

---

**Författare** Tom Saxman

---

**Titel** Gud ur maskinen

---

**Institution** Filmkonst och scenografi

---

**Examensprogram** Film- och tv-manuskript

---

**År** 2017**Sidantal** 20**Språk** svenska

---

### Sammandrag

Det dramaturgiska verktyget Deus ex machina definieras som en extern kraft som oftast mot slutet av en berättelse löser konflikter. Deus ex machina betyder "gud ur maskinen" eller "guds maskineri" och härstammar från antikens grekland där teaterpjäser ofta slutade med att en gud eller gudinna hissades ner på scen, med hjälp av en kran (maskineriet i fråga), för att rädda dagen.

Bruket av Deus ex machina inom skrivandet av film anses förbjudet. Då en omotiverad kraft löser huvudpersonens problem berövas huvudpersonen av möjligheten att överkomma sin motkraft och därmed växa som karaktär. Huvudpersonens förvandlingsbåge förblir ofärdig. Resultatet är att tittaren ofta känner sig förvirrad eller lurad.

I kandidatarbetet undersöks ifall Deus Ex Machina kan användas för att gynna filmberättandet. Kan man använda Deus ex machina för att göra filmen bättre? I arbetet tar jag upp kända exempel på bruket av Deus ex machina i film och analyserar dem. Jag försöker även vidare specificera definitionen på Deus ex machina, genom att skilja på interna och externa variationer av verktyget, dvs. ifall den omotiverade handling sker via huvudpersonen eller på grund av yttre faktorer.

Efter en definitions- och avgränsningsdel går arbetet systematisk genom ett tiotal genren och jämför filmer inom genren. Finns det mönster i bruket av Deus ex machina inom t.ex. science-fiction eller äventyrsfilm? Är det mera tillåtet att använda Deus ex machina då man skriver komedi än då man skriver romantisk dramafilm? Kan en film bli roligare med medvetet bruk av Deus ex machina? Hur är det med filmer som baserar sig på verkliga händelser?

Arbetet strävar efter en allmän förståelse av Deus ex machina och dess bruk, snarare än en fördjupad analys. Ämnet är brett och analysen förblir lika bred.

---

**Nyckelord** Deus ex machina, deus, ex, machina, dramaturgi, manuskript, filmkonst

---

# Gud ur Maskinen

*En undersökning av det dramaturgiska  
verktyget Deus Ex Machina*

Tom Joel Jesper Saxman

AALTO-IVERSITET

Högskolan för konst, design och arkitektur

Institutionen för filmkonst och scenografi:

Film och TV-manuskript

Examensarbete på kandidatnivå

Våren 2017

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. FÖRORD	3
2. UNDERSÖKNINGSMÅL	3
2.1. UNDERSÖKNINGSMETOD	4
3. DEFINITION OCH AGRÄNSNING AV D.E.M.	5
3.1. Definition	5
3.2. Kontroversen	6
3.3. D.E.M. och dramaturgi	7
3.4. D.E.M. och dramats logik	7
3.5. Specificering av ämnet inför CASE STUDIES	8
4. CASE STUDIES: EXEMPELFILMER OCH ANALYS	8
4.1. D.E.M. och genre	9
4.1.1. Fantasy	9
4.1.2. Sci-Fi	11
4.1.3. Action & Äventyr	12
4.1.4. Kriminalfilm & Rysare	14
4.1.5. Romantik	14
4.1.6. Barnfilm	15
4.2. D.E.M., komedier och meta	16
4.3. D.E.M. och filmer baserade på verkliga händelser	17
5. SLUTSATS	17
6. SLUTORD	19
7. KÄLLOR	20

## 1. FÖRORD

Manusförfattare bygger berättelser, trots att vi inte gärna erkänner det. Vi söker oss fram till stil, tema och budskap via känsla, men använder ofta färdigetablerade dramaturgiska strukturer för att effektivt förmedla det vi vill förmedla. Trots att många mindre konventionella berättelseformer finns inom film, t.ex. i road movies och episodiska filmer, så använder även dessa ofta färdiga schabloner för respektive strukturer. Dessa bågar och delindelningar är tidlösa och har använts av författare och berättare sedan antiken. Som manusförfattare bygger vi berättelser.

Tar vi en närmare titt hittar vi små tegelstenar i berättelsen, små dramaturgiska knep som används och som är allmänt accepterade i branschen och i biosalongen. Exempelvis sätt att få tittaren att sympatisera med berättelsens huvudperson, sätt att få en konflikt att födas och lösas eller rentav sätt att avsluta sin berättelse på. Självt är jag djupt intresserad av knep som inte får användas, men som används ändå. Till dessa hör ämnet jag valt att fördjupa mig i: *Deus Ex Machina*, Gud ur maskinen, dvs. bruket av en ”upplösare” som löser en films försiktigt uppbyggda konflikt i en enda, tidigare omotiverad handling.

Trots tabuförklarad används *Deus Ex Machina* flitigt i alla former av berättande, inte minst inom filmkonst: Dorothy i *Trollkarlen från Oz* (*The Wizard of Oz*, 1939) får i slutet av filmen veta, då luftballongen hon kommit till Oz med går sönder, att hon alltid haft kraften att åka hem till sin gråvita värld, om hon bara slått ihop sina röda skor. I detta specifika fall blir tittaren antagligen inte frustrerad av ”upplösaren”. Filmen *Superman – The Movie* (*Superman*, 1978) har i sin tur kritiserats hårt då Stålmannen flyger runt planeten, spolar tid tillbaka och räddar dagen. Varför är ”fuskslutet” accepterat i *Trollkarlen från Oz*, men inte i filmen om Stålmannen? Vad är orsaken till denna dubbelstandard?

## 2. UNDERSÖKNINGSMÅL

Motviljan att använda *Deus Ex Machina* grundar sig på känslan av anti-klimax som uppstår när något sker för enkelt i en berättelse. Bruket föds ofta ur situationer där manusförfattarens text framskridit till en situation så ödesdiger att inte ens hen själv kan lösa problemet. Lathet kan med andra ord vara involverat i valet att använda verktyget. Självt vill jag tro att arvet från antiken ligger kvar och att verktyget har en plats i modern filmdramaturgi.

