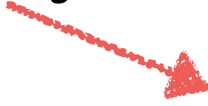


2014-10-08

FILMANALYS

Filmgestaltning



HUR berättas historien i filmen?



Vad SER vi?

- Människor?
- Klädsel?
- Miljö?
- Rekvisita?
- Tidpunkt?
- osv



HUR ser vi?

- Bildkomposition?
- Bildutsnitt?
- Kameravinkel?
- Färger?
- Klippning?
- osv



Vad och hur HÖR vi?

- Ljud?
- Musik?
- Dialog?



Anteckna så mycket som möjligt under filmen för att sedan kunna använda anteckningarna i filmanalysen!

FILMANALYS

Syftet med att göra en filmanalys är att se de små delarna som utgör helheten. Genom att göra en analys ser vi hur genomtänkt en film egentligen är, in i minsta detalj. Dessa detaljer har en stor roll att spela. Vi som ser filmen ska t ex bli överraskade, glada eller rädda. Detta uppnås endast om detaljerna fungerar tillsammans som en helhet och vi tittare så att säga "går på det".

➔ Uppgifter:

- ◆ **Skriv en sammanhängande text** där du svarar på punkterna på nästa sida (det räcker alltså inte att bara svara på frågorna).
- ◆ Till hjälp har du det som du antecknat om filmen under lektionerna med filmvisning.
- ◆ Lägg gärna in egna åsikter.
- ◆ Försök skriva så genomtänkt och uttömmande som möjligt!
- ◆ Titta gärna på dokumentet om dramaturgi och filmanalys som vi gick igenom förra gången om vad anslag, konfliktupptrappning osv betyder.

◆ När filmanalysen är färdigskrivet postar ni den på Blogger (google).
Användarnamn: ribbydoFilm@gmail.com
Lösenord: filmlektik789

◆ När det är klart ska ni göra en videorecension av filmen:

- ◆ Ni kan antingen prata in i kameran själva eller göra det som en intervju där en av er ställer frågor som den andra svarar på.
- ◆ Eller så kanske ni har en annan idé om hur ni vill filma recensionen?
- ◆ Filma och redigera ihop ett snyggt filmklipp som ni lägger upp på RibbyDoFilm.
Användarnamn: ribbydoFilm@gmail.com
Lösenord: filmlektik789

Filmanalysen ska innehålla svar på följande punkter och frågor:

- Story – handling. Kortfattat, vad handlar filmen om?
- Rollista – vilka är rollerna i filmen? (skådespelarnamnen). Berätta det i storn.
- Miljö – Var utspelar sig filmen? Vilken plats, stad? Har man spelat in filmen på det verkliga stället eller i studio? Är det bra gjort?
- Tid – Nutid, någon gång förr i tiden, under olika tider? Under hur lång tid sträcker sig filmen?
- Motiv – tema. Allmän betydelsefull situation eller upprepad handling i filmer oberoende av tid, rum, person. T ex Stjärnornas krig – det onda mot det goda. Det goda segrar.
- Huvudkonflikt - Vilken är den stora konflikten/problemet i filmen?
- Anslag - Vad vill anslaget berätta? Hur börjar filmen? Kommer man rakt in i handlingen eller introduceras miljö och personer först?
- Vändpunkter – När känner du att det sker en drastisk förändring i filmen? När händer något viktigt och avgörande? Vilka scener är det och när i filmen förekommer de?
- Upplösning – hur slutar filmen? Är slutet "avslutat" eller kan man ana sig till en fortsättning?
- Karaktärer – vilka personer är med i filmen? Vilka är huvudpersonerna? Hur ser de ut? Hur betar de sig? Skillnader och likheter mellan kvinnor och män? Vuxna och barn?
- Budskap – finns det någon djupare tanke med filmen? Kanske någon idé gömmer sig under ytan. Exempel: brott lönar sig inte.
- Inre intrig – brottas huvudrollen med personliga problem? Fixar de sig i slutet?
- ★ Vilka ljus och färger används mycket i filmen? Varför har man valt just det ljuset och de färgerna?
- ★ Är det få eller många klipp i filmen? Vad har det för verkan?
- ★ Vilken musik används i filmen? Hur påverkas du av den? Hur viktig är musiken för filmen?
- ★ Vilka andra effekter används? Hur påverkas du? Hur viktiga är dessa effekter för filmen?
- ★ Bakgrund = kopplingar till verkligheten. Ser du någon koppling till en verklig historia?
- ★ Är ämnet aktuellt och på vilket sätt i så fall?
- ★ Vilken publik riktar sig filmen till?
- ★ Agerar och betar sig skådespelarna som verkliga människor i filmens olika situationer? Varför/varför inte?

DRAMATURGI och FILMANALYS

Genom att lära sig dramaturgi och filmanalys går det att lista ut redan i förväg vad som ska hända i en film då de flesta filmer och historier är uppbyggda på ungefär samma sätt.

Alla filmer är uppbyggda med en **början**, **mitt** och ett **slut** på ett visst sätt. Det kallas **dramaturgi** och är nödvändigt för att göra en berättelse begriplig för tittaren och används ofta i film, teater, romaner, datorspel och serietidningar.

Den grekiske filosofen Aristoteles skrev på 300-talet f.Kr. en verklära (Ars Poetica) som talade om hur en berättelse skulle byggas upp för att få bästa effekt. Han delade till exempel in berättelsen i början, mitt och slut, och gav recept för hur karaktärsutvecklingen skulle se ut.

