



Hjärnparasiten – en komparativ fallstudie i dialoganalys

Tomas Linders von Kantzow

Lärdomsprov

Film och Media: Manus och Regi

2022-12-19

Lärdomsprov

Tomas Linders von Kantzow

Hjärnparasiten – en komparativ fallstudie i dialoganalys

Yrkeshögskolan Arcada: Film och Media: Manus och Regi, 2022

Identifikationsnummer:

25006

Uppdragsgivare:

Arcada

Sammandrag:

När man bedömer en film så är det oftast det visuella eller dramaturgiska som hamnar i fokus. Mer sällan pratar man om vad filmdialogen faktiskt har för inverkan på filmens helhet, man drar istället slutsatsen att det är bra dialog om filmen följer *show, don't tell* modellen. Syftet med denna uppsats är därför att undersöka hur filmdialog kan användas som ett viktigt berättarmässigt verktyg för att skapa en koherent helhet, beroende på vilken stil eller vilket tema filmen väljer att utforska. Vilken plats har dialog i det visuella mediet och hur bör man förhålla sig till filmdialog som manusförfattare? Genom att analysera dialogen i ett par kända filmer kommer jag i analysdelen av denna uppsats jämföra dessa med min egna dialogtunga kortfilm *Hjärnparasiten* för att se om dialogen var berättigad inom ramen för filmens kontext. I slutändan kommer det uppdaga sig att en dialogtung film faktiskt kan fungera inom det visuella mediet beroende på hur den relaterar till filmens totalitet.

Nyckelord: dialoganalys, manus, film, fallstudie

Degree Thesis

Tomas Linders von Kantzow

The Brain Parasite - a comparative case study in dialogue analysis

Arcada University of Applied Sciences: Film and Media: Screenwriting and Directing

Identification number:

25006

Commissioned by:

Arcada

Abstract:

When analyzing a film, it is usually the visual or dramaturgical aspects that comes into focus. Less often, people talk about the impact that the film dialogue actually has on the film as a whole, instead concluding that it is good dialogue if the film follows the “show, don't tell” model. The purpose of this essay is therefore to investigate how film dialogue can be used as an important narrative tool to create a coherent whole, depending on which style or which theme the film chooses to explore. What place does dialogue have in the visual medium and how should one approach film dialogue as a screenwriter? This essay will analyze the dialogue in a couple of famous films and the short movie “The Brain Parasite”, comparing these to see if dialogue-heavy films can be justified within the context of that films particular theme, style and subject. In the end, we will see that a dialogue-heavy film can actually work within the visual medium depending on how it relates to the totality of the film.

Keywords: dialogue analysis, screenplay, film, case study

Innehåll

1	Inledning	1
2	Metod	1
3	Disposition	2
4	Teoridel	2
5	Filmdialog	3
5.1	Exempel 1: Pulp fiction	3
5.2	Exempel 2: Manhattan	5
5.3	Exempel 3: 12 Angry Men.....	7
6	Hjärnparasiten	9
7	Diskussion	10
8	Sammanfattning.....	13
9	Referenser	14

1 Inledning

Kortfilmen *Hjärnparasiten* producerades och visades under våren 2022. Den fick en del kritik på grund av att dialogen var för lång, tjock och oförståelig. Således kommer denna uppsats att undersöka om detta var fallet, eller om dialogen kanske till och med gynnade helheten. Dålig filmdialog kallas ofta för *exposition* och handlar om hur karaktärer i en film säger rakt ut hur de känner eller berättar om vad storyn handlar om för att tydliggöra för tittaren, vilket i princip dumförklarar tittaren att de själva inte kan förstå vad filmen försöker säga. Film är ju framförallt ett visuellt medium och man brukar ofta prata om *show, don't tell* som tumregel. Överlag så beror det så klart på vilken typ av film man vill göra och vad man väljer att porträttera. Om man har en film som utspelar sig i en podcaststudio, som i kortfilmen *Hjärnparasiten*, så kommer karaktärerna förmodligen att prata ganska mycket. Är detta i så fall ett intressant scenario att porträttera och fungerar det i en cinematisk kontext? Detta återstår att se och kommer vara utgångspunkten i denna uppsats. Jag vill även utforska hur man kan jobba med ett dialogtungt manus; kan man t.ex. använda det till sin fördel på ett berättarmässigt plan? Sist och slutligen så kommer den här uppsatsen *jämföra det dialogtunga manuset Hjärnparasiten med 3 andra dialogtunga klassiker (Pulp Fiction, Manhattan och 12 Angry Men) och se huruvida det finns några relevanta likheter eller skillnader i dialogstrukturen*. För att sedan på basis av denna jämförelse argumentera för och emot Hjärnparasitens dialogtunga manus.