Banalt som det låter, dömer man enkelt vad man inte känner till. Jag vill fördjupa mig i tabun kring verktyget och titta på tidigare bruk av Deus Ex Machina (D.E.M. är akronymen jag förkortar frasen till i fortsättningen). Jag vill kunna avgöra i vilka fall det är ett accepterat verktyg och när det används tarvligt. Jag vill också undersöka i vilka sammanhang D.E.M. inte märks av åskådaren. I hurudan situation kan D.E.M. medvetet användas för att främja filmens berättelse?

Ett av undersökningens problem är att etablera i vilken skala en handling kunde kallas för D.E.M. Tittar du nära nog på berättelsens element kan du enkelt finna händelser som kunde klassificeras under D.E.M, men som går obemärkt på grund av sin knappa storlek eller betydelse.

Ett annat problem är verktygets abstrakta natur; om guden Apollon hissas ned från himlen för att rädda en berättelses hjälte är det onekligen D.E.M, men gäller det även om huvudpersonen själv plötsligt kommer på hur man hittat spaken till lyftkranen och själv hissar ner guden. Är uppenbarelser D.E.M.? Om svaret är jakande följer frågan: Hur tidigt måste man ”plantera” spaken för att ”skörden” inte skall vara D.E.M.? (Howard & Mabley, 1995, 72)

## 2.1. UNDERSÖKNINGSMETOD

Jag har valt att dela upp min undersökning i två delar för att underlätta fördjupandet i ämnet. Dessa delar är först en definitions- och specificeringsdel, följd av en analysdel.

I första delen klargör jag vad jag menar med begreppet D.E.M. Som tidigare nämnt är begreppet väldigt abstrakt och som resultat svårt att använda inom praktisk analys. Målet är att begränsa konceptet till någonting konkret; någonting man kan enklare identifiera i en film och någonting jag kan jobba med. Definitionen bör gärna även överensstämma med tidigare analyser och bruk av frasen.

Analysdelen är i sin tur själva undersökandet: En bred Case Study, med ett flertal filmer som känt, eller mindre känt utnyttjat D.E.M. i berättandet. Jag tar en titt på filmer som kritiserats för bruket av verktyget och analyserar om kritiken är välmotiverad. Som motpol behandlar jag även filmer där verktyget inte noterats.

Nämnvärt är även mina egna avgränsningar av filmer jag behandlar. D.E.M. är som okändast då det brukas i västerländsk treaktfilm och jag har följaktligen valt att endast behandla filmer inom denna kategori. Episk film, road-movies och andra fristrukturerade filmer följer en dramaturgisk båge som inte är lika bundna till normer. Kjell Sundstedt beskriver exempelvis

episk film som fri från kraven att ha en specifik tid, ett rum eller en tanke (Sundstedt, 1991, 142). Denna typ av film lämpar sig därför inte för analysen i fråga.

### 3. DEFINITION OCH AGRÄNSNING AV D.E.M.

Manuskriptböcker har i allmänhet en väldigt formlös och knapp beskrivning av D.E.M. Ämnet kommer ofta upp i böcker via ett praktiskt, pragmatiskt avrådande av dess användande. I allmänhet skriver böckerna hur bruket förstör eller försämrar berättelsen; att det är odramatiskt (Trottier, 2010, 22) och är manusförfattarens största synd (McKee, 1997, 357). Samtliga böcker skriver visserligen djupgående om växande konflikt och klimax, hur viktigt det är att långsamt och stegvis utveckla en berättelse - att ladda upp den för att senare kunna inkassera klimaxen. Handböckernas dåligt motiverade motvilja och kritik mot D.E.M. låter därför ofta mera bunden till tradition eller åsikt. Vagheten i böckerna gör det även oklart när manusförfattaren använt sig av verktyget. Tidigare nämnda exemplet med spaken till ”gudakranen” är motiverad: utan en klar specificering av vad som krävs för att en handling eller en händelse i en film skall vara trovärdig begår man enklare misstaget att använda D.E.M.

#### 3.1. Definition

Ett av det tidigaste nämnda avrådande från att hålla gudarnas räddning borta från berättelsen finns i Aristoteles Dikt Konst (Aristoteles, 335 f.v.t., 1454a33-1454b9) i vilket filosofen beskriver D.E.M. som något som inte hör hemma i tragedin. Osannolikheter är otrovärdiga, för trots att gudarna ser allting, gör människorna inte det. Berättelser skall ha en kausal följd, från början till slut. Med detta kritiserade Aristoteles osannolika händelsers förekomst i pjäser, speciellt de i Euripides tragedier. Konceptets gamla, antika historia syns även i romerska poeten Horatius verk *Ars Poetica* (Horatius, 19 f.v.t., vers.191 - 192) där han skriver att inget problem skall lösas av gudar om inte gudar ensamt kan lösa det.

På basis av antikens poeter och filosofer borde vi kunna definiera D.E.M. som en osannolik, omotiverad händelse och där lösningen på ett problem skall vara proportionellt med problemets storlek. Denna definition är ännu väldigt abstrakt. Vi kan även kritisera Horatius för poetens föråldrade påståenden om att en pjäs inte kan ha fler, eller färre, än fem akter om den vill se en andra föreställning än premiären. Vi använder visserligen oss av antik dramaturgi även idag, men är just antika definitioner av D.E.M. relevanta i västerländsk treaktfilm?

Den konkretaste definitionen på D.E.M. ansåg jag vara den på TvTropes.com och det är också den jag använder i analysen. TvTropes kriterier för Deus Ex Machina är följande (TV Tropes Foundation, 15.5.2014):

1. Deus Ex Machina är en lösning. Den är inte en vändpunkt som gör situationen mer ödesdiger.
2. Deus Ex Machina är oförväntat. Trots att elementen introducerats tidigare, kan D.E.M. ske om elementets bruk inte är motiverat, eller om det inte passar in i berättelsens logik.
3. Deus Ex Machina löser hopplösa eller omöjliga situationer. Om situationen kan lösas med enkla knep, får den lösas med hur omotiverade medel som helst, utan att kategoriseras som D.E.M.

Dessa kriterier lämpar sig till den formen av undersökning jag utför i Case Study-kapitlet (4).

