

# **Improvisation som verktyg i utvecklandet av sketchmanus**

En fallstudie av sketchen "Bästisarna" i sketchproduktionen Humor Kills

Albert Häggblom

Examensarbete

Film och television

2012

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Film och tv
Identifikationsnummer:	
Författare:	Albert Häggblom
Arbetets namn:	Improvisation som verktyg i utvecklandet av sketchmanus
Handledare (Arcada):	Jan Nåls
Uppdragsgivare:	Albert Häggblom
<p>Sammandrag:</p> <p>Detta arbete är en fallstudie i hur improvisation kan fungera som utvecklingsredskap då man skriver manus och bygger upp karaktärer inför ett humorbaserat sketchprogram. Arbetet är koncentrerat kring en analys av utvecklingen av en sketch under arbetsnamnet "Bästisarna". I arbetet analyserar jag arbetssättet från idéstadiet till den färdiga produkten, d.v.s. den färdiga sketchen, och alla arbetsskeden där emellan. Arbetet är en del av en examensproduktion och är således en del av den större helheten, humorproduktionen Humor Kills. Deltagande observation, improvisation och diskussion har varit de viktigaste metoderna i arbetsförfarandet där jag undersökt vilka faktorer som är viktiga i en arbetsprocess där man använder sig av improvisation som ett arbetsredskap. Jag har utgått från Keith Johnstones metoder och tankesätt då det gäller improvisation. Improvisation är ett bra redskap då karaktärerna är avgörande för humorn, men är också ett arbetsdrygt och tidskrävande redskap. Gruppen som jag jobbat med har varit en nyckel till, och ett avgörande redskap för, att detta arbete kunde ha blivit gjort. Det handlar om grupparbete från början till slut, om spontanitet och om utvecklande av idéer.</p>	
Nyckelord:	Improvisation, humor, sketch, idé, grupparbete, karaktär, manus
Sidantal:	41
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	The programme for film and television
Identification number:	
Author:	Albert Häggblom
Title:	Improvisation som verktyg i utvecklandet av sketchmanus
Supervisor (Arcada):	Jan Nåls
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>This thesis is a case study about using improvisation as a tool in elaborating screenplays and forming characters for a humor based sketch comedy. The work is concentrated on an analysis of a sketch called "Bästisarna". In this thesis I am analyzing the whole work flow with this sketch starting from the point of the idea to the finished sketch and all the work phases in between. This thesis is a part of a degree production and is therefore a part of the bigger project, Humor Kills. Participant observation, improvisation and discussion has been the most important working methods when I have been analyzing how to use improvisation as a tool in creating funny characters. I have been working with Keith Johnstones improvisation methods and philosophies. Improvisation is a useful tool to work with when the characters are essential for the humor in the sketch. Improvisation is as well a working method that requires a lot of time. The group that I have been working with is the key, and is very essential, so this work could not have been done without them. The thesis is about teamwork from the beginning til the end, about spontaneity and developing ideas.</p>	
Keywords:	Improvisation, humor, sketch, idea, teamwork, character, manuscript
Number of pages:	41
Language:	Swedish
Date of acceptance:	

# INNEHÅLL

<b>1 Inledning</b> .....	<b>6</b>
1.1 Bakgrund.....	6
<b>2 Syfte samt frågeställning</b> .....	<b>8</b>
2.1 Improvisationens relevans.....	8
2.2 Analys av sketchprogram.....	9
2.3 Frågeställningar.....	9
<b>3 Definitioner och begrepp</b> .....	<b>11</b>
<b>4 Metod</b> .....	<b>13</b>
4.1 En del av gruppen.....	13
4.2 Intervju och diskussion.....	14
4.3 Arbetsgruppen.....	15
4.4 Val av arbetssätt och improvisation som verktyg.....	16
4.5 Brainstorming och manusskrivning i grupp.....	17
4.6 Olika improvisationsmetoder.....	18
4.7 Val av skådespelare.....	19
<b>5 Processbeskrivning</b> .....	<b>20</b>
5.1 Idéeskedet.....	20
5.2 Improvisationsskedet.....	22
5.3 Manusskrivningsskedet.....	25
5.4 Inspelningsskedet.....	27
5.5 Editeringsskedet.....	28
<b>6 Reflektion</b> .....	<b>30</b>
6.1 Idéeskedet.....	30
6.2 Improvisationsskedet.....	32
6.3 Manusskrivningsskedet.....	35
6.4 Inspelningsskedet.....	35
6.5 Editeringsskedet.....	36
<b>7 Sammanfattning</b> .....	<b>37</b>
7.1 Frågor och svar.....	37
7.1 Bästisarna.....	38
7.2 Humor Kills.....	39
<b>8 Källor</b> .....	<b>41</b>
<b>9 Bilagor</b>	

Bilaga 1, Bästisarna manus del 1-7.

Bilaga 2, Lista på sketcher i projektet Humor Kills

# 1 INLEDNING

Jag har jobbat med teater både i proffs- och amatörproduktioner och fått upp ögonen för improvisation både som sceniskt utformat framförande och som arbetsredskap. När man jobbar med kreativt utvecklande av manus, främst där handlingen och humorn byggs upp genom karaktärer och deras förhållanden sinsemellan, är spontaniteten och karaktärernas egenskaper väldigt viktiga. Det är här som improvisation som verktyg kommer in i bilden. Spontanitet och improvisation är begrepp som går hand i hand. Det är denna teknik jag vill kunna applicera på en idé till en sketch för att se hur det kommer att fungera i utvecklingskedet av manuset till sketchen.

## 1.1 Bakgrund

Jag har länge fascinerats av olika slag av humorproduktioner och sketchprogram. Det pratas ofta om hur svårt det är att göra humor och om hur knepig genre det är att ta sej an. Själv tycker jag att det är just denna bit av det hela som är så intressant. Jag har funderat över vilka verktyg humorskapare använder sig av när de skriver och producerar sina sketchprogram och i vilken mån de använder sig av improvisation i idéskedet samt i inspelningsskedet. Det bästa sättet att ta reda på detta är att forska kring ämnet både i teorin och praktiken. Att pröva sig fram till fungerande metoder genom att själv producera sketcher. Det är ”försöket” med sketchen ”Bästisarna” som jag i detta arbete kommer att analysera i de olika arbetsskedena under processens gång.

I ett modernt mediesamhälle där folk konsumerar medieprodukter dagligen är formatet på produkten väldigt relevant för synlighetens skull. Sketcher är i allmänhet korta och har en början och ett slut med en enkel poäng och handling. Sketcher är konkurrenskraftiga medieprodukter. Jag valt att jobba med sketcher dels för att se om mina egna och gruppens idéer är kraftiga och intressanta nog att fungera på marknaden och dels för att lära mig att göra sketcher just anpassade till detta format. Sketcherna skall publiceras på en nätsida och målet med detta projekt är att sketcherna skall få möjligast största spridning och synlighet via internet. På så sätt kan analysen och sketchen som behandlas i detta arbete också ses som en del av ett pilotprojekt. Ett

projekt som om det visar sej fungera också kan leva vidare. En idé om ett interaktivt och krossmedialt koncept för sketchproduktionen som skulle sammanföra tittarna från internet till tv och vice versa finns redan i planerna, men behandlas inte i detta arbete.

Med detta projekt vill jag få en djupare inblick och erfarenhet i hur man jobbar med sketchprogram och humor. Jag vill lära mig använda de rätta redskapen för att kunna jobba med liknande projekt i framtiden, få ett bättre kunnande i vad som fungerar och vad som inte fungerar i fråga om sketcher, och vad som dagsaktuellt anses vara humoristiskt och värt att skämta om.

I detta arbete kommer jag att redogöra för vårt arbetssätt inför och under inspelningarna av vår sketchproduktion ”Humor Kills”, och ge en konkret analys av en av sketcherna i produktionen som går under arbetsnamnet ”Bästisarna”. Jag kommer att redogöra för arbetsprocessen i de olika arbetsskedena med betoning på de skeden där improvisationen ingår som ett redskap i utvecklande av manus.

## **2 SYFTE SAMT FRÅGESTÄLLNING**

I detta kapitel lyfter jag fram orsakerna till att detta arbete är relevant för mig. Jag redogör här för de frågor utifrån vilka jag jobbat med i processen. Jag för också här en diskussion om improvisationens betydelse för mig och för detta arbete.

### **2.1 Improvisationens relevans**

Ett av de främsta syftena till detta arbete är att jag vill jobba mera med improvisation som ett redskap och arbetssätt. Jag vill lära mig hur det fungerar att applicera improvisation i de olika arbetsskedena då man jobbar från idéskedet till en slutlig produkt, det vill säga den färdiga sketchen. Tanken är att jag skall få en bättre insikt i hur man improviserar i olika situationer för att komma fram till olika mål, och hur improvisation kan bidra till att bygga upp karaktärerna och manuset inför sketchen. Jag vill kunna få en tydligare uppfattning om var det lönar sej att jobba med improvisation och var det inte kommer att fungera. Jag vill också få en klarare inblick i vad som är styrkorna och svaghetererna med att använda sig av improvisation.

Själv har jag den uppfattningen att improvisation är till nytta då det gäller att skapa humor som skall förmedlas genom karaktärer och samtidigt vara spontan och verklig. Med verklig menar jag att vi i sketchen strävar till att karaktärerna skall vara riktiga personer och inte bli karikatyrer. Jag vill genom denna studie bevisa att improvisationen stöder det tänkande och det arbetssätt som man använder sig av när man skapar sketchprogram. Jag vill också kunna visa att man genom improvisation kan stärka karaktärerna i ett manus och anpassa manuset efter karaktärerna för att få helheten mer övertygande. I detta fall till skillnad från att skriva ett manus, sedan skaffa skådespelarna och bara filma in materialet. Det handlar alltså om en mera djupgående process där man jobbar fram karaktärerna samtidigt som manuset och i samverkan med skådespelarna.