2 Metod

Uppsatsen kommer att utgå utifrån en fallstudie, närmare bestämt kortfilmen/slutproduktion *Hjärnparasiten*. Denna kortfilm kommer som sagt att användas som utgångspunkt i en komparativ studie där 3 andra filmer ingår för att kunna åstadkomma en mer djupgående analys om filmdialog. För att etablera en motvikt kommer det redogöras för argumentet *show, don't tell* i en teoridel. Detta är viktigt för att visa på hur den allmänna opinionen brukar vara inom branschen. I uppsatsen kommer det även refereras till relevanta artiklar och filmer som belyser

ämnet filmdialog, samt videoessäer på YouTube som diskuterar saken. Allt detta kommer sedan att kokas ner till ett större argument om varför dialogtung film faktiskt har sin plats i filmvärlden.

3 Disposition

Uppsatsen kommer att inleda med en teoridel för att sedan gå igenom några kända filmexempel där dialogen har en väldigt stor roll för respektive films tema och stil. Sedan kommer fallstudien Hjärnparasiten analyseras där jag diskuterar manuset, kortfilmen och resultatet, huruvida det blev som jag tänkt och vad jag gjorde rätt och fel. Till sist väver jag ihop diskussionen om de andra filmerna med Hjärnparasiten i en allmän analys som jämför likheter, fördelar och nackdelar mot varandra. Detta följs slutligen av en kort sammanfattning och referenser.

4 Teoridel

Tekniken *show, don't tell* används inte bara i film utan även inom litteraturen. Det är en etablerad teknik som går ut på att man ska lägga fokus på tittarens/läsarens upplevelse av handlingen istället för författarens exposition. Fokuset bör ligga på hur karaktärernas handlingar, tankar och känslor kommer till uttryck. Mer ska lämnas åt tittarens fantasi helt enkelt, så att vi inte tvångsmatas med onödigt och tråkig information. Manusförfattaren John Yorke skriver i sin bok *Into the Woods* om denna teknik. Han använder Volkswagens klassiska *Lemon* reklam som lanserades på 50-talet som exempel i hans bok (Yorke 2013:111). Bilden och ordet korrelerar inte direkt, vilket gör att reklamen tvingar åskådaren till att kontempera relationen. På så sätt sätter reklamen igång en process i åskådarens huvud och hen blir en aktiv deltagare. Reklamen suger effektivt in en och tvingar en till reflektion. Den skapar konflikt och en vilja att komma till någon slags slutsats, den är med andra ord dramatisk (Yorke 2013:112). Detta är alltså en vedertagen teknik som används inom branschen och en ganska självklar del i den dramatiska processen. Även den kända manusförfattaren Syd Field beskriver i inledningen av sin bok *The Screenwriter's workbook* hur karaktärer ska bli avslöjade genom beteende och inte genom dialog (Field 1984:3). Det är en av grundpelarna i bra storytelling. Många filmmakare har så klart trotsat denna etablerade teknik både på gott och ont. I följande 3 filmexempel kommer vi se hur

regissörerna till dessa filmer kommit runt *show, don't tell* på unika sätt och skapat genialisk film oavsett om manuset är dialog fokuserat.

5 Filmdialog

5.1 Exempel 1: Pulp fiction

En av de mer kända dialogdrivna filmerna är den klassiska Tarantino filmen *Pulp Fiction* från 1994. Skillnaden mellan denna film och många andra filmer är att dialogen inte direkt har något att göra med själva handlingen. Om vi tar scen två i manuset: INT. '74 CHEVY (MOVING) - MORNING, så introduceras två nya karaktärer som inte har något alls att göra med karaktärerna från scen 1 (Tarantino 1993:7). Jules och Vincent sitter i en bil som rullar ner för Hollywood Boulevard, man vet inte var de är på väg eller varför vi plötsligt ska följa dessa karaktärer (Tarantino, 1993:7). Det finns ingen information i