### 3.2. Kontroversen

Nu när konceptet för stunden är definierat kan vi fördjupa oss i D.E.M.:s kontroversiella bruk. Varför uppmanar otaliga manushandböcker nya manusförfattare att undvika verktyget? Hur påverkar verktyget berättelsen som helhet?

För att svara utgår vi från att filmen och andra narrativa medier har som uppgift att uppnå ”willing suspension of disbelief” (Howard & Mabley, 1995, 79) hos åskådaren. Direkt översatt betyder detta ”villigt upphävande av misstro” och innebär att vi som tittare, åskådare eller lyssnare av mediet i fråga accepterar berättelsens logik (kapitel 3.4.) och låter oss bli en del av berättelsen. Trots att berättelsen är fiktiv tror vi på berättelsen; vi empatiserar med huvudpersonerna. Vi känner och tänker som de gör. Vi upplever berättelsen helt enkelt som om vi var en del av den. Ifall någonting i berättelsen däremot inte överensstämmer med helheten, återvänder misstron och vi dras tillbaka ut ur berättelsen.

D.E.M. har denna effekt på åskådaren. Då en otrolig upplösare räddar oss när vi upplever den mest spännande delen av berättelsen, känner vi att vi kommit för enkelt undan. Räddningens osannolikhet drar oss ut ur berättelsen och vi upplever en anti-klimax som förbittrar upplevelsen.

Orsakerna till varför dessa osannolikheter ofta förekommer i stora filmer är som tidigare nämnts ofta lathet – eller lathet är vad som får skulden. I praktiken betyder detta att manusförfattaren själv tappat kontrollen över sin berättelse och förlorat sig i den. Författaren drivs

längre och längre in i en ödesdiger situation som hen slutligen inser att hen inte har lösningen till. För att hen inte vill ändra på det dittills skrivna, introducerar hen därmed något från utanför filmens narrativa trovärdighet som livboj (Howard & Mabley, 1995, 79) åt karaktärerna.

### 3.3. D.E.M. och dramaturgi

Moderna treaktsfilmer följer en strikt och förutbestämd struktur. Tre delar som Aristoteles mycket enkelt beskriver som en början, en mittendel och ett slut (Aristoteles, 335 f.v.t. 1450b27) eller anslag, konflikt och lösning – något som senare gett upphov till treaktsstrukturen. Detta är något varje manusförfattare måste kunna och fungerar som hens mest använda schablon vid skrivandet av traditionell långfilm. Den används för att den fungerar. Protagonisten får en naturlig, fungerande förvandlingsbåge som sker via handling. Hen är vanligtvis aktiv och kontrollerar sitt eget öde med sitt agerande. Hens utveckling från akt ett till akt tre är vad filmen ofta handlar om och förvandlingen syns oftast i att klimaxen löses då huvudpersonen gör något hen aldrig hade klarat av i början av berättelsen.

Enligt McKee ligger problemet med D.E.M. här (McKee, 1997, 358). Då D.E.M. används ger man kraften, agerandet åt en utanförliggande faktor. Som resultat får vi aldrig se huvudpersonen ta ansvar för sina handlingar eller se hur hen uttrycker sin förvandling i klimaxen. Utvecklingsbågen blir därmed ofärdig och hen förblir en passiv del av berättelsens slut. Hen är med andra ord kraftlös. Detta kallar McKee för en lögn som inte överensstämmer med verkligheten.

### 3.4. D.E.M. och dramats logik

Förutom struktur följer filmer även en egen logik, som Sundstedt kallar dramats logik (Sundstedt, 1991, 122). Logiken för varje film är olik och tangerar ”upphävandet av misstro” som behandlats tidigare (kapitel 3.2.). Som tidigare nämnt är filmens mål att få tittaren att upprätthålla berättelsens illusion, oavsett vilken typ av film det är frågan om. Om tittaren ”köper” berättelsen, kan den vara hur surrealistisk som helst. Exempelvis kan vi som tittare sympatisera med karaktärer i fantasifilmer, trots magiska och mytologiska element.

Filmens trovärdighet fungerar då alltså inte på basis av hur realistisk filmen är, utan hur väletablerad filmens logik är. Om en hypotetisk film handlar om Pallas Athene och hennes förmåga att komma ner från himlen och rädda människor, har filmen inte använt D.E.M., eftersom logiken tillåter det. Denna logik har bäddat möjligheten för gudinnor att rädda dagen och slutet kommer inte som en icke-trovärdig upplösare.



Sundstedt anser att den etablerande logiken bör vara en s.k. inre logik. Denna logik är den som utgår från huvudpersonen/personernas känslor och viljor. Han påpekar att yttre faktorer och händelser självklart har vikt, men att de inre prioriteras. Exempelvis köper vi filmens logik, och sjunker följaktligen enklare i berättelsen, ifall logiken etableras via huvudpersonerna. Huvudpersonens agerande knyter vår empati till handlingen och berättelsen går hem. Som motvikt kan man föreställa sig att man enklare upplever D.E.M. ifall huvudpersonen är den som berövas av agerandet (kapitel 3.3).

Angående filmlogik vill Sundstedt dessutom tillägga att man gärna får ”släppa in kamelerna” i berättelsen - en fras myntad av Jean Claude Carrière. Detta innebär att man gärna får skriva irrationella händelser in i din berättelse om bara filmens logik tillåter det. Dessa skall dock inte ske som upplösare, utan som element som för berättelsen vidare. D.E.M. förblir förbjudet att använda.

### 3.5. Specificering av ämnet inför CASE STUDIES

Som i definitionskapitlet (3.1.) vill jag nu även begränsa mig inför filmanalysen. Detta gör jag för att vidare klargöra mitt syfte med analysen och för att analysen inte skall bli för psykologiserande. I analysen avstår jag därför ifrån vad jag själv kallar för intern D.E.M., vilket skiljer sig från vad jag kallar extern D.E.M.

Extern D.E.M. är konkret, synlig D.E.M. som visar sig då en makt, utanför huvudpersonen/personerna tar slutet i sina händer och ändrar på det. Detta berövar protagonisten från att avsluta sin egen berättelse och ger den avgörande kraften åt slumpen. I filmer med denna typ av D.E.M. är verktyget synligt och enkelt att identifiera. Dessa hör, enligt mig, hemma i D.E.M. diskussionen.