## 2.2 Analys av sketchprogram

Jag har genom att se på och analysera sketchprogram från olika länder och kulturer kommit fram till att de till sin karaktär ofta är helt olika varandra. I svenska sketchprogram utgår man mycket från realistiska och starka karaktärer, samma som vi i vår grupp har strävat efter att göra, och försöker ta modell av. Två svenska humorgrupper som inspirerat oss är bland andra Grothesco och Karatefylla. Man jobbar i dem med skådespelarna som en förstärkt version av sig själva utan att bli karikatyrer. I finska och engelska sketchprogram är detta med karikatyrer däremot mycket vanligt. Bland annat finska humorgruppen Kummelit jobbar mycket utgående från karikatyrer. Likaså de engelska humorgrupperna Big Train och Monty Python. Skådespelarna spelar en roll och talar därmed med förvrängd röst och rör sej onaturligt eftersom det hör till den rollen de spelar i sketchen. De engelska och de finska sketchprogrammen skiljer sig också mycket från varandra. De finska programmen lyfter speciellt fram det karikatyrmässiga som verkar påklustrat, medan engelsmännen i en större utsträckning spelar karikatyrer av sig själva. Den finska humorgruppen Huuliveikot jobbar också med karikatyrer medan den finska gruppen Biisonimafia enligt mig inte ens lyckas skapa trovärdiga karikatyrer. De upphöjer sig själva och skruvar till det för att uppnå en komik i det hela som blir väldigt påklustrad och överklig. I vår grupp har vi strävat efter att jobba på ett sätt som mest liknar det svenska sättet. Man jobbar med trovärdiga karaktärer och skådespelarna spelar inte en roll utan är mer eller mindre sig själva. Därför är det desto viktigare att karaktärerna blir starka som sådana utan att behöva gå till överdrift eller klistra på ett extra lager av karikatyr inför en sketch.

## 2.3 Frågeställningar

Min uppfattning är, att karaktärerna genom improvisation kommer att bli djupare och mera levande och verkliga. Detta helt enkelt för att man ger skådespelarna en större frihet att spela den roll de har i sketchen och mera tid att jobba med den. Då hittar skådespelarna lättare sina karakteristiska drag i olika situationer och blir vana vid att spela sina roller. Sedan har de lättare att anpassa sin karaktär till det befintliga manuset. Jag vill alltså ta reda på ifall improvisationen som arbetsätt bidrar till att göra karaktärerna starkare och mera trovärdiga.

Min frågeställning är således:

*Vilka faktorer är viktiga i en process där improvisation används som arbetsmetod i att skapa manus till sketcher?*

Jag vill även ta reda på i vilket skede av arbetsprocessen det är givande att använda improvisation som ett redskap. Vi jobbar väldigt mycket med att bolla idéer och när bollandet stannar upp eller låser sig, kan det då vara givande att improvisera fram en fortsättning? Därav frågan:

*I vilket skede av arbetsprocessen bidrar improvisationen till att föra processen framåt?*

### 3 DEFINITIONER OCH BEGREPP

**Brainstorming** – är ett engelskt uttryck för att ”storma hjärnan”, vilket betyder att man kastar fram alla idéer man har inför gruppen och bollar dem med de andra i gruppen. En idé föder ofta idéer hos någon annan som i sin tur bygger vidare på idén med sina tankar om den och på så vis går arbetet vidare. Brainstorming görs av flera personer i en grupp där alla kastar fram förslag utan att själva censurera eller kritisera dem. (Nationalencyklopedin 2012)

**Improvisation** – handlar i grunden om att framföra något utan att i förväg ha bestämt en exakt utformning av det man gör. Improvisation kan göras på många olika sätt och det finns en hel del olika improvisationsmetoder och övningar för alla tänkbara situationer skådespelare emellan. I detta arbete har jag främst utgått från Keith Johnstones improvisationsmetoder och filosofier. (Johnstone 1979)

**Karaktär** – i detta arbete talar jag mycket om skådespelare som gör en karaktär och hur de jobbar med karaktären och dess karaktärsdrag. Med karaktär menar jag det sätt och de egenskaper en skådespelare tar på sig i en viss roll. En skådespelare kännetecknas av sin karaktär, egenskaper och läggning. Nationalencyklopedin beskriver en karaktär som en person som [...] ”ett tämligen stabilt mönster av en individs egenskaper, såsom de avspeglar sig i individens förhållande till andra och till sig själv”. Här avses karaktärernas kommunikation och förhållande till varandra.

**Karikatur** – Med karikatyr avses en överdriven karaktär. En karaktär som är överdriven till en onormal grad. En karikatyr är ofta inte längre trovärdig i sig själv utan kan ses som en överspelad karaktär. (Nationalencyklopedin 2012)

**Rollspel** – Med rollspel avses situationer då man inte är sej själv utan tar på sig en annan roll. Ett fantasidrivet sällskapsspel (Nationalencyklopedin 2012). Då man gör detta i grupp bidrar rollspel till situationer som också kan ses som spelade och oriktiga, en lek helt enkelt. Med endast ”roll” syftar jag på det förhållande skådespelaren har till de andra skådespelarna och till sketchen som helhet. Helt enkelt vilken funktion skådespelaren skall ha i sketchen.

**Sketch** – Med sketch avses ett kort komiskt drama som i grunden skildrar en handling eller en situation (ibland flera), med en komisk slutpoäng. Då en sketch skildrar flera olika idéer och situationer kallar jag dem för olika delar i samma sketch. I detta arbete talar jag om sketchen ”Bästisarna” som består av sex olika delar. De hör ihop med varandra och tillhör alltså fortfarande samma sketch. (Nationalencyklopedin 2012)

**Sketchprogram** – är en större sammansättning av sketcher till ett längre avsnitt eller program. Ordet sketchprogram existerar inte i det svenska språket. Orden ”sketch” och ”program” existerar i svenska språket och därför syftar jag i detta arbete på ett program bestående av sketcher. I vårt fall med Humor Kills jobbar vi egentligen med enskilda sketcher eftersom de kommer att stå var för sej utan att behöva tolkas tillsammans, trots att flera av sketcherna består av flera delar.

## 4 METOD

Jag har i detta arbete jobbat fram en egen metod med vilken jag har analyserat vårt arbets sätt. Min metod tangerar starkt den etablerade metoden ”deltagande observation”. Förutom deltagande observation har jag gjort en intervju och läst på om improvisationsmetoder och övningar som jag sedan har applicerat i praktiken. Improvisationsmetoder och övningar har jag också med mig i bakfickan från teatersammanhang och från den fria improvisationsteatergruppen IMP, där jag medverkat.

### 4.1 En del av gruppen

Tanken med detta projekt var att jag själv skulle vara en viktig del av arbetsgruppen. Dels för att jag hade en hel del idéer om hur jag ville jobba, dels för att pröva på att jobba på ett nytt sätt med ett nytt projekt. Jag ville forma denna produktion så att den skulle passa mitt eget arbets sätt så bra som möjligt. Därav har jag också lärt mig en del nytt om mig själv och om hur jag jobbar i grupp.

Min frågeställning och sättet på vilket jag har jobbat kring den beskrivs bäst av den metod som kallas ”deltagande observation” (se Hansen et al. 1998 s. 35-65). I kapitlet som behandlar deltagande observation som metod beskrivs metoden inte bara som en enda metod utan den består ofta av olika handplockade metoder som anpassas till det som undersöks. På detta sätt har jag jobbat med gruppen. Jag har haft en tanke med vad vi förväntas uppnå med våra sketcher, och jag har valt ut att jobba med dessa metoder i arbetet kring sketchen ”Bästisarna”, för att i denna sketch kunna koncentrera mig på improvisationen.

Simon Cottle (författaren av kapitlet ”Participant Observation” Hansen et al. 1998 s 35-65) talar om deltagande observation på följande sätt:

[...] ”the participant observer becomes his or her own research instrument. She or he must physically place her or himself in a position from which to make observations” [...]

Jag har själv varit en aktiv del av gruppen och arbetsförfarandet och dessutom har jag fungerat som en av skådespelarna. Mina roller i arbetsgruppen har varit många och således bidrar de till en bred och omfattande syn på helheten. Med denna breda syn

förväntar jag mig kunna analysera och diskutera på ett mångsidigt sätt om arbetsförfarandet och dess resultat.

Cottle delar upp metoden deltagande observation i sex steg; *design, access, field relationships, collecting and recording data, analysing data och write-up*. Översatt kunde dessa heta; *form, tillgång, relationen på arbetsfältet, samlande och inspelande av information, analys av informationen och summering*. Dessa steg har jag följt ganska klart fast på mitt eget vis. Jag har vetat vilken ”form” vi jobbar med. Det vill säga att skriva och skapa manus till sketcher för att sedan spela in dem, och distribuera dem. Tillgång har jag minsann haft eftersom jag själv varit med och skapat det som skall analyseras. Relationen på arbetsfältet har jag alltid varit en viktig del av i alla skeden. Samlande av information har gått till så att jag antecknat tankar kring det vi åstadkommit under våra möten. Sedan har jag också videofilmat en del av våra improvisationsövningar, för att kunna se mer objektivt på övningarna, vilket har varit speciellt bra eftersom jag själv varit en av skådespelarna. Analysen av informationen har gått ut på att vi efter övningarna funderat på vad som gagnar just våra tänkta idéer och försökt styra den fortsatta improvisationen just i den riktningen. Och så det sista steget som jag fritt översatt till summeringen och som i princip omfattas av detta arbete. En fråga är dock ifall jag eftersom jag deltagit i arbetet i många olika roller så som regissör, manusförfattare och skådespelare har en tillräckligt objektiv syn på mig själv och mitt förfarande. Med tanke på detta vill jag påpeka att denna analys utgår från mig själv och mitt sätt att jobba på enligt mig själv.

## **4.2 Intervju och diskussion**

Inför arbetet beslöt jag mig för att även tala med någon som jag vet har hållit på mycket med improvisation. Detta främst för att själv bekräfta vad jag tyckt och trott gällande improvisation och också för att få vägledning inför arbetet. Det har också varit viktigt för mig att få diskutera kring ämnet med någon som jag vet har hållit på med improvisation och som har jobbat med improvisation i proffssammanhang.

Inför arbetet har jag diskuterat med skådespelaren och improvisatören Johanna af Schultén. Hon har jobbat främst med improvisation framförd på scen. Några av de saker vi diskuterade handlar bland annat om hur viktigt det är att jobba tillsammans som en

grupp när man har att göra med humor och sketcher. Främst för att humorn skall förstås av alla och för att det skall kunna uppstå en gemensam humor i gruppen.