scenbeskrivningen som skulle göra scenen tydligare utöver att de båda har billiga svarta kostymer på sig, vilket kanske antyder på att de har någon slags gemenskap. Utöver detta hänger allting i scenen på dialogen som ska förmedla vad det hela egentligen handlar om. Fram tills att de lämnar bilen, vandrar genom lägenhetskompexet, tar hissen och går igenom korridoren fram till dörren som sedan kommer att introducera nästa stora scen, så är det extremt sparsamt med information. Den enda fysiska handlingen som sker är att de tar ut två pistoler från bakluckan vilket så klart förtydligar att de kanske är två torpeder. Utöver detta så är det bara en enda lång dialogsekvens i denna scen. Det blir så klart inte tydligare av att det enda som de pratar om i den här långa dialogsekvensen är nonsens. Varför fungerar då denna scen så bra? Den fungerar på grund av tre huvudorsaker (Saporito, 2022). För det första så är dialogen väldigt välskriven, flödet känns naturligt och “coolt”, precis så som man förväntar sig att två torpeder från Los Angeles skulle prata. För det andra så bygger dialogen karaktär. Vi får en inblick i karaktärernas privatliv och vad de tycker om t.ex. legalisering av cannabis i Nederländerna eller vad de

symboliskt innebär att ge en kvinna en fotmassage. De har helt olika synsätt på dessa irrelevanta samtalsämnen, men det är just på grund av att de har så radikalt olika perspektiv som gör att dialogen växer fram organiskt mellan dem. Vi får även veta lite om deras allmänbildning. Vincent framstår som den mer pålästa av dem när han faktarefererar saker för Jules. Jules verkar å andra sidan vara den mer kloka personen som ifrågasätter och kritiserar allting som Vincent säger. Med andra ord fungerar dialogen väldigt effektivt i de här scenerna för att skapa karaktär och visa på dynamiken mellan dem. När de väl ska knacka på dörren till de tre knarklangarna så känns det redan som att vi känner karaktärerna väl och vi förstår dem tillräckligt för att vi ska kunna gå vidare i storyn.

Den tredje och kanske viktigaste orsaken till varför de dialogtunga scenerna fungerar så väl är på grund av vad dialogen egentligen etablerar. Diskussionen om "Quarter pounders" i bilen fungerade som en etablering för den senare scenen när de konfronterar knarklangare i lägenheten. Då används burgardiskussionen som ett förhørsverktyg för att uppnå en komisk effekt, samt för att dra ut på uppbyggnaden till klimaxet på ett relaterbart sätt (Ebert, 2001). Samma sak gäller diskussionen om personen som blev utslängd genom ett fönster för att han gav deras chef, Marsellus Wallace, fru en fotmassage. Genom att ha etablerat detta i dialogen tidigt så lägger Tarantino den dramatiska grunden för en senare scen där Vincent (John Travoltas) karaktär måste bjuda ut Marsellus Wallace fru (Uma Thurman) på en dejt. Denna dejt får en helt annan ton eftersom Vincent vet vad som händer om han gör något dumt. Han blir nästan för reserverad på grund av detta vilket i sin tur gör Uma Thurmans karaktär bitter över att Travolta är så tråkig. Hela scenens dramatiska ton sätts alltså av att vi tidigare fick information i dialogen som vid första anblick framstod som helt irrelevant men vid dejten med Uma Thurman ledsagar hela scenen. Det är på grund av detta som Pulp Fictions dialog fungerar så väl. Vi tror att dialogen verkar betydelselös, men istället så styr den faktiskt hela filmens story många gånger och eftersom vi besitter informationen sen innan så blir det som tidigare var irrelevant plötsligt meningsfullt. För att sammanfatta så använder Tarantino en konversation om ostburgare och fotmassage för att bygga karaktärernas personlighet samtidigt som han etablerar framtida teman och plot points. Det verkar enkelt men är otroligt uträknat (Saporito, 2022).

Pulp fiction visar på så sätt hur man kan jobba med dialog på ett sätt där det inte bara behöver vara så fokuserat, utan där dialogen också känns organisk och naturlig. Den behöver nödvändigtvis inte handla om storyn, åtminstone inte vid första anblick. Tarantino använder dialogen mer för att bygga karaktär samtidigt som den kan etablera viktiga plot points et cetera. Men detta sker i så fall i skymundan för tittaren, då det vid första anblicken bara är underhållande. Mitt nästa filmexempel kommer att handla om en annan dialogtung film av Woody Allen som heter "Manhattan". Här tar dialogen istället form genom ett relationsdrama, vilket väcker andra typer av frågor om dialogens funktion för storyn.