Intern D.E.M. å andra sidan är då huvudpersonen/personerna agerar utöver sin förmåga eller s.k. ”out-of-character”. Detta får oss att ifrågasätta om karaktären agerade icke-trovärdigt; Var utvecklingen för snabb, utvecklades karaktären sporadiskt eller då tittaren inte fick se det? Detta anser jag hör hemma i en analys om karaktärer och deras motiv, snarare än D.E.M., trots att jag gärna klassificerar det som verktyget vi redan försökt definiera.

## 4. CASE STUDIES: EXEMPELFILMER OCH ANALYS

I detta kapitel förekommer själva analysdelen: en film-för-film genomgång om hur D.E.M. använts, hur den manifesterar sig i filmen, vad den allmänna konsensusen varit om bruket och

ifall samband kan hittas mellan filmerna som utnyttjat verktyget. Finns det ett tydligt mönster att hitta i verktygets bruk?

Först vill jag kategorisera filmer i dess respektive genre. Detta gör jag både för att mera systematiskt kunna klassificera filmerna och i hopp om att hitta samband och skillnader mellan genren. Är t.ex. D.E.M. mer förlåtligt i fantasyfilmer än i rysare?

#### 4.1. D.E.M. och genre

Genreklassificeringen fungerar bra i min analys för att klassificera filmerna, eftersom genre ofta definierar struktur och logik noggrannare. Detta beror på att genrefilm i allmänhet följer konventioner som tidigare etablerats och riktar sig åt en målgrupp som känner till dem. En genrefilmsvän som vill se en romantisk komedi har förutbestämda förväntningar på vad hon kommer att uppleva och ifall filmen inte lever upp till förväntningarna kan hon lätt bli besviken.

Konventionerna genrefilmer följer grundar sig i antiken; speciellt i Aristoteles uppdelning av vad som idag mest påminner om komedier och tragedier (McKee, 1997, 79). Ur denna delning och via flera dussin poeter och filosofer har vi fått en rik uppdelning och klassificering av film. Filmmakare är i allmänhet fria att bryta konventionerna bäst de vill, men med risken att förvirra åskådaren och bryta förväntningarna respektive genren skapat.

Observera att ordet genrefilm oftast associeras med filmer som lagats för att tillfredsställa respektive genres fantaster. Kategoriseringen här under är mera liberal än så och lägger filmer i den genrekategorin de bäst råkar passa i. Delningen har endast som mål att förenkla analysen. De flesta filmer ligger på genrespektrumet någonstans mellan två eller tre genren, men här har jag placerat filmen i genren som den till ytan mest påminner.

##### 4.1.1. Fantasy

Fantasygenren definieras som en filmgenre med magiska element som förvandlar natur till någonting övernaturligt (McKee, 1997, 85). Detta låter i första hand som filmer med fri och liberal logik, som tillåter även filmen själv att bryta regler och konventioner. Filmerna kommer dock behandlas på basis av sina egna etablerade logiker; genren ger inte spelrum.

Under senaste årtiondet har mainstream fantasy vuxit explosionsartat och genrens två största filmserier - Harry Potter och Härskarringen - utnyttjar D.E.M. för att rädda sina huvudpersoner otaliga gånger. Detta gör de dock i olika skalor och förlåtlighetsgraden skiljer då mellan

dem. Märk väl: båda serierna är baserade på böcker, men bruket analyseras i filmatiseringarna.

Harry Potter-filmserien är känd för sin användning av D.E.M. och verktyget förekommer i fem av åtta filmer sammanlagt. Att D.E.M. finns i majoriteten av filmernas klimax kan enkelt skyllas på böckernas författarinna J.K. Rowling, men filmerna analyseras i följande paragrafer oberoende av källmaterialet.

I *Harry Potter och De Vises Sten* (*Harry Potter and the Sorcerer's Stone, 2001*), efter en lång kamp för att komma fram till sista konfrontationen, besegrar titulärkaraktären inte ondskans furste Voldemort med agerande, utan genom att låta honom röra sin panna. Det visar sig att Harrys döda mors kärlek vilat inom Harry. Kärleken i fråga har etablerats, men kärlekens övernaturliga kraft motiveras däremot inte. Detta element förekommer dessutom endast en gång i filmserien.

I *Harry Potter och Hemligheternas Kammare* (*Harry Potter and the Chamber of Secrets, 2002*) håller titulärkaraktären på att förlora mot den skräckinjagande Basiliken i filmens klimax. Ur skyn uppenbarar sig en Fenixfågel med en magisk hatt (visserligen tidigare etablerade). Ur hatten drar Harry ett magiskt svärd som han besegrar Basiliken med. Tyvärr blir Harry förgiftad av monsterormen och döden är nära. Lyckligtvis botar Fenixfågeln tårar Basiliskgift. Varken hur fågeln tagit sig till Harry, hur svärdet funnits i hatten eller hur giftet botats av fågelns tårar har etablerats tidigare.

I *Harry Potter och fången från Azkaban* (*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban, 2004*) förekommer filmseriens kändaste D.E.M. Allting har gått dåligt för titulärkaraktären: Harrys gudfar är tillfångatagen och skall skickas tillbaka till fängelset Azkaban för ett brott han inte begått, medan brottets skyldiga part håller på att komma undan. Dessutom håller Harrys kompis husdjur på att avrättas. Filmen har med andra ord skapat en på alla fronter ödesdiger situation för Harry och hans vänner. Lyckligtvis har Harrys bästa vän ett magiskt timglas som kan spola tillbaka tiden och duon åker bakåt i tiden för att rädda dagen. Detta magiska timglas förekommer endast en gång i filmserien, trots att den följer seriens logik och är kanon. Glaset etableras inte före slutet. Elementet i fråga har makten att ändra på allting dåligt som hänt och som senare händer i filmserien, men glaset används endast en gång, i filmseriens tredje film. Här är D.E.M. så uppenbart att den bryter mot hela filmvärldens logik.

I både *Harry Potter och den Flammande Bägaren* (*Harry Potter and the Goblet of Fire, 2005*) och *Harry Potter och Dödsrelikerna: del 2* (*Harry Potter and the Deathly Hallows:*

part 2, 2011) förekommer D.E.M. Verkytet är så vanligt i serien att man nästan avvants av bruket. Filmerna har kritiserats hårt för detta, men trots det verkar det inte finnas någon korrelation mellan de mest hyllade av filmerna och vilka av dem som använder D.E.M.