Johanna af Schultén har varit med om ett projekt där man improviserat fram ett manus till en pjäs och enligt henne är arbets sättet definitivt tidskrävande. Att låta flera skådespelare improvisera, medan en person antecknar vad som fungerar och vad som inte fungerar, tar mycket tid.

En grundtanke som Johanna af Schultén förde fram vid improvisation är att våga kasta sig in i situationer och godkänna motspelarnas erbjudanden. Efteråt kan man utvärdera förfarandet och se ifall det blir bra eller dåligt. Först måst man helt enkelt pröva på det innan man vet. Därför är improvisation också väldigt konkret i och med att man måste pröva sej fram och se vad som fungerar.

### **4.3 Arbetsgruppen**

Vid jobbandet med sketchprogram som en humorgrupp är det viktigaste själva gruppen. För att idéer och humor skall kunna skapas så måste de skapas tillsammans. Vår kreativa grupp i projektet ”Humor Kills” består av tre personer. Jenny Hinders, Kristo Salminen och jag själv, Albert Häggblom. Jag har valt att jobba i en grupp på tre personer eftersom jag ansett att gruppstorleken är lämplig att jobba med just inför detta projekt. Dels är det lätt att arrangera möten och bolla idéer, dels kan en grupp på tre personer lära känna varandra bra under arbetsprocessen. Gruppstorleken bidrar till att utveckla humorn i gruppen och medlemmarna lär sig förstå varandra. En grupp på tre är också bättre än ett arbetspar för det finns tre synvinklar på samma idé, där två infallsvinklar kan komma att visa sej vara för ensidiga, och där den tredje kan ge ny fart åt de två andras idéer. En grupp på tre personer utesluter dock inte att två i gruppen på tu man hand jobbar på en idé för att sedan presentera idén för den tredje personen. I detta fall kan den tredje medlemmen komma med nya förslag och en ny syn på idén som för den framåt och bidrar till att utveckla manuset. Det är också ett bra utgångsläge att båda könen är representerade i den kreativa gruppen, vilket jag också tror att bidrar till ett bredare tankesätt.

Den utökade gruppen som jag kallar produktionsgruppen består av ytterligare tre personer. En producent, en fotograf samt en ljudansvarig. Hela arbetsgruppen består av endast sex personer vilket bidrar till, och förenklar informationsflödet i gruppen. Det blir enklare för alla att förstå manuset och idéerna och på så sätt kunna jobba mot samma mål. Den kreativa gruppen har ett nära arbete med fotografen, vars uppgift är att med hjälp av bilden förmedla och förstärka det som är roligt i själva sketchen.

#### **4.4 Val av arbetssätt och improvisation som verktyg**

Vårt arbete i gruppen, och i detta fall inför sketchen ”Bästisarna”, består av olika element. Vi har börjat med att bolla idéer kring sketchen, därefter har vi antecknat och brainstormat kring sketchen för att få en känsla av ifall den är värd att satsa på.

Karaktärerna i sketchen ”Bästisarna” kommer att vara mycket avgörande för bärandet av humorn, men de kommer enligt vår idé att vara svåra att få levande och naturliga. Därför har vi valt att plocka in arbetsmetoder från improvisationen. Det har i praktiken betytt att vi improviserat fram olika situationer för att få fram olika egenskaper hos karaktärerna.

Som arbetssätt har vi alltså valt att jobba med idéer, renskrivning av manus och improvisation sida vid sida för att de alla skall kunna stöda varandra, och för att samverkan skall bidra till att arbetskedena gynnas av varandra.

#### **4.5 Brainstorming och renskrivning av manus i grupp**

För att sätta igång skrivprocessen har vi som arbetsmetod valt att sätta oss ner tillsammans och börja prata om vitt skilda idéer framförda av gruppmedlemmarna. Vi har fungerat som varandras bollplank och ”påbyggare” och fört idéer vidare. Med andra ord har vi använt oss av vanlig brainstorming. Gruppmedlemmarnas inställning till idèer har varit genomgående positiv och vår tanke har varit att alla idèer är välkomna. Alla



idéer skall kunna bollas vidare och ifall vi sedan beslutat att förkasta idén så skall majoriteten av gruppen också godkänna detta innan idén förkastas.

Den viktigaste förutsättningen då man jobbar med idéer är atmosfären i gruppen. Relationen och sammanhanget bör vara sådant att alla idéer är välkomna och att alla vågar kasta fram de mest lustiga idéer. I annat fall förblir idéerna på ett censurerat och tråkigt plan. Här vill jag sätta tyngd på det som Keith Johnstone också tar fasta på då det gäller att jobba med idéer och hur viktigt det är att idéerna inte döms och att man som person inte blir stämplad som ”sinnessjuk” bara på grund av sina egna tankar.

[...]” betraktar man den för sig, kan en idé vara helt obetydlig, och riskabel driven till sin spets, men den kan få sin betydelse genom den idé som följer på den första; kanske kan den, ställd mot andra idéer, som synes lika absurda, bilda en mycket användbar länk i en kedja”. ( Johnstone, *Impro* 1979 s. 89)

Arbetet har skett i en, som jag kallar det kreativ grupp, både vad gäller idéskedet med brainstorming och själva processen med skrivningen av manuset. Claudia Johnson och Matt Stevens bekräftar också bra mina resonemang kring att vara flera i skrivprocessen för att uppnå ett rikare manus (Johnson & Stevens 2002). Jag är själv en person som får mest ut av att samverka med andra då det gäller att vara kreativ och skapa. Detta är en vägande orsak till att jag valt att jobba i en grupp på tre personer. Ofta har vi också jobbat med själva skrivprocessen endast som ett arbetspar. Sannolikheten för ett mera lyckat manus är större då man skapar det i samverkan. Pondera att jag skulle ha skrivit färdiga manuset på egen hand. Slutresultatet skulle inte ha blivit lika lyckat som då gruppen jobbat tillsammans. (Johnson & Stevens 2002 s. 1-23).

Genom brainstorming och idébollande uppstod också idén till sketchen om ”Bästisarna”. Det var en idé som jag lade fram och som bygger på en tidigare idé som jag haft med en gammal kompis från barndomen. Idén handlar om de ”utstötta” i skolan och i samhället och fenomenet att utstötta och ensamma individer brukar ty se till varandra hellre än vara ensamma. Jag presenterade min idé om dessa karaktärer och de andra hakade på. Vi byggde vidare på idén och lekte med karaktärerna ända tills vi blev fundersamma över hur dessa karaktärer i sketchen kommer att fungera i verkligheten och ifall de över huvudtaget kommer att vara humoristiska. Denna förundran ledde i sin tur till att vi med hjälp av verktyg ur improvisationen bestämde oss för att prova på karaktärerna i praktiken.

## 4.6 Olika improvisationsmetoder

Vad gäller improvisation och olika metoder har vi utgått från Keith Johnstones improvisationsövningar och tankar kring improvisation. (Johnstone, *Impro*, 1979)

Vi har improviserat fria situationer där vi tagit fasta på bland annat vad det betyder att blockera och acceptera (Johnstone, *Impro*, 1979 s. 105-112 & Johnstone, *Impro for storytellers* 1999 s. 101-129). Här talar Johnstone om hur situationer uppstår från att man accepterar erbjudande som den andra skådespelaren kommit med. Som exempel kan varje ljud eller uttalande och varje gest vara ett erbjudande som motspelaren kan använda sig av. Då man blockerar svarar man negativt på motspelarens erbjudande och då är det svårare att få situationen att fortlöpa. En grundregel i improvisationen, om man vill få mycket gjort och hålla situationerna levande, är att kunna acceptera erbjudanden.

Vi har också satt tyngd på statusövningar (Johnstone, *Impro* 1979 s. 36-83) i och med karaktärernas förhållande i sketchen ”Bästisarna”. Vi har jobbat med status i samband med begreppet ”rum” (Johnstone, *Impro* 1979 s. 63-70) - hur karaktärerna förhåller sig till sin miljö och till varandra. Alla människor tar på sig en viss status i en viss situation. Hela det sociala livet handlar i grunden om växlande av status. Om man är kapabel att kunna växla sin status har man också goda förutsättningar att anpassa sig och förhålla sig till olika situationer. Status kan man träna upp och bli mer medveten om då man jobbar med improvisation. Status som redskap är ett effektivt sätt att skapa sig en karaktär i förhållande till miljön och till andra karaktärer.

Johnstones tankar kring spontanitet och originalitet har också varit väldigt avgörande för arbetet inom gruppen i idéskedet. Spontaniteten går hand i hand med kreativiteten och är viktig att värna om då man jobbar med skapande. I grunden handlar det om att göra i stunden och inte planera i förväg. Då man planerar i förväg vad som skall hända slutar det ofta med att man låser sej då det inte går som planerat, och då är man inte spontan. Spontaniteten finns hos alla och får uttryck i stunden ifall man ger den utrymme och agerar som man känner. Det är tanken om att ”presteras” och att ”vara rolig” som får oss att låsa vår spontanitet. Sålunda handlar det om att bryta ner alla förväntningar och helt enkelt våga ”misslyckas”. (Johnstone, 1979 s.84-122)

## 4.7 Val av skådespelare

Som skådespelare i denna produktion har vi valt att utgå från oss själva. De tre personer som den kreativa gruppen består av. Detta har vi valt av den enkla orsaken att vi vet vad vi har att jobba med. Dels är det också en ekonomisk fråga. Att själva agera skådespelare stöder också arbetssättet som vi valt att jobba med och sålunda också själva produktionen. Som en humorgrupp vill vi skapa vår egen humor och då är det också bäst att utgå från oss själva som skådespelare och humorutövare. I och med att idén och manuset till sketchen arbetas fram i gruppen och med hjälp av improvisation är det också möjligt att vid behov kunna ta in utomstående skådespelare som passar in i de tänkta rollerna.

## 5 PROCESSBESKRIVNING

Processen med att jobba fram en sketch från ingenting till en färdig produkt kan delas in i olika steg. För att göra arbetsförfarandet tydligt och strukturerat har jag från början till slut gjort en egenhändig indelning till de olika arbetsskedena. Sketchen har under arbetsprocessen gått under namnet ”Bästisarna” eftersom den skildrar två kompisars relation till varandra. Ett annat namn för sketchen är ”Bästa vänner för alltid” eller förkortat ”BVFA”.