5.2 Exempel 2: Manhattan

Manhattan handlar om en flera gånger skild 42-årig manlig komiker som spelas av Woody Allen. Vid filmens början dejtar han en 17-årig flicka men börjar snabbt tvivla på det han gör och blir istället förälskad i sin bästa kompis flickvän som spelas av Diane Keaton. Filmen utspelar sig i New York och är filmad i svartvitt. Hursomhelst så är filmen extremt dialogdriven då Woody Allens karaktär Isaac Davis är en författare och komiker, samtidigt som han dessutom agerar narrator i filmen. Exempelvis så inleds manuset med en lång monolog där Isaac försöker romantisera New York som stad på ett poetiskt sätt (Brickman, 1978:1-2). Han börjar även om flera gånger då han är missnöjd med det han skriver/säger. På så sätt etableras hans karaktär som en obeslutsam och vankelmodig person som har svårt att hålla sig själv i styr. Han vet inte vad han vill, vilket kommer reflekteras i filmen genom hans sporadiska relationsliv. Utöver detta så får vi också indirekt veta att han är en författare genom sättet han börjar om hela tiden när han försöker beskriva staden. Lite senare i monologen säger han till och med rakt ut "I mean, let's face it, I wanna sell some books here" (Brickman 1978:3). Vi blir mer andra ord tidigt introducerade för idén att denna film kommer vara dialogtung.

För att förstå den här typen av dialog på ett djupare plan måste vi först förstå vad det är den här filmen vill säga. Ett återkommande tema i filmen är konst. Karaktärerna pratar oavbrutet om konst, de träffas på museer och gallerier, de skriver och undervisar om konst, de skapar konst, och om hur man kan likställa konstverken med konstnärerna själva. I en central scen i filmen

avfärdar konstkritikerna Mary och Yale snärtigt en hel grupp konstnärer som “Academy of the Over-Rated”, bl.a Carl Jung, Scott Fitzgerald, Norman Mailer, Heinrich Boll och Ingmar Bergman m.m (Holland, 1979). Isaac avfärdar istället sarkastiskt den artiga publiken han pratade med på själva festen som en intressant grupp människor, som skådespelare i en Fellini-film. I grunden handlar alltså den här filmen om att göra människor till konstverk och behandla dem som sådana, döma dem, konsumera dem, prata och skriva om dem för att sedan kassera dem. Om man summerar kan man väl säga att konstnärerna och medborgarna i New York blir uppslukade av sig själva och saknar integritet, de blir korrumperade av deras egen högfärdighet.

Woody Allen har på så sätt skapat en handling där hans egna karaktär själv är en del av denna onda spiral av dekadens. Allt handlar om att försöka kritisera och formalisera ett visst synsätt om människorna i New York. Det är här den briljanta lavinen av dialog kommer in. Filmen är smockfull av långa dialogscener som hela tiden diskuterar New Yorks identitet och dess invånare. Det är en pågående diskussion som aldrig tar slut, eftersom staden hela tiden förändras. För konstnärer i denna kapitalistiska stad handlar det hela tiden om att ta plats och vara framfusig mot sina konkurrenter. Inte minst mot sina medmänniskor som konstnärerna i den här filmen ser ner på. Dialogen får därför en självreflexiv karaktär där den hela tiden kommenterar på sig själv. Filmen gör precis vad den själv fördömer när den lägger fokus på huvudkaraktärernas bryska beteende (Holland, 1979). Den omvandlar människor till förbrukningsvaror. Den dekonstruerar sig själv genom Isaacs ständiga uppblåsta och prestigefyllda snack. Karaktärernas eviga samtalsämnen om konstens vikt och mål, samtidigt som de avfärdar de stora mästare. Den tjocka och snärtiga dialogen flödar smärtfritt och logiskt i karaktärernas instängda värld. Det är som en evig ekokammare av åsikter som aldrig riktigt vädras ordentligt och i slutändan har inget förändrats. I slutet ska Diane Keatons karaktär flytta från New York och Isaac försöker stoppa henne, men då avslutar hon filmen med: “Not everybody gets corrupted. You have to have a little faith in people”, vilket tyder på att det egentligen inte har hänt någonting. Diskussionen fortlöper så länge man inte flyttar långt därifrån.

Sammanfattningsvis visar den här filmen på hur en dialogtung film ändå kan fungera så länge den är anpassad efter temat och storyn. Karaktärerna i filmen är själva goda retoriker, konstnärer och författare vilket gör att de använder språket på ett snofsigtt sätt genom långa utläggningar om

deras stolta tyckanden. Därav fungerar dialogen i att den förtydligar temat om relationsmässig dekadens i en stad som krackelerar under sin egna högräskande vikt. Härnäst kommer jag att analysera dialogen i Sidney Lumet's *12 Angry Men* från 1957. Ännu en dialogtjock film som utspelar sig i ett enda rum. Frågan blir då: hur lyckas man göra en intressant film om man begränsar sig till ett rum och bara dialog?