Om vi använder internets största filmsida Internet Movie Data Base (imdb.com, 10.5.2016) som bedömare vid avgörandet av vad den allmänna konsensusen om vilka av filmerna som är de bästa, märker vi att både Fången från Azkaban och Dödsrelikerna: del 2 är de som har högsta poängen på IMDB:s topplista. Den senare av filmerna befinner sig även på IMDB:s Topp 250 lista, på plats nummer 218 – av världenshistoriens alla filmer.

Förutom Harry Potter filmserien bör Härskarringen-filmserien nämnas, mera specifikt den sista i filmen trilogin, då den beskyllts för användandet av D.E.M. I *Sagan om Konungens Återkomst* (*Lord of the Rings: Return of the King, 2003*) räddas huvudpersonerna Frodo och Sam från en exploderande vulkan av jättelika örnar, efter att de förstört härskarringen och dödat onskans furste. Denna kritik är något ifrågasatt, då både örnarna tidigare etablerats i filmserien samt då Frodo och Sam redan besegrat onskan då örnarna räddar dem. Örnarnas timing och motiv kan ifrågasättas, men filmens klimax verkar redan ha nåtts. Kvar är endast huvudpersonernas resa hem (vid liv).

I fantasy-genren är det enkelt att skriva magiska D.E.M. som manusförfattaren kan ta skydd bakom. En fantasyfilm, speciellt sådana baserade på böcker, etablerar sällan hela filmvärldens logik i början av filmen och nya filmelement kan introduceras en god bit in i filmen. Åskådaren förväntas vara öppen för magiska vändpunkter och element och är mera förlåtande trots att elementen i fråga introduceras i akt 2 och 3.

#### 4.1.2. Sci-Fi

Science Fiction, mycket likt Fantasy, har etablerats som en genre som tar avstånd från realism. I sci-fi förekommer hypotetiska framtida- eller alternativa världar med teknologi och hyperbola teman (McKee, 1997, 85). Då fantasyfilmer har magi och mystik har sci-fi ofta s.k. technobabble: överkomplicerade förklaringar av fysiska omöjligheter som låter trovärdiga (TvTropes, Technobabble, 16.5.2014). Med hjälp av detta behöver sci-fi inte följa regler och dessutom inte klassificeras som fantasy.

I filmen *The Adjustment Bureau* (2011) omringas huvudpersonerna David och Elise i filmens klimax av organisationen som valt att de inte får vara tillsammans, eftersom deras förhållande inte går enligt ”planen” – ett människoetablerat öde som övervakas av organisationen i fråga.

David och Elise omfamnar varandra och männen försvinner: organisationens ledare har ändrat sig och plötsligt blivit öppen för ändringar i ”planen”. Denna sista minuts ändring i ”planen”, är D.E.M., då hela filmen påmint åskådaren om att alltid då planen inte följts har resultatet varit otaliga katastrofer runtom världen. Filmen gav åskådarna uppfattningen om att ändringar i ”planen” därmed inte var alternativ, vilket uppgjorde stor del av den spänning filmen upprätthållit.

Ordet science- i science-fiction har en lång tradition av att göra filmers logik specifika, fastän element i filmen inte nödvändigtvis är trovärdiga. En exakthet i filmvärlden och strukturen förekommer ofta i sci-fi som hyllas av genrens vänner. Trots detta, har sci-fi mycket likt Fantasy möjligheten att gömma sig bakom påhittade, invecklade hjälpmedel som följer filmvärldens logik, men som ännu inte etablerats.

#### 4.1.3. Action & Äventyr

Äventyrsfilmer räknas ofta med till genren Action och skillnaden ligger oftast i skala och detalj. Äventyrsfilmer har i allmänhet rikligt med actionelement, men placerar dessa element noterbart i ett flertal exotiska handlingsplatser. Actionfilmer i sig är vilka filmer som helst där huvudpersonerna måste rädda någon eller något annat, där våld- och stridsscener är vad filmen säljs med.

I äventyrsklassikern *Jurassic Park* (1993) har huvudpersonerna, dvs. överlevarna av dinosaurieklonsattacker blivit omringade av två Velociraptorer inne i nöjesparkens välkomstcenters lobby. Bestarna förbereder sig för anfall. Ena Velociraptoren rusar mot huvudpersonerna men fångas plötsligt av Tyrannosaurus Rex, en betydligt större best. Huvudpersonerna kommer därmed undan, då även den andra Velociraptors uppmärksamhet vänds mot Deus Ex Rex. Hur jättebesten smugit sig in i lobbyn utan att någon märkt den och sedan hjälpt huvudpersonerna som varit några sekunder från döden är D.E.M.

Filmens skapare ville förmodligen avsluta filmen med sin mest skräckinjagande fiende, men bruket av den är ologisk, osannolik och omotiverad. Scenen är dock otroligt tillfredställande på andra sätt: animationen, musiken och hur berättelsens olika element knyts ihop gör händelsen och scenen minnesvärd. Vad huvudpersonerna upplever är en så kraftig hopplöshet och nakenhet inför bestarna, efter att filmens senare halva varit non-stop jaktscen efter jaktscen, att det ändå nästan känns skönt att filmen kulminerat.

Arkeologen Indiana Jones stöter på sina äventyr också på D.E.M. *Jakten på Den försvunna Skatten (Raiders of the Lost Ark, 1981)*, västvärldens möjligen kändaste äventyrsfilm, upplöser problemen i slutet med en plötslig uppenbarelse från Indiana – vilket specifikationsmässigt närmar sig Intern D.E.M. Situationen är följande: Indiana och Marion har tillfångatagits av nazister, som även fått tag på den bibliska Förbundsarken. Lyckligtvis vet Indy att man måste blunda då arken öppnas för att inte dö. Denna kunskap har inte bovorna och dagen räddas då nazisterna som stirrat på öppnandet av arken omedelbart dör.