Jag har delat in själva processen i fem olika skeden som jag tar upp här i processbeskrivningen. De olika skedena är idéskedet, improvisationsskedet, skrivning av manuset, inspelningsskedet samt editeringsskedet. I detta arbete har jag lagt mest tyngd på de tre första skedena samt på inspelningsskedet. Editeringsskedet har jag valt att ta med för att fullborda processen. Detta skede ligger främst på fotografens axlar. Editeringsskedet ligger också utanför improvisationens ramar då det inte mera i det skedet går att improvisera skådespelare emellan. Däremot är det i detta skede som man ser resultatet av improvisationen.

### 5.1 Idéskedet

Vi har med den kreativa gruppen träffats på olika ställen och i olika miljöer för att få en variation i vårt tänkande. Det är viktigt att vara öppen för nya influenser främst från sina medarbetare men också från sin omgivning. Att vara uppmärksam på situationer omkring sig och inom gruppen är viktigt för att arbetet med de idéer man jobbar med skall kunna flyta vidare utan att man stagnerar. Det är viktigt att man kan vara spontan utan förväntningar. Den stora boven i idéskedet är alltid då en tanke låser sig och man inte kommer vidare med idén. Det är då processen känns tung och det är en sådan situation som man skall undvika eftersom den äter mycket energi och inte för arbetet framåt. Det är då man kan plocka idéerna från det som händer i sin omgivning. Eller så kan man vara öppen för att gå ett steg tillbaka i bollandet av idén och fortsätta på en annan väg.

Vi har antecknat alla idéer och sedan valt ut de som vi tänkt jobba vidare med. Det är i detta skede av arbete vi ofta märkt vilka idéer som varit värda att jobba vidare på. De idéer som varit tunga att utveckla visar sej ofta i detta skede vara antingen för svåra eller för ointressanta för att hålla hela vägen till slut. Då har vi i gruppen valt att bara jobba vidare med sådana idéer som vi alla trott på.

Också på detta sätt dök idén om "Bästisarna" upp. Idén kom fram då jag kom att tänka på en liknande grej som jag gjort med en kompis för flera år sedan. En idé om att skapa två karaktärer där humorn skulle komma från det att de är mycket egna och deras förhållande sinsemellan alltid är likadant. Ett förhållande mellan två personer som blivit "vänner" för att de helt enkelt inte haft någon annan att umgås med än varandra. De har mer eller mindre alltid bara levt tillsammans och definierar sej som vänner trots att de egentligen inte vet hur vänner beter sig mot varandra. Jag lade fram en idé om att de skulle vara de typiska "utstötta" från skolan och att de i och med det alltid har hängt ihop utan att egentligen själv "valt" att vara kompisar. Bakgrunden till dessa karaktärer bollade vi sedan vidare på inom gruppen och funderade över ett hurudant förhållande de skulle ha till varandra och till situationerna i sin omgivning. Skulle de vara passiva eller aktiva? Skulle den ena vara elak och den andra snäll? Skulle de prata mycket med varandra eller skulle de presenteras mera genom sina handlingar och reaktioner? Detta var några frågor som vi bollade med i gruppen.

Vi kom fram till att de skulle vara ganska tillbakadragna och att deras känslor och karaktärsdrag främst skall skapas av deras handlingar och deras förhållande till sina handlingar och sin omgivning. Vi funderade på olika situationer som dessa karaktärer kunde komma att råka ut för och funderade på hur de sedan skulle komma att agera i de olika situationerna. Hur skulle de bete sig i en buss eller på ett kafé? Hur skulle de bete sig hemma hos varandra eller hemma hos en potentiell flickvän? Vi bollade av och an och kom underfund med att det kommer att finnas en stor utmaning med dessa karaktärer. Utmaningen är, att de till sin planerade karaktär är ganska apatiska och har ett långsamt tempo. Tempo och rytm hos karaktärer pratade jag också med Johanna af Schultén om. Hon påpekade att det ofta bidrar till situationen och gör den mer levande ifall karaktärer i samma scen har olika energi och rytm, att de helt enkelt är kontraster

till varandra. Ifall karaktärerna allt för mycket liknar varandra finns det risk för att situationen blir trög och tråkig. Då måste humorn födas från något annat som händer runtomkring eller just från det att karaktärerna skapar en lustig situation trots att de är ”liknande”. Vi beslöt oss i gruppen fortfarande för att lita på situationerna och låta karaktärerna få ha en ganska liknande rytm. Vi ville ”pröva” dessa karaktärer och situationer och se om det verkligen fungerar och då har vi fört arbetet vidare i processen till improvisationsskedet.

## 5.2 Improvisationsskedet

När man går in i improvisationsskedet med en idé är det liksom i idéskedet viktigt att man fast man har en klar idé om sketchen fortfarande är öppen för förändringar. Utan en öppenhet och vilja att förändra och förbättra är detta skede helt onödigt. Det främsta syftet med detta skede för just denna sketch ”Bästisarna” är att stärka och utveckla karaktärerna. Vi ville pröva på att ”spela” dessa karaktärer och se vad som uppstår i olika situationer och vad som egentligen är humorn och vad som lönar sig att utveckla.

Till en början gav vi namn åt våra karaktärer för att ha något att spela med. Hans och Håkan som spelas av Kristo Salminen och mig själv (Albert Häggblom), är de namn som vi använt och som också senare kommit att skrivas i manus. Namnen uppstod vid tanken att karaktärerna skall vara lite som bröder, det vill säga lite liknande. Därav namnen Hans och Håkan som på nåt vis påminner om varandra. Sedan iscensatte vi olika situationer, för att få en känsla av hur karaktärerna kan bete sig och hur de förhåller sig till varandra och till utomstående personer.

Vi prövade först vilka olika status karaktärerna har i förhållande till varandra och i förhållande till rummet. Detta gjorde vi genom att karaktärerna i tur och ordning bjöd in varandra till sitt hem. Personer betar sig alltid olika beroende på om de befinner sig hemma hos sej själv eller är gäst hos någon annan. I dessa scener gjorde Hans och Håkan vardagliga saker som utvecklade en viss relation mellan dem. Relationen blev en långsamt gående handling och ofta uppstod det också en känsla av missförstånd mellan karaktärerna. Hans kom hem till sig själv och lade sig på soffan, men blev plötsligt

irriterad av hur soffan stod. Utan att röra en min började han flytta omkring soffan för att den skulle placeras just där som han önskade. När Håkan sedan blev inbjuden fick han sitta i den andra soffan, ett starkt ställningstagande från Hans sida, att ha sitt utrymme och sin status i förhållande till sin soffa och sin gäst. Egentligen uppstod det en sådan stämning som vi var lite ute efter.

Fenomenet status känner man själv bra igen från det vanliga livet, och det märktes också i vår improvisation genom att karaktärerna hade olika förhållande gentemot varandra beroende på var de befann sig. Vi kryddade situationen ytterligare genom att ta in en tredje person. En tjej som spelas av Jenny Hinders och som i olika situationer har olika roller, och olika förhållande till Håkan och Hans, beroende på vilka egenskaper hos karaktärerna Håkan och Hans vi ville testa och plocka fram. Jenny spelade bland annat en granne som kom på besök samt en flickvän. När vi plockade in henne som granne, visade det sej igen att Hans i sitt eget hem hade den högsta statusen medan grannen och Håkan befann sig på samma nivå i sina status. Därav uppstod det också en vinkling som vi strävade efter, nämligen att Håkan och Hans förhållande är ett sånt som egentligen inte tolkas som vänskap. Håkan var nämligen ”bättre vän” med grannen än med Hans, fastän de själva definierar sej som vänner.

Här har vi också följt ett av de grundläggande råd som jag fått av Johanna af Schultén, nämligen att frimodigt kasta sej in i situationer och vara öppen för allt som händer och att man sedan litar på att tillsammans bära situationen vidare. Det är ofta i sådana situationer som man överraskar sig själv och andra och det är i de situationerna som det uppstår något som är intressant. Det kan uppstå situationer som man aldrig hade kunnat tänka ut med tankekraft men som uppstår genom spontanitet ur själva handlingen.

Efter att ha provat situationer både hemma hos Håkan och hos Hans flyttade vi ut karaktärerna till ett neutralt ställe. Vi provade på att placera karaktärerna på en restaurang. Där har de ett annat förhållande till själva stället och situationerna som uppstår i och med att stället är ”neutralt” för dem. I denna iscensättning fungerade Jenny som en servitris som kom med yttre erbjudanden till situationen.

På restaurangen märkte vi att karaktärerna förhöll sig till varandra på ganska liknande sätt som hemma. Hans har i och med sin bestämdhet och sina sparsamma ansiktsuttryck ofta en högre status. Därav uppstår det komiska situationer då Håkan gör bort sej inför Hans eller kommer för nära in på Hans personlighet. Det sker bland annat den gången då Håkan spyr på Hans och Hans inte ändrar en min utan försöker behålla sin status. Det upplevs som roligt då det bryter den uppbyggda relationen. I själva verket har Kristo som spelar Hans här svårt att hålla minen och sketchen faller tyvärr på det att man kan se ett smygande leende på Hans läppar, vilket inte var tanken.

I och med detta improvisationsskede fick vi alltså en djupare inblick i karaktärernas förhållande och ett prov på hur dessa karaktärer beter sig i de olika situationerna. Vi märkte ganska snabbt här att i och med karaktärerna Hans och Håkans interna förhållande kommer utmaningen att ligga på att skapa ett fungerande tempo och en tydlig handling. Som karaktärer är ”Bästisarna” väldigt asociala och det finns hela tiden en känsla av att de inte ”vet” hur man är social på ett naturligt sätt. För att förstärka detta kom vi till den punkten att vi skall använda möjligast få repliker och att vi skall se hurdana karaktärerna är genom handling. De skall endast komma att tala med varandra då de verkligen är tvungna. De undviker alltså att tala om de inte måst. Det är en av egenskaperna som de har och som beskriver deras relation.