5.3 Exempel 3: *12 Angry Men*

Sammanfattningsvis handlar den här filmen om en jury på 12 män som ska avgöra en 18-årig pojkes skyldighet till första gradens mord på sin far. Filmen börjar i själva rättssalen där domaren delegerar ansvaret och beslutet till juryn. Vi går sen ganska snabbt in i dramat där 11 av 12 män röstar för att bestraffa pojken medans endast en person, Henry Fondas karaktär, motsätter sig de andra männens beslut. Han utropar istället orden "let's talk". Det är rätt intressant i manuset att alla 12 karaktärer presenteras kort i 3-4 meningar innan själva manuset börjar så att man ska få ett hum om vem de är, precis som i en Dostojevskij roman (Rose, 1996:2-3). Det är som att manusförfattaren förbereder tittaren på en dialogtung film där "let's talk" bokstavligen talat är vad filmen går ut på. I sin artikel *12 Angry Men: A study in Dialogue* så beskriver Jim McCambridge hur människor sällan säger vad de faktiskt tror, utan säger snarare vad som de tror är förväntat av dem att säga (McCambridge, 2003). Detta ser vi tydligt i *12 Angry Men* där de flesta av karaktärerna antingen faller för grupptricket eller bara vill få det överstökat så de kan komma iväg därifrån till deras andra dagliga ärenden. Det är på så sätt förväntat av dem att bestraffa denna unga pojke, speciellt en som är mörkhyad eftersom filmen utspelar i USA på 1950-talet.

När Henry Fondas karaktär medger att han faktiskt inte vet om pojken begick det här brottet eller inte så är det bara ett fåtal som motsätter sig. Tonen ändras och det är de burdusa och aggressiva karaktärerna som vågar sätta emot. Sålunda startar dramat och dialogen följer helt naturligt av karaktärernas olika viljor. En polariserande dragningskraft sätts även så småningom igång inom varje karaktär där deras vilja att få det överstökat kontrasteras av en växande känsla av plikt och rättvisa som snart övermannar deras sinne. Det är här den tunga dialogen fungerar briljant, eftersom karaktärerna själva kämpar med konflikterande tankar så kommer detta i uttryck genom dialogen. Det handlar om att komma fram till sanningen och när folk börjar inse varför de

faktiskt är där så blir det också ett annat engagemang i dialogen. Dialogen går alltså från att vara ganska sparsmakad i början när ingen riktigt orkar lägga energi på fallet, till att explodera i känslor och tyckanden när processen på riktigt sätts igång. Det är alltså en logisk upptrappning i dialogflödet. Det är förbryllande hur dialogen växer fram organiskt ur karaktärernas tvivel på sig själva och deras medmänniskor.

Hela scenariot är uppbyggt så att det enda sättet de kan ta sig från det där trånga och svettiga rummet är genom att prata med varandra. De blir till slut tvungna att engagera sig, annars är de fast där för alltid. I början etableras det av jury nummer 7 att han ringt in till telefonväxeln för att dubbelkolla om det verkligen var årets hetaste dag, vilket han tydligen fick konfirmerat (Rose, 1996). Här skapas alltså ett externt element som ständigt påverkar karaktärernas temperament och tålamod. Det är en konfliktskapande mekanism som både sätter igång hetsiga samtal om pojken men även "small talk" diskussioner om själva vädret. Hittills har vi alltså analyserat de olika mekanismer som manusförfattaren har skapat för att stödja den dialogtunga filmen. Allt från vädret, det trånga utrymmet, konflikterande interna viljor och uppenbarelsen om rättvisa som Henry Fonda representerar. Det är ett komplext hopkok av olika komponenter som helt enkelt möjliggör det långa dialogflödet, utan att det nån gång känns tråkigt. Samtidigt som själva scenariot av att faktiskt vara en jury så klart är den mest uppenbara etableringen för en lavinartad diskussion.

Härmed konkluderas presentationen av mina tre filmexempel som har visat på hur dialogtunga filmer ändå kan fungera och berättigas även om det är brist på visuellt stimuli och mer subtil storytelling. Härnäst kommer jag diskutera min egna dialogtunga kortfilm "Hjärnparasiten" och försöka få fram varför den fungerande. Till sist kommer jag som sagt i en separat diskussion jämföra mina tre filmexempel med min egna film för att se om dialogen i min film ändå var legitim utifrån dess handling och tema.