Värt att notera är dock faktumet att regeln om blundandet faktiskt nämns i Bibeln (Första Samuelsboken, 6:19) och att elementet därmed inte är helt omotiverat. Detta ställer flera frågor: Är kunskap om myter någonting som begränsar D.E.M. och var går då gränserna? Påverkar allmän bildning då också på vad som är D.E.M.? Hade en hypotetisk films klimax löst sig med kunskapen att gaffeln används i vänster hand, hade det förmodligen inte klassats som D.E.M. trots att det inte nämnts tidigare i filmen.

*Superman – The Movie (Superman, 1978)* är likt den tredje Harry Potter-filmen ökad för sin användning av D.E.M. och har dessutom också använt sig av tidsresande: Stålmännens flickvän har nyss kvävts till döds medan hjälten varit upptagen med att rädda andra. Följaktligen flyger Stålmannen ut i rymden och börjar rotera jorden motsols. Detta får tiden att spolas bakåt och Stålmannen får en andra chans att rädda sin dam i nöd. Stålmannen, den redan närapå omnipotenta superhjälten har aldrig varit känd för att kunna spola bakåt tiden och han vägrar dessutom använda knepet i uppföljarna.

Denna D.E.M. är nästan oförlåtlig, med tanke på vad filmen först får åskådaren att tro att ha hänt: Stålmannen hinner inte rädda Lois Lane, eftersom han valt att rädda människomassor före henne. Då hennes död utropats är åskådaren i chock och att omotiverat ta allting tillbaka kan anses fräckt.

Äventyrsfilmer och Actionfilmer har i allmänhet en fördel mot D.E.M. och fördelen i fråga är högt tempo. Då tittaren förflyttas från scen till scen, händelse till händelse i ett tempo som gör enskilda händelser fattiga på betydelse, kan man enkelt missa att någonting osannolikt eller omotiverat hänt. Händelsen är bara en i en serie av blixtsnabba händelse och blir genast bara en länk i kedjan.

#### 4.1.4. Kriminalfilm & Rysare

Till skillnad från tidigare nämnda genren fungerar Kriminalfilm och rysare bäst då filmens logik och värld mest påminner om verkligheten. Spänningen som uppstår i filmer om lag, poliser, mordmysterier och gåtor lever på tron att allting har ett kausalt sammanhang. Till skillnad från filmer baserade på verkliga händelser (kapitel 5.3.) fungerar genrerna i fråga endast i en illusion av realism, då inte ens verkligheten är så logisk och kausal.

*Ocean's Twelve* (2004), uppföljaren till filmen *Ocean's Eleven* (2001) avslutar med en mindre tydlig D.E.M. Filmens gäng av mästertjuvar får mot filmens slut veta att stöldgodset de försökt stjäla hela filmen redan stulits av en rival. Lyckligtvis får vi då se i flash-backs att gänget redan stulit pengarna före rivalen. Denna invecklade serie av händelse förvirrar åskådaren och får henne att känna sig lurad. Denna film försöker verka klokare och längre uttänkt än den det facto är.

I mordmysteriet *The Girl with The Dragon Tattoo* (2011) sker en nästan lika anspråklös D.E.M. Mikael och Lisbet har äntligen fått reda på vem som utfört ritualistiska, anti-semitiska mord i svenska landsbygden och en jakt efter förövaren följer. Mördaren Martin kör undan Lisbet och hamnar i en trafikolycka, som avslutar i mördarens död. Trafikolyckor på vintern är i sig inte omotiverade, men faktumet att filmens huvudsakliga bov dör i en bilolycka, som delvis är en okänd lastbilskusks fel, gör upplösningen till D.E.M.

Kriminalfilmer och rysare använder sig av D.E.M., men verkar vara skickligare på att dölja dem. Deras invecklade och förvirrande element påminner om sci-filogik: långa trovärdiga förklaringar och stunder av efterklokhet upplöser filmen. Då mysteriet förklaras gör filmen kopplingar som åskådaren inte gjort, möjligen för att det inte funnits orsak att göra dem, i hopp om att illusionen håller.

#### 4.1.5. Romantik

Romantikgenren har endast intrigmässigt ett, väldigt viktigt, kriterium: att huvudpersonerna tror på kärlek och blir ihop i klimaxen. Strukturen är ofta en berg- och dalbana och klimaxen presenteras ofta som en gest eller uppenbarelse. Logiken är känd för de flesta.

Året 1998:s vinnare av Oscaren för bästa film gick till *Shakespeare in Love* (1998), som trots sin kritiska hyllning upplösts med D.E.M. Handlingen följer den romantiska bågen i klassisk stil, dvs. att huvudpersonen William Shakespeare får sin Lady Viola i slutet (dock inte för resten av sina liv). Klimaxen upplyses dock inte då paret förenas, utan då pjäsen de båda är i

hamnar i trubbel: William och Viola är tillsammans på scenen och utför Romeo och Julia. Kvinnor fick inte vara skådespelare på 1600-talet och pjäsens publik får reda på Violas verkliga kön. Lyckligtvis stiger Drottning Elisabeth I fram från publiken och övertygar publiken om att Viola faktiskt är en man. Ingen vågar trotsa drottningen och dagen är räddad.

Trots att Williams och Violas kärlek segrar, slutar filmen dock med att huvudpersonerna skiljs åt i sista scenen. Detta kan anses okonventionellt i genren och bryta mot kriteriet, men jag vill påstå att kärleken i sig vunnit. Mest noterbart är ändå det att drottningens oetablerade lojalitet mot Viola fått henne att rädda dagen i kärlekens namn.

Då kriteriet för genrens klimax är så förutbestämd och då genrens fantaster är så medvetna om varför de velat se filmen, blir kyssen i slutet mellan huvudpersonerna viktigare än resan dit. Kärlek är i sig något som förväntas vara ologiskt och intuitivt. Gör detta filmens egentliga ologiska logik förlåtligt?

#### 4.1.6. Barnfilm

Sannolikhetslära är inte något barn tänker på och barnfilm får följaktligen väldigt fritt använda sig av D.E.M., utan protest. Huvudpersonerna är ofta i situationer som verkar hopplösa och barnfilmer, som nästan alltid slutar lyckligt, måste lösa problemen i klimaxen. Detta är den enda formattrogna genren som har lov att använda D.E.M. Ofta använder barnfilmer dessutom medvetet D.E.M. som ett komiskt element (kapitel 4.2.).