En annan aspekt som vi genom improvisationen fick klarare för oss var vilken status karaktärerna har sinsemellan. Vi kom fram till att Håkan alltid är den som är ”snäll” men han är klumpig och hans handlingar slutar ofta med att allt går snett och att han ”inkräktar” på Hans karaktär. Karaktären Hans kom fram som en stark och envis karaktär som är mer eller mindre skadeglad för det som Håkan ställer till med. Hans är den mer ”elaka” i relationen. Det är denna kontrast mellan karaktärerna och det faktum att de trots sina karaktärsdrag är ”vänner” där vi såg något som kunde vara humoristiskt.

Det vi också insåg i detta skede är att dessa karaktärer kräver att bli tydligt etablerade hos publiken för att de skall kunna uppfattas som roliga. Detta kommer att kräva en flerdelad serie och frågan kvarstår ifall vi med våra planerade scener kommer att uppnå



den längd som behövs för att föra in tittaren och publiken tillräckligt djupt i karaktärernas värld.

Efter att ha satt sig in i karaktärerna genom att improvisera utgående från olika situationer på olika platser gick vi över till att börja fundera på vilka situationer och platser som bäst lyfter fram karaktärerna och vilka situationer vi vill filma. Vi har såklart försökt placera karaktärerna så att situationerna skall bli möjligast underhållande.

### **5.3 Manusskrivningsskede**

Det känns skönt att gå in i ett manusskrivningsskede med en bakgrund där man redan bollat idéer och provat på dem. Det gör att själva skrivprocessen går väldigt snabbt. När vi som skriver varit flera, i detta manusskrivningsskede Jenny Hinders och jag, så har vi förstått varandras idéer på ett bättre sätt. Detta gör skrivandet av manus mer flytande. De idéer som vi bestämde oss för att skriva ner i manus har sist och slutligen varit flera av de idéer vi hade till en början i idéskedet. Så i detta fall har cirkeln så att säga blivit sluten trots att processen har genomgått ett skede av improvisation. Improvisationen har bekräftat att idéerna fungerar och att det är dem vi vill göra.

De idéer som vi bestämde oss för att börja skriva i manus var först och främst ett möte mellan karaktärerna. Håkan kommer och hälsar på Hans på hans födelsedag. Detta sker i trappuppgången. Håkan knackar på och Hans öppnar dörren. Håkan överräcker en liten Coca Cola och gratulerar Hans. Håkan själv börjar dricka ur en stor flaska Coca Cola. Med denna del var tanken att etablera vännernas förhållande till varandra som aningen lustigt. Hans släpper inte ens in Håkan eftersom det inte hör till deras stil.

Del två valde vi att skriva om när Håkan har sönder Hans Playstation. Vännernas vanliga plats är att sitta i soffan tillsammans, och i denna del spelar de tv spel. Med denna del var tanken att skapa en handling med ett tempo som bryter karaktärernas annars lugna tempo, och därav skapa humor.

I del tre som vi valde att skriva ner sitter Håkan och limmar ihop Playstationen medan Hans egoistiskt dricker ur sin Coca Cola. Här presenterar Håkan också sin flickvän för första gången. Hon sitter med dem i samma bord och när Hans får veta att de är ett par så blir han avundsjuk. Tanken med denna del är att förstärka Hans och Håkan som vänner och få reaktioner då någon tredje part kommer emellan deras vänskap. Denna del leder vidare till del fyra där Håkan för första gången ligger i sängen med sin flickvän och bestämmer sig för att våga känna på hennes bröst. Tanken här var också att försöka förstärka det faktum att Hans och Håkan gör allt tillsammans, då det visar sej att Hans också är med i sängen.

I del fem sitter de på baren och håller i sig sprit. På grund av det som hände i sängen har flickvännen gjort slut med Håkan och då hör det till att gå till baren och supa med sin bästa vän. Det slutar med att Håkan spyr på Hans. Tanken är att humorn skulle uppstå ur Hans sätt att förhålla sig lugnt till allt som händer. Även om han får spyor på sig.

I den sista delen sitter de igen hemma i Hans soffa och Håkan mår dåligt efter gårdagens besök i baren. Hans mobbar Håkan ytterligare genom att bjuda honom på Coca Cola som får honom att skita på sig. Här ser vi ett av Hans första leenden i sketchen.

Skrivandet av manus blev i detta fall mera som en renskrivning, där vi finputsat idéerna. Vi har i skrivskedet snabbt kunna ta beslut på exakt vad som skall hända och hur det går till, eftersom vi här redan har en stark uppfattning om karaktärerna och hur de betar sig. Detta ser jag absolut som en styrka i ett dylikt projekt.

Vi hade sex stycken klara delar av denna sketch i manusskedet som vi snabbt kunde skriva ner. Det uppstod dock en till idé om en sjunde del i skrivningsskedet. Denna sjunde del visade sej dock vara opassande och vi beslöt sedermera i samspråk med alla tre i gruppen att den sjunde delen inte är tillräckligt genomtänkt för att passa in med de övriga. Vi upplevde idén om den sjunde delen som för stark i och med att karaktären Hans i denna del skulle vara den som visar en helt ny sida av sin karaktär och bli galen

för några sekunder. Vi beslöt att ta denna del ”tillbaka” till idéskedet och fundera ut en annan situation som kunde berätta samma sak men på ett mer trovärdigt sätt. Ett sätt som kunde förstärka karaktären ytterligare. Som idén nu var verkade den ologisk och påklistrad utan en trovärdig orsak.

Om jag ramar in själva manusskrivningsskedet för denna sketch på sex delar kan jag konstatera att vi fick manusen, de sex första delarna, renskrivna inom loppet av ungefär tre timmar. En snabb process som dessutom kändes enkel tack vare en god grund att bygga på i och med improvisationen. Däremot har improvisationen varit tidskrävande och arbetsdryg. Häri kommer en tidsmässig och produktionsmässig aspekt in i arbetsförloppet, nämligen frågan om det är relevant och finns underlag för att sätta mycket tid på improvisation. Denna aspekt går jag närmare in på i kapitlet om Reflektion.

## **5.4 Inspelningsskedet**

Innan inspelningsskedet skickade jag ut de färdiga manusen till de övriga medlemmarna i gruppen. Ofta då det handlar om sketcher är det viktigt att mötas med gruppen och gå igenom manuset verbalt för att kunna poängtera vad det viktiga i manuset är och vad det är som speciellt skall poängteras i bildberättandet.

Valet av bildberättande går jag in på ur karaktärernas synvinkel. För att stärka den relation som karaktärerna Hans och Håkan har sinsemellan så fattade vi ett beslut på att spela in alla scener genomgående från en bildvinkel. Det vill säga karaktärernas förhållande är ensidigt och aningen onaturligt. Här tänkte vi att genom att använda endast en bild och undvika klipp kan vi förstärka denna onaturlighet.

I del ett kommer Håkan för att gratulera Hans på födelsedagen. Denna del äger rum vid lägenhetens ytterdörr i en trappuppgång i ett höghus. Här valde vi också att enbart filma scenen från Håkans synvinkel. Håkan är den svagare av karaktärerna och har lägre status. Därav kommer vi bättre in i deras relation genom att följa med Håkan i denna

del. I de övriga delarna sitter de genomgående bredvid varandra. Också i del fyra där Hans, Håkan och Håkans flickvän ligger i sängen så är uppställningen likadan. Karaktärerna befinner sig på rad bredvid varandra. I de övriga delarna sitter karaktärerna alltid bredvid varandra och bildvinkeln är rakt på och utan klipp. På detta sätt har vi försökt förstärka förhållandet mellan karaktärerna.

Även när vi kom till inspelningsskedet kändes det ganska skönt att ha en improvisation som grund. I och med improvisationen har vi i princip platsen, manuset och idén klar, och vi vet hur karaktärerna beter sej mot varandra och i olika situationer. Det enda är nu att skapa så trovärdiga karaktärer i situationen som möjligt. Att vara förberedd på detta sätt bidrar till att man har en större frihet att också improvisera en del under själva inspelningsskedet. Man är inte låst av att ha ett främmande manus, utan man är säkrare på sina karaktärer och på hur de kan komma att reagera i de olika situationerna. Om man tillåter improvisation i detta skede kan det dyka upp nya tolkningar och reaktioner i situationerna.

Inspelningarna liksom manusskrivningsskedet förlöpte relativt snabbt. Och än en gång vill jag tacka improviserande för det. Inspelningen försnabbas då tiden inte går till att fundera ut hur karaktärerna skall bete sej.

## **5.5 Editeringsskedet**

I och med att vi spelat in alla de fem första delarna ur en enda bildvinkel, så blir editeringsskedet aningen ensidigt. Det finns helt enkelt bara olika tagningar att välja mellan, och tagningarna visar sej ofta vara bra på olika sätt. I detta skede märkte vi snabbt att vi för att ha frihet i timing och klipp absolut borde ha spelat in dessa delar ur fler än en bildvinkel. Att bara spela in en mastertagning var ett medvetet och starkt val och det visar sej fungera enligt oss i hälften av delarna, men i de övriga faller både karaktärerna och handlingen ganska platt.

Efter att vi sett igenom de första fem delarna som är filmade med en mastertagning valde vi att filma in den sjätte och sista delen från olika vinklar för att kunna göra en jämförelse i vårt arbete. Efter att vi tog denna del till editeringsskede märkte vi att möjligheterna här var betydligt flera och att det bidrar till ett mångsidigare berättande och en bättre timing i handlingen. Däremot bryter denna del berättarsättet i och med att stämningen blir en helt annan än i de som är filmade i en enda mastertagning. Ifall vi fortsätter att producera sketcher med dessa karaktärer bör vi göra ett val och bestämma oss för endera bildberättandet.

## 6 REFLEKTION

I detta kapitel följer jag samma uppbyggnad som i kapitlet Processbeskrivning för att göra en klar struktur i mitt analyserande. Jag kommer att gå igenom de olika skedena i arbetsprocessen och sedan reflektera över dem. Vad har varit givande, vad har varit destruktivt för helheten och vad har jag känt i de olika situationerna samt lärt mig av att jobba på det viset vi jobbat.