6 Hjärnparasiten

I en film som handlar om desinformation och fake news så passar en dialogdriven handling ganska bra. Inte minst när filmen utspelar sig i en podcaststudio som debatterar konspirationsteorier. Jongleraren och Mr. Bong är de två karaktärer som driver podcaststudion i kortfilmen, de har också sin ryska studioarbetare och sidekick Svetlana. Deras gäst i filmen heter Hypatia och är en mystisk kvinna med hemliga intentioner. Jongleraren är den drivande karaktären som också har mest dialog, man skulle kunna kalla honom för den kreativa idéspinnaren. Hans uppgift är att trola fram meningslösa historier och inkorrekt fakta för att underhålla lyssnarna. På så sätt är det inbyggt i historien att hans jobb är att snacka skit. Det är inte meningen att man ska förstå allt han säger, det viktiga är inte innehållet utan underhållningsvärdet. Om detta i praktiken fungerar eller inte för att tittaren ska visa intresse kommer att diskuteras senare i huvuddiskussionen, men det är i vart fall så som hans långa repliker legitimeras i manuset.

När det senare i filmen framkommer att Hypatia inte tycker likadant som dem och istället ifrågasätter allt, så provocerar detta Jongleraren att babbla på ännu mer för att ta kontroll över situationen. Det är också detta som sätter igång Mr. Bongs karaktär att börja tvivla och ifrågasätta alla omkring honom. Deras bekväma mikrokosmos börjar på så sätt vackla. Sålunda handlar detta om självaste sanningen, eftersom deras värld krackelerar så måste de omdefiniera situationen vilket leder till ett logiskt dialogflöde där orden blir deras vapen. Även om de inte normalt sätt bryr sig om sanningen så måste de nu utröna sanningen om det rådande hotet Hypatia. Vem är hon, var kommer hon ifrån och vad vill hon? Sanningssökandet blir på så sätt en faktor i dialogenprocessen. Dialogen går alltså från att i början vara helt intetsägende till att senare bli en försvarsmekanism för karaktärerna så att de kan behålla sinnesfriden.

Ett annat element som påverkar karaktärernas dialog i Hjärnparasiten är hur den faktiskt är filmad. Filmen är nämligen inspirerad av Dogma95. Detta innebär att man får mer frihet med kameran och editeringen vilket kan bidra till att dialogen blir mer fragmentiserad, te.x. genom användningen av jump cuts, pans, zooms m.m för att bryta upp dialogen och göra den mer otydlig vilket stärker känslan av att man inte hänger med helt. På så sätt börjar Jongleraren

framstå för tittaren som en farlig charlatan, vilket var syftet. Ett fragmentarisk kameraarbete används bla. i Lars von Triers filmer där omotiverade jumpcuts förekommer. I hans filmer fungerar de på grund av skicklig tajming i editeringen men också på grund av att vi alltid hamnar lite efter eller lite före i handlingen, vilket både skapar en komisk och kaotisk effekt (Spikima Movies, 2021). I Triers film *Melancholia* som handlar om depression så fungerar dessa fragmentariska jump cuts väldigt bra på grund av att det är så en deprimerad person verkligen skulle uppleva världen. Återigen handlar det om vilken typ av berättelse man vill porträttera och hur dialogen passar till just den filmen. Om man då har mycket dialog som ska vara intetsäggande som i *Hjärnparasiten* så accentueras kaoset ännu mer och vi får verkligen upplevelsen som tittare att detta är en galen och farlig konspirationspod.

Sist och slutligen är dialogen i *Hjärnparasiten* till för att förvirra och den blir logisk i den värld som skapats. Sen kan man så klart diskutera om filmen verkligen fungerade i att förmedla något till tittaren, eller om språket och terminologin var för otydlig? Detta ska jag försöka svara på i nästa diskussion där jag jämför dialogen i *Hjärnparasiten* med de andra filmerna i den här essän.

7 Diskussion

När *Hjärnparasiten* visades upp första gången så var det många som medgav att de tyckte dialogen var för tung och invecklad, det var svårt att hänga med helt enkelt. Efter att man hör detta som manusförfattare börjar man gå igenom vad som kan ha gått fel och vad man kunde ha gjort för att förtydliga innehållet. Sist och slutligen så kom jag fram till att filmens tema och syfte var att förvirra. Filmen handlar om konspirationsteoretiker som är kända för att vara lömska och vilseledande - detta var temat. Dialogen ska också vara tom och "meningslös" på ytan, precis som i *Pulp Fiction*. På så sätt håller man sig på sin vakt så att man inte blir förförd av konspirationsteoretikernas idéer eller "hjärnparasiter". Den svåra lingon och den specifika terminologin som används i filmen är tagen direkt från den verkliga konspirationsvärlden. Dessa människor brukar prata ganska snabbt och osammanhängande för att undvika att bli fakta-checkade. Om man inte är bekant med konspirationssfären så är det förståeligt att man inte

hänger med. Idag är det främst den yngre generationen som blir exponerad för den typen av terminologi som filmens internet-lingo och slang är inspirerad av.