I animerade Disneyfilmen *Trassel (Tangled, 2010)* räddar Disney-prinsessan Rapunzel sin käraste Flynn som nyss avlidit med sina magiska tårar. I *SvampBob-Fyrkant – Filmen (The SpongeBob SquarePants Movie, 2004)* räddar titulära karaktären dagen med hjälp av rock n' roll. Efter musiknumret kan vi se SvampBob hänga från ett rep ovanför en scen, vilket är en referens till D.E.M:s ursprung. Denna typ av metabruk (kapitel 4.2.) av D.E.M. ses även i Disney-Pixar filmen *Toy Story 3 (2003)*, där huvudpersonerna räddas från förstörelse med hjälp av en stor lyftkran - ett maskineri.

Precis som i romantiska filmer är målet och resan två saker som inte behöver överensstämja; så länge filmen är en äventyrlig berg- och dalbana för tittaren och så länge filmen slutar lyckligt behöver kopplingen mellan dem inte vara logisk. Detta får ofta barnfilmer till sin struktur nästan mest att påminna om road-movies.



## 4.2. D.E.M., komedier och meta

Komedifilmsgenren är mångfaldig och alla insikter om D.E.M. som gjordes om barnfilmer, gäller även komedifilmer. D.E.M. tabunatur, dess förvirrande effekt på åskådare och dess dramaturgiska tomhet lämpar sig för underhållning.

Likt exemplen i Barn- och familjefilmgenren kan D.E.M. användas som ett komiskt element i filmer, antingen för att skapa absurd humor eller för att uppmärksamma tittaren om att manusförfattaren medvetet använt sig av det.

*Strebern (The Hudsucker Proxy, 1994)* är en absurd, irrationell komedi som utnyttjar D.E.M. för att underhålla. Tack vare ett missförstånd blir huvudpersonen Norville jagade till toppen av Hudsuckerklocktornet av en argstint folkmassa. Norville stiger ut på ett fönsterbräde och snubblar över kanten. Plötsligt stoppar sidokarakteren Moses klocktornets klocka och tiden stannar upp, medan Norville är mitt i luften. En ängel uppenbarar sig och efter en kort konversation räddar ängeln Norvilles liv.

I vissa filmer används D.E.M. som en punchline till ett skämt, exempelvis i *Monty Pythons galna värld (Monty Python and the Holy Grail, 1974)*. Året är 932 e.v.t. och Kung Artur får som uppgift av gud att få tag på den heliga gralen. Efter många komplikationer kommer Kung Artur slutligen till slottet där gralen sägs finnas i, men slottet har dock ockuperats av fransmän. Som hjälp i striden kallar Kung Artur fram en armé av soldater från tomma intet som börjar anfälla slottet. Innan armén kommit fram anländer Londons metropolitanska polis på plats och arresterar Kung Artur. Armén är en D.E.M. och likaså poliserna. Trots att vi sett glimt av båda under filmens lopp, kommer slutet som en stor, ologisk överraskning. Denna nivå av absurditet är något man kan förvänta sig av Monty Python-film, i vilket fall det nästan vore ologiskt om inte det hänt.

Meta- är ett gammal grekisk prefix som betyder mellan, över eller utöver och används för något självrefererande. Då man talar om meta inom film handlar det om film som behandlar film; filmelement som refererar till filmelement. I surrealistiska komedifilmen *Adaptation. (Adaptation, 2002)*, skriven av Charlie Kaufman, om en fiktiv Charlie Kaufman, blir manusförfattaren introducerad till konceptet D.E.M. av Robert McKee, som uppmanar honom att aldrig använda verktyget. Mot slutet av filmen använder dock Kaufman, filmens författare, D.E.M. för att rädda livet på sin fiktiva motsvarighet.

### 4.3. D.E.M. och filmer baserade på verkliga händelser

Författaren Mark Twain anses ha sagt att skillnaden mellan fiktion och verklighet är att fiktion måste vara trovärdigt. Detta gäller även film, som oavsett sitt källmaterial måste vara konsekvent. Då filmen baserar sig på verkliga händelser stöter vi då på ett problem: inspirationskällan till filmen är verkligheten, något till synes slumpmässigt. Om manusförfattaren vill vara trogen till händelserna blir risken stor att filmen slutar med en D.E.M., lånad från verkligheten. Casino (1995) är en sådan film.

I filmen om maffiakasinon försöker kasinoägaren få livet av personer som vittnat mot dem i domstol. En av dem är Sam. Maffian placerar som hämnd en bomb på undersidan av Sams bil. Lyckligtvis har Sam en metallplatta i bilen som dämpar explosionen och räddar honom. Sam baserar sig på verkliga Frank Rosenthal, som själv sägs ha upplevt explosionen i fråga. D.E.M. har därmed använts då manusförfattaren varit trogen till källmaterialet.

Även The Wolf of Wallstreet (2013) har syndar på samma sätt. Denna film är även baserad på verkliga händelser och är dessutom mera troget till verkligheten än Casino. I filmen lurar huvudpersonen Jordan pengar med investeringar, medan han samtidigt flyr undan FBI. Då vi närmar oss slutet av filmen hoppar berättelsen plötsligt två år framåt i tiden och säger att Jordan och hans gäng blivit fast då ena av hans kumpaner erkänt planen åt polisen, då han arresterats för ett annat brott. Detta har hänt i verkligheten och situationen känns verklig, fastän D.E.M. använts. Huvudpersonen har inte kunnat påverka på sitt eget öde.

## 5. SLUTSATS

Efter att ha undersökt över tjugo filmer och dess förekomst har några mönster visat sig. Första observationen är självklart att genren påverkar. Varje genre har sitt knep att dölja eller försöka motivera D.E.M. med och i t.ex. barnfilmngenren där verktyget allmänt accepterat. Det var dock berättelsens helhetslogik som betydde mer för förlitligheten av bruket, än berättelsens framfart och intrig. Gömmer du D.E.M. bland respektive genres logik märks den inte lika lätt. Harry Potters tidsspolnings-D.E.M. är mera accepterat än Stålmannens samma knep, eftersom Harry Potters värld redan etablerats som närapå oförståelig och magisk. För att Stålmannen skall kunde nå samma måste karaktären ha en mindre väletablerad logik i sin värld.