### 6.1 Idéskedet

Sättet vi valt att jobba på i en grupp på tre personer som träffas regelbundet i olika miljöer är ett sätt som jag tycker fungerat bra. En grupp på tre personer är tillräckligt flexibel och anpassningsbar för att arbetet skall kunna fortlöpa ostört. Det att man kunnat träffas i olika miljöer och olika sammanhang är enligt mig en positivt bidragande faktor, som enligt vad jag hade tänkt mig också levde upp till förväntningarna. Människor och personer har en tendens att tröttna om samma sak upprepas tillräckligt många gånger och här stämmer också det finska ordspråket ”vaihtelu virkistää” eller fritt översatt ”ombyte förnöjer”. Styrkan har legat i att vi oberoende var och när vi träffats har haft samma mål i tankarna: ”Att skapa sketcher.”

Vissa gånger har vi också bara träffats två åt gången, dock alltid så att jag själv varit den ena av personerna. Detta har också fungerat mycket bra men oftast i ett senare skede av idéutvecklingen. Tankegångarna är ofta mer koncentrerade när man bara är två personer, men också mer ensidiga. Det betyder att dessa träffar med två närvarande personer fungerat betydligt bättre då idén är mer eller mindre klar och det bara gäller att spinna vidare på den och sedan börja skriva på manuset. Det vill säga, ju mindre utvecklad en idé är, desto tacksammare är det att vara flera som utvecklar den. När idén börjar ta form går det enklare att fortsätta på den i en mindre grupp. Nackdelen med en mindre grupp är således också att man lättare låser sig, eller stagnerar ifall idén inte är tillräckligt klar.

I idéskede har jag lagt märke till att det nästan genomgående är en tyngre process att gå vidare med en gammal idé än att kläcka en ny. Då man kastar fram idéer får det inte finnas något som kan hindra idén från att komma fram och kunna utvecklas fritt. Allt skall vara möjligt och alla idéer skall vara välkomna. Det är en mycket viktig del att lägga grunden för arbetet med den tanke att allt är möjligt att genomföra och att alla idéer är bra. Det är också det som bidrar till att nya idéer är lätta att komma upp med och att det inte känns tungt i detta skede. Om det uppstår ett skede som känns tungt så faller snabbt motivationen och viljan att gå vidare i arbetet. Därför har jag försökt att alltid skapa ett utrymme där alla lyssnar till alla idéer och sedan kan bolla vidare med dem eller förkasta dem. Om någon kommer upp med en idé som de andra sedan naturligt tar tag i och bollar vidare på så är det ett gott tecken. Det är ofta dessa idéer som till slut kommer att förverkligas. Det kan i ett bra skede kännas som om idén föder sig själv i gruppen och bara ramlar framåt och det är just den situationen och det kreativa rum som jag försökt skapa i den kreativa gruppen. Tidvis tycker jag vi lyckats riktigt bra med att skapa detta rum.

Under våra träffar hade vi som bäst en lista på över 40 antecknade idéer till olika sketcher. Av dessa tyckte vi att över hälften var sådana som vi bra kunde satsa på att förverkliga. Vi valde ut omkring 15 stycken som vi beslöt oss för att gå vidare med till manusskedet. Av dessa 15 stycken kom vi att spela in endast 9 stycken. Så jag kan konstatera att underlaget varit brett vilket jag ser som ett tecken på en lyckad idéutveckling, och en lyx då man har friheten att välja vad man vill ta itu med. Men jag ser också mängden som ett tecken på en tidskrävande produktion där det är viktigt att alla i gruppen samarbetar och lägger ner tid på produktionen för att ro den iland.

Under våra träffar har vi i medeltal kommit fram med ungefär fem nya idéer per träff. Också då det känns som en ”dålig dag” kan en riktigt bra idé dyka upp just för att man tänker att det inte händer. Här gäller det bara som jag skrev tidigare att vara öppen för idéer trots att man själv inte kommer på någonting just då. Ju mer man vågar släppa sina tankar och sin fantasi fria, desto mer får de andra i gruppen ut av situationen och någonting fint att bygga vidare på.

Jag har fått bekräftat för mig att brainstorming är ett sätt som passar mig själv mycket bra att jobba med då det gäller att utveckla manus från olika idéer. Gruppen är kärnan i arbetet och utan den skulle jag inte ha kunnat jobba med dessa idéer. Därför är också gruppens sammansättning och engagemang mycket viktigt. Det fanns perioder under denna produktion då jag kände mig frustrerad över att jag själv ville sätta mera tid på grupparbetet än de övriga i gruppen hade tid med. Så jag har här också insett hur viktigt det är med balans inom gruppen vad gäller målsättningarna så att alla kan bidra till arbetet under rätt förhållanden.

## 6.2 Improvisationsskedet

Det har varit bra att komma bort från att sitta ner och bolla idéer i huvudet till att verkligen stiga upp och göra dem. Improviserande är en helt annan dimension än själva tankearbetet och fantasin då man sitter stilla och tänker. Båda delarna är bra och stöder varandra, men improviserande får en att se saker ur en ny synvinkel, och hjälper en att kunna se hur idén förverkligas i situationen.

Då man jobbar med skådespelare så kan verkligheten bli en helt annan än den man med tankekraft tänkt sej fram till. Det är här som improvisationen har sin styrka. När vi har börjat improvisera har vi märkt vad som fungerar i praktiken och vilket förhållande karaktärerna de facto har sinsemellan. Detta kan skilja sej från det man tänkt att de skall ha. Sedan kan man utveckla deras förhållande och stärka deras egenskaper med olika övningar och försätta karaktärerna i olika situationer, för att utveckla dem åt det håll man tänkt sej.

Som exempel jobbade vi med Hans och Håkan så att Hans skulle upprätthålla sin uttryckslösa och hårda attityd, för att det skulle skapa en kontrast med Håkans handling. Som i del två av sketchen ”Bästisarna” där Hans håller minen medan Håkan söndrar Hans Playstation. Vi ville med denna handling få till stånd en handling som bryter tempot och som utmanar karaktären Hans. Det att han inte synbart regerar när Håkan har sönder spelkonsolen förstärker Hans karaktär.



Vi är alla tre av den åsikten att improvisationen har bidragit till att göra det tydligare för oss hurdana karaktärerna är gentemot varandra och hur de reagerar i olika situationer. Här har improvisationen varit till hjälp för arbetet och gjort flödet lättare när vi gått vidare i manus och inspelningsprocessen. Improvisationen har definitivt bidragit till att stärka karaktärerna och fått en som skådespelare att bli mera säker på sin roll i situationen.

Det som däremot kan ses som en nackdel med improvisation ur en mer produktionsmässig synvinkel är att improviserande äter upp mycket tid. Det är tidsmässigt krävande att improvisera kring en enda situation, och insikterna man får ut av det kan vara ganska få trots att de är av stor vikt. Det är därför värt att fråga sig i vilka sketcher det verkligen behövs improvisation och i vilka det fungerar lika bra utan. Vi improviserade i två längre sjok inför inspelningen, vardera ett par timmar per session. Men skulle man verkligen vill göra en djupdykning borde man ägna improvisationen ett par hela arbetsdagar, speciellt då vi alla inte är vana improvisatörer från förut.

Denna sketch "Bästisarna" har varit ett bra exempel att jobba med just i och med att hela humorn bygger på karaktärerna och deras förhållande. Jag upplever att vi lyckades jobba fram tydliga karaktärsdrag. Karaktärerna är de facto väldigt ensidiga när det kommer till kritan. Hans är alltid den "bittra" i relationen medan Håkan, som alltid har lägre status, försöker vara den "snälla". Här har jag tänkt på det som Johanna af Schultén också påpekade och så att säga varnade oss för, då två karaktärer blir för nära varandra. Hon menar att det riskerar att bli tråkigt ifall karaktärerna för mycket liknar varandra och att man kan jobba med "motsatta karaktärer" för att upprätthålla en intressant spänning och relation mellan karaktärerna. Detta var också risken med manuset och karaktärerna, att de helt enkelt blir tråkiga. Jag tycker personligen att karaktärerna är olika men frågan är ifall de är tillräckligt olika för att situationerna skall hålla och publiken inte skall tröttna på dem. Problemet med karaktärerna Hans och Håkan är enligt mig att deras "rytm" är ganska lika fastän karaktärsdragen är olika. Detta bidrar till att situationerna lätt blir tröttsamma. Med facit på hand kan jag också konstatera att det just gått så att det är situationen och handlingen som gör att det

upprätthålls en spänning. Karaktärerna i sig blir lätt tråkiga ifall inte handlingen gör situationen intressant. Av våra sex inspelade delar tycker jag att tre av dem fungerar bra (del 2,3 och 5), medan två av dem inte fungerar lika bra (del 1, och 4). Det kan bra hända att de senare delarna kunde ha fungerat bättre om vi filmat olika mastertagningar med olika bildvinklar, men jag tror främst skådespelarprestationerna och idén bakom helt enkelt är för vaga i dessa delar.

Del ett upplever jag som trög och aningen svår att förstå. Jag är självkritisk då jag ser mig själv som skådespelare men jag tror att det faktum att vi bara spelat in den med en mastertagning är den största orsaken till trögheten. Vi litade för mycket på att situationen och skådespelarna skulle bära upp hela situationen men enligt mig är den för lång och ointressant och saknar det viktiga tempo den borde ha för att hålla intresset uppe.

Del fyra där alla karaktärer ligger i sängen blev enligt mig för konstig och tillgjord för att fungera. Tanken här skulle vara att det är första gången som Håkan ligger bredvid en tjej och inte vet hur han skall förhålla sig till henne. Han kan däremot inte göra något utan sin bästa vän Hans så det är klart att Hans är med i sängen. Jag tycker när jag ser denna del att minspelet och reaktionerna är för tillgjorda och att tempot är för långsamt. Detta gör att handlingen blir otydlig och ointressant. Här kunde det också ha hjälpt med alternativa bildvinklar och ett varierande tempo.