Det viktiga i den här filmen är alltså inte innehållet utan underhållningsvärdet. Precis som i Pulp Fiction så ska dialogen vara underhållande. I Pulp Fiction så är den snärtig och cool samtidigt som den nödvändigtvis inte har något att göra med storyn. Den används istället för att bygga karaktär, precis som i Hjärnparasiten där Jongleraren och Mr. Bong framstår som två galna och tvivelaktiga figurer utan större självinsikt som bara vräker ur sig struntprat. Dialogen i Pulp Fiction har också kvalitén av att den etablerar framtida plot points då det är en långfilm, något som hade kunnat implementerats bättre i Hjärnparasiten även om det bara var en kortfilm. Oavsett så fungerar det tunga pratet bra i den podcastkontext och värld som är formad i filmen då snacket är verklighetsinspirerat. Dessa poddar livnär sig ofta på underhållning och spektakulärt innehåll, något som Jongleraren själv försöker göra i filmen.

Hur är det då med modellen *show, don't tell*? Det är t.ex. skillnad på att säga något rakt ut och att avslöja något (Now You See It, 2016). Istället för att säga rakt ut "min mamma har dött" kan man mer subtilt avslöja "mamma hade låtit mig spela pianot". Även om dialogen i Hjärnparasiten är väldigt explicit på ytan så blir den samtidigt kryptisk eftersom man inte vet om det finns någon sanning i det som karaktärerna säger. Man börjar alltså tvivla på hela filmen. Här har man nog igen en fördel om man är bekant med denna sfär sedan tidigare, post-trump rörelserna, fake news och post-truth osv. Filmen livnär sig nämligen på *tell, don't show*. Hjärnparasiten är anti-tesen i att den överväldigar tittaren med information så det blir svårare att se vad som händer under ytan. Karaktären Hypatia har ju faktiskt ett hemligt mål med hennes besök på podden, men undertexten blir förlorad i informationsflödet. Det blir ett tvivel hos tittaren men också hos karaktärerna som undrar om de blir infiltrerade. Genom att applicera *tell, don't show* så försöker Hjärnparasiten efterlikna verkligheten där konspirationsteoretiker bara *tell* utan att någonsin *show*. Hur skulle man t.ex kunna påvisa att jorden är platt? Det är ju bara något som kan sägas.

Om vi återgår till dialoganalysen så finns det en viktig parallell till Manhattan. Manhattan är en film som vi sett använder dialogen för att kommentera på sitt egna tema. Det är en självkritisk

studie om New York som stad, där dialogen flödar med kritik om konstnärerna och deras konst, vilket även syftar på protagonisterna som själva är konstnärer. På ett liknande sätt försöker Hjärnparasiten göra samma sak. Karaktärerna är självkritiska när de ifrågasätter sig själva och sanningen. Filmen kommenterar här huruvida en film som handlar om temat osanning ens kan porträttera någon sanning. På så sätt är det ihopkopplat med temat post-truth och konspirationsteorier. Det är detta återkommande tvivel och det föga letandet efter någon slags sanning som driver handlingen framåt och ur detta så uppstår kaoset. Dialogen fungerar i denna bemärkelse genom att lyfta filmen till en självkritisk metanivå om filmens sanningsvärde.

I 12 Angry Men däremot så fungerar dialogen briljant i att framföra hur de olika karaktärerna själva kämpar med konfliktartade tankar i ett trångt och varmt utrymme. De vill komma fram till sanningen, men sanningen döljs hela tiden av de burdusa karaktärerna som förvränger diskussionen. Liknande kan vi se i Hjärnparasiten där Jongleraren konstant håller låda för att upprätthålla sin självbild och snabbt likvidera någon slags sanning. När Mr. Bong börjar tvivla på sig själv så är Jongleraren snabbt där för att förvirra honom ännu mer med mer nonsens. Dialogen används som ett vapen för att behålla kontrollen. Precis som jury nummer 3 och 10 i 12 Angry Men när de pratar över de andra karaktärerna och använder ett mer aggressivt tillvägagångssätt för att tysta alla andra. Det är ett effektivt sätt att genom karaktär och dialog skapa konflikt och oreda. Dessutom är det Jonglerarens hemmaplan där han känner sig bekväm och där han vet att likasinnade podcastlyssnare förväntar sig en visst typ av underhållningsvärde. Hjärnparasitens tunga dialog är med andra ord ett vapen som används av karaktärerna för att behålla makten.