D.E.M. accepteras även lättare om filmen som använder det kan distrahera eller dela åskådarens uppmärksamhet. En komplicerad kriminalfilm kan visa ett flertal saker samtidigt för att vi inte skall lägga märke till D.E.M. Filmen kan också dela uppmärksamheten genom att inte

låta hela klimaxen upplösas. Ett osannolikt element, t.ex. jätteörnar, fungerar då de inte löser problemen utan endast ett problem, dvs. resan hem från klimaxen.

Allra bäst fungerar D.E.M. självklart bäst då skaparen utnyttjat det medvetet. En ärlig film ger åskådaren en bättre eftersmak, speciellt ifall filmen påpekar bruket av D.E.M. själv. Detta fenomen kallar TvTropes för "Lampshade Hanging" (TvTropes, 21.5.2014) vilket innebär att manusförfattaren påpekat att hon själv är medveten om att hon brukat D.E.M. eller något annat kontroversiellt knep. Med detta sympatiserar hon inte bara med åskådaren utan låter åskådaren också veta att karaktärerna i berättelsen även själv tycker händelserna verkar irrationella. Detta används oftast i komedier och används för att visa att elementet inte skall prioriteras.

Hur lurad åskådaren än känner sig och hur arg eller besviken hen än blir är det självklart helt hens egna subjektiva upplevelse. Endast åskådaren själv kan avgöra om filmen blivit sämre av D.E.M. och om man kan se förbi det. Nivån av hens "upphävande av misstro" påverkar likaså upplevelsen: Har åskådaren inte engagerat sig i berättelsen bryr hen inte sig inte om slutresultatet.

Noterbart är även att analys enkelt förvandlas till överanalys och att person som söker fel i konst oftast hittar det. Vid en alltför nära titt ser vi sömmarna i verket och även felstyggn vi tidigare inte sett uppenbarar sig. Kanske felen inte skulle störa oss om vi aldrig hittat dem eller sökt dem?

I undersökningen hade jag förväntat mig hitta något stort, bakomliggande mönster som skulle förklara bruket av D.E.M., men blev här besviken. Varje genre och storlek på produktioner verkar ha förekomst av D.E.M. Bruket som jag tidigare hade påstått användas endast utav lathet eller som meta verkar inte överensstämma med verkligheten. I själva verket tror jag motsatsen är sannare: en professionell manusförfattare måste veta och kunna identifiera D.E.M., inte minst för att kunna undvika det. Dessa stora filmer är så noggrant och specifikt uppbyggda att jag inte tror lathet är den drivande kraften i att lämna kvar en amatörtabbe. Jag vill tro att manusförfattarna till stora, kända filmer tillåtit bruket möjligen för att de trott att inte åskådaren skulle märka det (vilket ofta är sant) eller för att medvetet skapa kontrovers. Scenen ur filmen om Stålmannen där han räddar världen med fusk är filmens onekligen kändaste och mest ikoniska scen.

Filmens popularitet verkar heller inte påverka hur hårt filmen kritiseras för den D.E.M. den brukat. Såväl hatade, som älskade filmer använder D.E.M. Är filmen överlag svag eller bristande, är det därför enklare att ta D.E.M. som ett exempel på varför filmen inte är bra. Personligen tror jag inte en films ”mästerverksstatus” eller kulturella värde är fast i bruket av D.E.M.

## 6. SLUTORD

Konventioner bryts och vad som tidigare ansågs regel kan snabbt bli föråldrat. Filmens logik och kausala intrig kanske inte alltid är prioriteten. En filmupplevelse är inte automatiskt dålig om det förekommer slumpmässighet i film. Bra filmer står på så många ben att ett svagt ben nog kan tillåtas.

På basis av undersökningen vågar jag själv nu ta en närmare titt på bruket av verktyget; inte då jag skrivit mig själv i en knut, utan då jag medvetet behöver ett mirakel. Om jag mot förmodan befinner mig i en situation där jag behöver hissa ner Apollon, gör jag det inte med stolthet, men kanske ger honom en Groucho-Marx mustasch för att skratta åt mig själv.

## 7. KÄLLOR

Aristoteles. 1967. *Runousoppi*. Helsinki: Kustannusosakeyhtiö Otava.

Deus Ex Machina, [TV Tropes Foundation, LLC](#) (visit: 15.5.2014).

URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DeusExMachina>

*Harry Potter and the Deathly Hallows: Part 2*, IMDB (visit: 10.5.2016)

URL: [http://www.imdb.com/title/tt1201607/?ref=tt\\_rec\\_tti](http://www.imdb.com/title/tt1201607/?ref=tt_rec_tti)

*Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, IMDB (visit: 10.5.2016)

URL: [http://www.imdb.com/title/tt0304141/?ref=fn\\_al\\_tt\\_1](http://www.imdb.com/title/tt0304141/?ref=fn_al_tt_1)

Horatius, 19 f.v.t. *Ars Poetica, Or: Epistle To The Pisos*. Översättning: A. S. Kline 2005.

URL: <http://www.poetryintranslation.com/PITBR/Latin/HoraceArsPoetica.htm>

Howard, D., Mabley, E. 1995. *The Tools of Screenwriting*. New York: St. Martin's Griffin.

Sundstedt K. 1999. *Att skriva för film*. Stockholm: Ordfront förlag.

Karl XII:s Bibeln Online, Gamla Testamentet: Första Samuelboken 6:19. (Översättn. 1917)

URL: <http://bibeltemplet.net/bibelnonline/>

Lampshade Hanging, [TV Tropes Foundation, LLC](#) (visit: 21.5.2014).

URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/LampshadeHanging>

McKee, R. 1997. *Story. Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. (1. uppl.). New York: Harper Collins.

Technobabble, [TV Tropes Foundation, LLC](#) (visit: 16.5.2014).

URL: <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TechnoBabble>

*Top 250 list*, IMDB (visit: 10.5.2016)

URL: [http://www.imdb.com/chart/top?ref=nv\\_ch\\_250\\_4](http://www.imdb.com/chart/top?ref=nv_ch_250_4)

Trottier, D. *The Screenwriter's Bible: A Complete Guide to Writing, Formatting, and Selling Your Script*. (5. uppl.) Beverly Hills: Sillman-James Press