En viktig insikt som jag fått under improviserande är hur viktig själva konsten att kunna improvisera är i sig själv. Helt enkelt hur viktigt det är att behärska improvisationen som verktyg. Själv har jag hållit på med en del improvisation men är självfallet ingen mästare på att improvisera. Både Jenny och Kristo har improviserat ganska sparsamt. Det här är också en bidragande faktor till att vi som trio helt enkelt inte är kapabla att till fullo utnyttja improvisationen som verktyg eftersom vi helt enkelt inte behärskar metoderna till fullo. Vi har kunnat jobba på en sådan nivå att improvisationen nog gett oss en hel del, men ifall vi var mer bekanta med improvisation och dess övningar och regler så skulle vi högst antagligen få ännu mer ut av att improvisera. Improvisationen

har helt klart gett oss alla en starkare säkerhet i vårt arbete och ett bekräftande om att idén som vi tänkt ut nog borde fungera i verkligheten också.

### **6.3 Manuskrivningsskedet**

När vi gick in i ett manuskrivningsskede med en improvisation bakom oss så kändes det tryggt att veta att manuset fungerar innan det är skrivet. Om det är ett lyckat manus återstår att se av de reaktioner och feedback som vi får av de som kommer att se sketchen. Det att sketchen fungerat som ett bra test för improvisation är det inget tvivel om. Här har improvisationen som grund absolut bidragit till att skrivandet fungerat snabbt och smärtfritt. Vi har i skrivskedet också kunnat bolla nya idéer tack vare att vi vetat hurdana karaktärerna är och hur de beter sig. Det har alltså varit tacksamt med improvisation innan skrivandet av manus och den har också bidragit mera till att man kan bolla idéer ännu i manusskedet.

En nyckel i detta skede är att samarbetet med partnern som man väljer att skriva med fungerar bra (Johnson & Stevens 2002 s. 23-53). I vår kreativa grupp bestående av Kristo, Jenny och jag märkte jag snabbt att Kristo inte är den skrivande typen. Han är tacksam att bolla idéer med och bidrar med sitt helt egna synsätt på idéerna vilket har lett gruppen framåt och gett idéerna mångfald. Jenny däremot är en bra manuskribent som behärskar manusets form och regelverk, och här har hon varit mycket tacksam att jobba med. Självt anser jag befinna mig någonstans mitt emellan de andra i gruppen sett ur ett manuskrivningsperspektiv. Detta har också varit bra eftersom jag då fungerat som en länk mellan Jennys och mitt skrivande samt Kristos idéer. Det har nästan genomgående varit Jenny och jag som renskrivit idéerna. Det har inte hänt att Jenny och jag under processen skulle ha haft så delade åsikter att manusen skulle ha lidit av det, tvärtom har vi båda bidragit till att föra manusidéerna framåt. Jag har märkt att det är mycket viktigt att hela tiden ifrågasätta humorn och handlingen i manusen för att de skall kunna hållas fungerande och roliga och att det därför är så viktigt att vara flera än en person. I framtiden kommer jag garanterat att i liknande situationer föredra att skriva tillsammans med en partner.

## 6.4 Inspelningsskedet

Det har varit likaså tacksamt att ha improvisationen i bakfickan då man kommer till inspelningsskedet. Då man känner sina karaktärer bättre vet man också hur de kommer att sitta och röra sej och hur de kommer att reagera i olika situationer. Detta bidrar till ett enklare arbetsförfarande både för regissör och fotograf, då en del av regiarbetet är gjort i förväg. Det bidrar också ur en produktionsmässig synvinkel till att inspelningarna går smidigare och kanske snabbare än ifall man inte hade improviserat på förhand.

Det är klokt ifall man först och främst koncentrerar sig på att spela in sketchen enligt det uttänkta manuset. Ifall det sedan finns tid eller ifall det finns ställen som man märker att kunde fungera bättre än vad som står i manuset, så kan man sätta in ett element av improvisation i detta skede. En av riskerna här är att improvisationen åter upp inspelningstiden och att den i värsta fall inte bidrar till att göra sketchen bättre.

## 6.5 Editeringsskedet

I editeringsskedet påverkar inte längre den improvisation som gjorts i samband med manusskrivningen och idébollandet. Helt enkelt för att materialet redan är inspelat och omöjligt att ändra på. Däremot har vi lagt märke till att det är tacksamt ifall det finns material nog att kunna ”improvisationsklippa” med i editeringsskedet. Med detta menar jag helt enkelt det att det finns tillgång till möjligast mycket material så man i editeringsskedet har möjligheter att påverka tempot och rytmen i klippet.

Den femte delen som vi spelade in långt senare filmade vi på annat sätt. I och med att vi upplevt att inspelningssättet med en mastertagning är svår och lätt blir tråkig beslöt vi oss för att filma den sjätte delen från tre olika vinklar med olika bildstorlekar, för att sedan i klippskedet kunna leka med tempot och rytmen. Tempo och rytm har visat sej vara två av de viktigaste elementen då man arbetar med humor.

## 7 SAMMANFATTNING

I sammanfattningen kommer jag att reflektera kort över de insikter jag fått i och med detta arbete och i och med den sketch jag analyserat. Jag kommer också att reflektera en del över produktionen Humor Kills i sin helhet, i och med att sketchen "Bästisarna" oundvikligen är en del av denna större produktion och helhet.

### 7.1 Frågor och svar

*Vilka faktorer är viktiga i en process där improvisation används som arbetsmetod i att skapa manus till sketcher?*

Det viktiga då man jobbar med improvisation är att man jobbar med en öppen attityd och vågar gå in i alla situationer utan att blockera dem. Det är viktigt att man tillåter sig själv och de andra i gruppen att kunna vara spontana och inte hålla tillbaka sin spontanitet på grund av att den inte accepteras. Det är också viktigt, och detta är kanske det svåraste, att jobba målmedvetet och själv föröka se vad som är relevant i situationen och på vilket sätt man jobbar med improvisationens metoder för att de på riktigt skall ge något till den idén man jobbar med. Här kommer igen kunnandet och insikten i improvisationen emot som en begränsande faktor i och med att ingen i gruppen behärskar dessa övningar och arbetssätt på ett desto djupare plan. Här har detta arbete gett mig en bra insikt i vikten av improvisationens behärskande.

Gruppens medlemmar är nyckeln till ett välfungerande improviserande. Därför är det viktigt att alla ger sig in i produktionen med fullt allvar och är villiga att satsa på projektet. Val av arbetskamrater och gruppsammansättning är en grundpelare för att kunna jobba med improvisation. Dokumentation och anteckningar är av stor vikt i ett målmedvetet arbetsförfarande. Ju mer man antecknar och analyserar desto mer får man ut av improvisationssessionerna.

*I vilket skede av arbetsprocessen bidrar improvisationen till att föra processen framåt?*

Bäst passar improvisationen in i ett ganska tidigt skede av processen. Då finns det tid och möjlighet att ändra möjligast mycket i manuset och forma om de mest grundläggande idéerna ifall de skulle visa sig bli bättre. När man har kläckt en idé så får man mycket ut av att nästan omgående stiga upp och pröva på att improvisera idén. Då märker man genast ifall den kan fungera eller ifall mycket ändras i praktiken. Improvisationen kan man ändå hålla på med egentligen så länge som man jobbar med idén. Man kan improvisera och brainstorma sida vid sida. Sen när man renskriver manuset så kommer egentligen också ett naturligt slutskede för improvisationen, ifall man inte bestämmer sig för att gå tillbaka i processen.

## 7.2 Bästisarna

Som projekt från idé till färdig sketch har det varit givande att följa med ”Bästisarna”. Jag kan inte säga att det kanske varit den mest givande av sketcherna då det gäller improvisation. Sketchen ”Rökning för Bjuden” är en av de som jag gärna och nästan hellre skulle ha fokuserat mera på då den har betydligt fler inblandade och olika sorters karaktärer. Sketchen ”Bästisarna” har däremot varit en relativt svår sketch att arbeta med vad gäller improvisation just i och med de svåra karaktärerna. Slutresultatet fungerar kanske inte så bra som jag hade hoppats på men det återstår att se då sketchen publiceras tillsammans med de övriga sketcherna. Då kan det mitt i allt hända att den feedback vi får från våra publik är positiv.

Jag är däremot nöjd med att ha fått jobba med improvisation och med att ha fått pröva på improvisation i grupp. Jag tycker det har varit bra och positivt för själva sketchen. Improvisation är definitivt något jag kommer att använda mig av i framtiden också. En av insikterna jag fått har varit att det lönar sej att improvisera betydligt mera och lära sig behärska improvisationens verktyg bättre ifall man vill få mera ut av processen. Jag har också fått en bredare insikt i att improvisation är ett till sin form passande verktyg då man jobbar med humor och sketcher. Den ger skådespelarna en större frihet då det gäller att ”pröva på” humorn i sketchen. Improvisationen bidrar också till att man som skådespelare lär känna sin karaktär bättre också utöver just de scener man spelar in och de scener som finns skrivna i manus. När det gäller att skapa karaktärer och stärka karaktärsdragen är improvisationens metoder, speciellt de som handlar om status, väldigt effektiva. Om man ser på projektet i sin helhet så finns det också sådana

sketcher där själva humorn kommer från något annat element än själva skådespelarna. I dessa är då improvisationen inte alls av lika stor tyngd. En risk med improvisation är dock att skådespelandet blir ”överspelat”, och börjar likna teaterskådespel. Men detta kan man med olika regimetoder motverka i inspelningsskedet.

En av de sidor som kan vara negativa med improvisation är att den slukar väldigt mycket tid. Har man många skådespelare och en liten budget så är det svårt att kunna unna sej lyxen att ha tid att sätta på improvisation.

### **7.3 Humor Kills**

Som projekt tycker jag Humor Kills i det stora hela har varit fungerande och lyckat. Det är första gången jag gjort sketchprogram på allvar och jag har märkt att det definitivt är något jag gillar.

Tanken var från början att skapa sketchprogram från idéer till färdiga sketcher. Det har också lyckats men det finns många aspekter som tyvärr bidragit till att projektet tidvis varit ganska tungrott och trögt. Dessa aspekter är något som jag tänker se till att fungerar bättre ifall jag bestämmer mig för att göra ett dylikt projekt igen i framtiden, eller fortsätta att producera inom projektet Humor Kills.

Den största och kanske viktigaste aspekten är tiden. Ett sådant här projekt kräver mycket tid av alla medverkande, och det är ofta här som det krånglat eftersom så gott som alla i arbetsgruppen utöver detta projekt även haft mycket annat för sej. Det är också tidsaspekten som från början ställde till det eftersom jag hade svårt att samla rätt grupp där alla var med på samma villkor och hade lika mycket tid att sätta ner i projektet. Därav kom vi igång med projektet mycket senare än planerat, och de problem som vi haft har nästan alla varit relaterade till bristen på gemensam tid.

