva manus på 21 dagar

1. Skriv om en person, inte om världen
2. Föreställ dig filmen i huvudet, hur lite du än har
3. Början, mitt och slut (skriv detaljer någon annanstans – behåll överblicken)
4. Ta reda på vem huvudkaraktären är – stora fakta, ton, rollbesätt
5. Ta reda på temat, beror på din ålder
6. Skriv en logline

7. Skaffa dig ett objekt som personifierar vad du känner, vad som fick dig att börja skriva på idén
8. Ge verket en dålig titel (som visar vad det handlar om bara)
9. Ta nio lappar och skriv:
Sid 1: startar storyn, plats och stämning, en bild
Sid 3: ställer central fråga
Sid 10: Beskriver HK:s mål i dialog ("Jag vill")
Sid 30: Problem som HK måste reagera på
Sid 45: Startar HK:s utveckling – scen [*även absolut kritik mot idén*]
Sid 60: HK satsar helhjärtat på ("Jag ska")
Sid 75: Från hopplöst till ny chans – dröm blir verklighet
Sid 90: Säger vad slutet är
Sid 120: Beskriver HK:s nya liv
10. Gör plats för filmen på 120 papper
11. Läs igenom de 9 sidlapparna
12. Numrera sidorna, föreställ dig filmen
13. Skriv över från sidlapparna på manuset
14. Skriv till sidan 90
15. Hitta alla grejer som måste få ett slut, inga scener, bara noteringar
16. Placera dem i ordning
17. Kör genom projektor i huvudet
18. Skriv slutet
19. Läs igenom allt utan att döma – är det som du ville?