Fokuset på dialogen i Hjärnparasiten banade väg för en kaosartad historia. Där det inte var orden som var det viktiga utan underhållningsvärdet. Normalt sett används dialog för att lägga lager av djup hos karaktärerna i handlingen (Filmlifestyle, 2022). I Hjärnparasiten handlar det snarare om att skala bort djupet för att exponera ytan maximalt. Det är ytan som styr i konspirationsvärlden, den är den som fångar oss och underhåller oss. Det som finns under ytan spelar ingen roll, då sanningen ändå är omöjlig i denna kontext. Dialogen blir på så sätt kärlet för denna yta och berättigat genom filmens specifika tema och handling. Kort sagt så förstärker dialogen känslan av ovisshet och förvirring. Men vad gör de om inte tittaren ens förstår detta syfte? Vad är då

meningen? Jag tror att oavsett om man förstår denna premiss eller inte så förstår man att dessa karaktärer är lömska, vilket antyder att man ska vara på sin vakt. Där kommer ändå budskapet fram, även om man inte får med sig det djupare perspektivet som är att man kan använda konspirationsteoretikernas egna logik emot dem eftersom de själva saknar logik.

8 Sammanfattning

Det viktiga med dialogen i en film är att den är logisk och meningsfull inom ramen för den historia man vill berätta. Det är inte meningen att man ska förstå allting som sägs i *Hjärnparasiten*, men förhoppningsvis så förstår man ändå att allt nonsens eskalerar till otäckt våld i slutet. Kontentan är alltså att dessa osanningar inte är gynnsamt varken för karaktärerna eller för vår riktiga värld där det existerar liknande poddar. Vi får ofta höra som filmmakare att man bör hellre använda för lite dialog än för mycket eftersom det sist och slutligen är ett visuellt medium vi arbetar med. Försök istället att berätta mer genom bilder och rörelse heter det. Detta är en vettig tumregel att följa, men det var ändå spännande att försöka få *tell, don't show* att fungera i en specifik kontext. Ibland kan det vara intressant att experimentera som filmmakare.

Å andra sidan så finns det många fantastiska filmer som använder ett dialogtjockt manus till sin fördel. Det handlar som sagt om hur det passar in i handlingen. Saker måste vara genomtänkta och det märks snabbt om de inte är de. *Hjärnparasiten* togs emot med blandade åsikter. De flesta av mina jämnåriga kamrater kunde ändå känna igen många element och förstå syftet. Vilket tyder på att filmen var helt enkelt gjord för den yngre generationen. Självklart vill man att alla människor ska kunna leva sig in i den film man skapat, men nu har man åtminstone testat på modellen *tell, don't show*.

9 Referenser

Artiklar:

Ebert, Roger. (2001) *Pulp Fiction*. Läst 08.09.2022. Rogerebert.
<https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-pulp-fiction-1994>

Holland, N. (n.d) *Woody Allen, Manhattan, 1979*. Asharperfokus. Läst 20.09.2022.
<https://www.asharperfokus.com/Manhattan.html>

Matt. (n.d) *What is dialogue in literature and film? The definitive guide*. Filmlifestyle. Läst 10.09.2022.
<https://filmlifestyle.com/what-is-dialogue/>

McCambridge, J. (2003). *12 Angry Men: A study in Dialogue*. Journal of management education, Vol. 27 No. 3, June 2003, 384-401. Sage Publications.

Saporito, J. (n.d) *Of all the successful components in "Pulp Fiction", why is dialogue the most important?*. Läst 12.09.2022. The-Take.
<https://the-take.com/read/of-all-the-successful-components-in-pulp-fiction-why-is-dialogue-the-most-important>

Böcker:

Field, S. (1984). *The Screenwriter's Workbook*. New York, Random House, Inc.

Yorke, J. (2013). *Into the Woods*. Great Britain, Clays, Ltd.

Manus:

Brickman, M. (1978). *Manhattan*. Läst 13.09.2022. Från:
https://www.scripts.com/script/manhattan_13311

Rose, R. (1996). *12 Angry Men*. Läst 13.09.2022. Från:
<https://www.dailyscript.com/scripts/12AngryMen.pdf>

Tarantino, Q. (1993). *Pulp Fiction*. Läst 15.09.2022. Från: <https://script-pdf.s3-us-west-2.amazonaws.com/pulp-fiction-script-pdf.pdf>

Youtube essäer:

Now You See It. (16 juni, 2016). *Dialogue in Film: How Should Characters Talk?* [Video] YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=WpK5dXw0WzI&ab_channel=NowYouSeeIt

Spikima Movies. (22 april, 2021). *The Nightmare cuts of Lars von Trier*. [Video] YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=YAmVRhLvsjo&ab_channel=SpikimaMovies