Det som går hand i hand med tiden är struktureringen och tidsplaneringen. Det har alltför ofta hänt att vi blivit tvungna att flytta på inspelningsdagar och planeringsdagar och till och med ställt in vissa planerade inspelningar. Det har också hänt att vi på

mycket kort varsel bestämt oss för att genomföra en inspelning. Då har det varit tungt att få alla personer och all rekvisita samlad inför inspelningarna.

En tredje aspekt är informationsflödet inom gruppen. Det idealiska med ett dylikt projekt skulle vara att till exempel alltid ha en dag för planering och en för inspelning i veckan. Dessa dagar skulle alla planera in och vara medvetna om. Tyvärr har detta på grund av allas olika tidtabeller och olika mängd engagemang och ”input” i projektet inte fungerat, och därav har informationsflödet i gruppen blivit lidande.

När gruppen varit samlad och koncentrerad så har projektet löpt felfritt, och en av de stora fördelarna med att göra sketchprogram är att det, tack vare gruppen, alltid varit ett nöje att arbeta på inspelningarna och planeringsmötena. Personerna i gruppen har samarbetat mycket bra och är professionella och trygga att jobba med. Speciellt har jag fått mycket ut av att skriva manus och jobbat fram idéer i grupp. Detta är ett arbetssätt som jag absolut kommer att tillämpa när jag jobbar med dylika projekt i framtiden.

Av femton renskrivna manus, kom vi bara att spela in nio stycken. Jag tycker det är synd eftersom vi sparade flera av de, enligt oss, bättre manusen till slutskedet av inspelningarna. Detta gjorde vi för att vi antog att vi i ett senare skede skulle vara mer förberedda och inkörda i rutinerna för att kunna förverkliga dessa manus på ett ännu bättre sätt. Manusen finns kvar tillsammans med ytterligare ett tjugotal idéer som aldrig kom så långt som till manusskedet, och dessa väntar nu på att förverkligas. Jag hoppas att detta projekt inte slutar här utan kan fortsätta. Ifall det är samma gäng som medverkar i produktionen återstår att se, men som jag nämnde i början av arbetet så finns det redan planer på en utveckling av själva konceptet. Nu återstår en publicering av sketcherna och ett försök att sprida dem för att få synlighet och feedback på arbetet. Den bästa och tyngst vägande feedbacken är den som kommer från publiken, och det är enligt den jag tänker jobba vidare.



## KÄLLOR

Denna källförteckning innehåller material som fungerat som gruppens inspirationskällor och research. Alla källor är således inte hänvisade till i brödtexten, men finns listade här nedan.

### Tryckta källor

Hansen Anders, Cottle Simon, Negrine Ralph, Newbold Chris, 1998, *Mass*

*Communication Research Methods*. Hampshire and New York: PALGRAVE 350 s.

Johnson Claudia & Matt Stevens, 2002, Script Partners. Michigan USA: McNaughton & Gunn, Inc., Saline, 298 s.

Johnstone Keith, 1999, *Impro for Storytellers*. New York: Faber and Faber Limited, Routledge / Theatre Arts Books, 375 s.

Johnstone Keith, 1979, *Impro – improvisation och teater*. Den svenska upplagan 1985, nionde tryckningen. England: Faber and Faber Ltd, 233 s.

### Elektroniska källor

*Nationalencyklopedin*, 2012, [www.ne.se](http://www.ne.se).

*Wikipedia*, [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org).

### Tv-källor

*Big Train*, humorgrupp, England 1998-2002.

*Biisonimafia*, humorgrupp, Finland, [www.biisonimafia.net](http://www.biisonimafia.net) 2012.

*Grotesco*, humorgrupp, Sverige. [www.grotesco.se](http://www.grotesco.se), <http://svtplay.se/t/140137/grotesco> .  
Säsong 2 sändningsdatum 8.11.2010- 27.12.2010 SVT 1.

*Huuliveikot*, humorgrupp, Finland, 1997-1998 Nelonen.

*Karatefylla*, humorgrupp, Sverige, <http://www.tv6play.se/program/karatefylla>. Säsong 2  
sändningsdatum 20.2.2012-23.4.2012 TV6.

*Kummelit*, humorgrupp, Finland, Yle tv2 1991-2004.

*Monty Phytton*, humorgrupp England, *Monthy Phyttons Flying Circus* 1969-1974.

### **Muntliga källor**

Schultén af Johanna, *Diskussion om improvisation* [muntl.]. Helsingfors 29.2.2012.

# BILAGOR

## BILAGA 1

Som bilaga 1 finns bifogat manus till ”Bästisarna” del 1-7. Den sjunde delen beslöt vi att inte spela in eftersom den enligt oss är bristfälligt uttänkt. Detta är den första versionen av dessa manus och slutprodukten skiljer sig något från manuset. Bilaga 2 består av en lista på sketchidéer som vi kommit fram till under produktionens gång, hur många av dem som finns skrivna i manus och hur många som finns inspelade.

BVFA

(BÄSTA VÄNNER FÖR ALLTID)

av

Humor Kills

Hans (Kristo) och Håkan (Albert).

DEL 1

INT. HÖGHUSTRAPPA, DÖRR

Håkan står utanför Hans dörr. Han har en stor och en liten flaska Coca Cola i händerna. Han plingar på dörren. Det tar en stund, men så öppnar Hans dörren. Det hörs musik ur lägenheten (dålig 90-tals pop). Han låter säkerhetskedjan vara på.

HÅKAN

Grattis på födelsedagen.

Håkan ger den lilla flaskan åt Hans. Hans tar emot den, tittar på den och stänger dörren. Håkan öppnar den stora flaskan och dricker lite. Han stannar upp och tittar på flaskan, sätter på korken och knackar på dörren. Hans öppnar, annan låt men samma musikstil hörs.

HÅKAN

Du e min bästa kaveri.

HANS

Du e min bästa.

Håkan tar den lilla flaskan ur Hans hand och ger honom den stora istället. Sen går han därifrån och Hans stänger dörren.

SLUT

DEL 2

INT. HANS VARDAGSRUM

Håkan och Hans sitter i soffan. Hans spelar playstation, Håkan dricker Cocis och tittar på.

HANS

Vittu, ja dog.

Han slänger undan kontrollen på bordet framför.

HÅKAN

Får ja låna den?

HANS

Bara du int söndrar den.

Håkan stiger upp och tar hela playstationen, slinter och slår den först i sitt eget huvud och sen i bordet så den går sönder. De tittar på varandra.

SLUT

DEL 3

INT. HANS' KÖK, DAG

Hans sitter och limmar ihop sin playstation vid matbordet. Håkan tittar på och dricker Cokis.

HÅKAN

Vill du ha kokis?

HANS

Jå.

Håkan fyller först sitt eget glas, det blir inte mycket kvar. Han håller det sista åt Hans.

HÅKAN

Ja har flickvän.

Hans tittar upp.

HANS

Va?

HÅKAN

Ja har flickvän.

Hans återgår till limmandet.

HANS

Har hon stora boobs?

Flickvännen börjar synas i bild. Hon sitter bredvid Håkan och dricker Cokis. Håkan tittar på hennes bröst.

HÅKAN

Jå.

HANS

Ha ni knulla ren?

HÅKAN

Int ännu.

SLUT

DEL 4

INT. HÅKANS SOVRUM, NATT

Håkan och flickvännen ligger på rygg bredvid varandra och tittar upp i taket. Håkan flackar med blicken, medan flickvännen ser oberörd ut. Håkan rör långsamt sin hand mot henne, tar henne på bröstet. Hon tittar med ögonen mot honom.

En hand kommer in i bild från andra sidan, den rör sig långsamt mot flickvännen. Den tar på hennes andra bröst. Flickvännen kikar åt båda hållen. Bilden vidgas och Hans syns.

SLUT

DEL 5

INT. BAR

Håkan och Hans sitter på en bar märkbart berusade. En servitris sätter ner tre shottar åt Håkan och en åt Hans. De sveper sina shottar.

HÅKAN

Varför gjorde hon slut med mej?

HANS

För att hon va dum.

HÅKAN

Du e en snäll vän.

HANS

Du e å.

Håkan spyr på Hans, slår huvudet i bordet och trillar av stolen. Hans reagerar knappt, tar en klunk ur sin öl( och torkar sen bort spyorna ur sitt ansikte).

SLUT

DEL 6

INT. VARDAGSRUMMET

Håkan och Hans sitter i soffan och ser på tv. De ser tilltufsade och bleka ut, speciellt Håkan. Håkans mage bubblar.

HANS

Ta lite krabbisjaffa, de hjälper.

Han sträcker en flaska guljaffa åt Håkan. Håkan tar den och dricker några djupa klunkar. Håkans mage börjar bubbla hejdlöst och han ser ut att må riktigt illa och vara på väg att spy. Ett brak hörs från Håkans byxor (han skiter på sig). De tittar på varandra, Hans ler lite.

SLUT

(DEL 7)

EXT. TROTTOAR

Håkan och Hans kommer gående. Det blir röd gubbe precis när de kommer fram till övergångsstället. De stannar.

HANS

De blev röd gubbe.

HÅKAN

Va?

HANS

(skriker i fejset på Håkan)

DE BLEV RÖD GUBBE!!!!

Håkan ser förskräckt ut.

HANS

Int någo.

SLUT

## BILAGA 2

Lista på sketcher som har skrivits i manus samt spelats in i projektet Humor Kills

- Bästisarna, manus, inspelad
- Dressman intro, manus, inspelad
- Inavelsex, manus, inspelad
- Glassbilen, manus, inspelad
- Julgubben, manus, inspelad
- Kort och Lång, manus, inspelad
- Köttdisken, manus, inspelad
- Rökning förbjuden, manus, inspelad
- En praktikant – musikvideo, manus, sången inbandad
- Landemaffia, inspelad halva.
- Fel på bussen, manus
- Talentbegravning, manus
- Tappa inte tvålen, manus
- John Blund, manus
- Den sista kräfrtskivan, manus