Drama är ett grekiskt ord som betyder handling. Dramaturgin är berättandets "grammatik" som förklarar hur vi kan nå fram med vårt budskap genom en berättelse. Det handlar om **konsten att berätta en handling så att den fångslar publiken**. Dramaturgi bygger på konflikter och motsättningar som för berättelsen framåt och ger den spänning.

Under Antiken undervisades i **retorik och dramaturgi, i konsten att tala och berätta**. Modeller och strukturer från dessa båda "tvillingvetenskaper" hjälpte talaren och diktaren att kommunicera med sin publik för att övertyga för att åstadkomma eller förändra något.

➔ Olika berättarformer

Det finns två olika berättarformer: **dramat** och **den episka berättelsen**. Dramat beskriver en "objektiv" verklighet, medan epiken låter en person berätta fram handlingen subjektivt.

★ Dramat

Dramats berättarform har ingenting med genren drama att göra, utan kan till exempel vara en vanlig action-film eller en komedi. **Dramat består utav av en övergripande huvudkonflikt** och en hel del hinder. **En konflikt kan till exempel vara en olycka** som när fartyget Titanic gick under och hinder är små detaljer som påverkar berättelsen, till exempel stängda dörrar som tillfälligt hindrar karaktären från att nå sitt mål. I ett drama berättas handlingen genom verklighetstroga skådespelare och dialoger.

★ Den episka berättelsen

I den episka berättarformen är det inte frågan om någon huvudkonflikt, utan här är det istället en person som berättar fram handlingen från sin syn på livet. Det kan i vissa fall även vara något annat än en person, men berättelsen kretsar hela tiden kring personen eller saken ifråga och hur det ska gå för denne. Ett bra episkt exempel är filmen Orlando som handlar om den unge mannen Orlando, som levde i England under Elizabeth I:s styre. Drottningen beordrar honom att förbli evigt ung. Det blev han inte heller, utan lever genom flera tidsåldrar som en ung man till en dag då han vaknar upp och upptäcker att han har blivit förvandlad till en kvinna. De resterande århundradena fram till början av 1900-talet beskrivs ur en kvinnas synvinkel. Ett annat exempel på episk berättelse är "Sagan om ringen".

Den dramatiska berättarmodellen är uppbyggd enligt tre akter. Mellan dessa akter sker övergångar där berättelsen förs framåt genom att konflikten "spetsas" mot sitt yttersta. Dramat går väldigt kortfattat ut på att en bomb dimper ner i huvudkaraktärens vardag och att denna måste kämpa tills hon vinner eller förlorar. Man kan se det som en "Vem vinner?"-historia.

- ➔ **Akt 1 (början) -
Anslag och presentation**
- ➔ **Akt 2 (mitten) -
Fördjupning och konfliktupptrappning**
- ➔ **Akt 3 (slutet) -
Konfliktupplösning och avtoning**

Mellan dessa akter sker **första vändpunkten** (mellan akt 1 och 2). I mitten av akt 2 uppstår **point of no return** och övergången mellan akt 2 och 3 byggs över av **ytterligare en vändpunkt**.

Den klassiska dramaturgiska modellen

En absolut majoritet av all västerländsk teater och film följer mer eller mindre medvetet denna den anglosaxiska berättarmodellen består utav följande sex steg:

(stegen inom parantes är de övergångar mellan de olika stegen)

1. Anslag

2. Presentation

(vändpunkt 1)

3. Fördjupning

(point of no return)

4. Konfliktupptrappning

(vändpunkt 2)

5. Konfliktförlösning

6. Avtoning

◆ 1. **Anslag** = Förväntningar väcks, huvudkonflikt anas, framåtrörelsen inleds.

◆ 2. **Presentation** = Presentationen berättar vad det är för typ av historia och när den utspelar sig. Vilka som är med i den och vad deras målsättning är och hur konflikten startar..

● **Vändpunkt 1 (plot point)**

◆ 3. **Fördjupning** = Huvudpersoner och ev. skurkar presenteras mer ingående (drivkrafter, svaga/starka sidor) konfliktens bakgrund utvecklas, sympati/avsky väcks.

● **Point of no return (the point of no return)**

◆ 4. **Upptrappning** = Tempot ökar, konflikter trappas upp.

● **Vändpunkt 2 (plot point)**

◆ 5. **Klimax** = Konflikten/konflikterna avgörs, det utlovade anslaget infrias, presentationen och fördjupningen bekräftas, upptrappningen når sin kulmen.

◆ 6. **Avrundning** = Lugnet efter stormen, publiken får ta del av huvudpersonernas känslor - sorg eller triumf, ev. sidokonflikter reds ut, personliga relationer reds ut eller bryts.

Några ingredienser för en bra historia:

Alla bra historier måste ha en **protagonist** och en **antagonist**:

- **Protagonisten = den goda människan (eller företeelsen).**
- **Antagonisten = den onda människan (eller företeelsen).**

För att skapa dramatik måste protagonisten ligga i underläge och samtidigt utsättas för något ofrivilligt.

Berättelsens premiss och eventuella överraskningar:

Berättelsens premiss = Historiens utgångspunkt, berättelsens budskap, till exempel "Brott lönar sig aldrig".

Överraskningar = Saknas någon del i den dramaturgiska modellen? Är premissen oväntad eller tvetydig? Har författaren behandlat någon del i modellen på ett nytt sätt?

Exempel:

Hjältinnan dör, skurken gifter sig med hjälten, berättelsens förmodade klimax följs av dess egentliga klimax, avrundningen uteblir, klimax uteblir, någonting som har utlovats i modellens tidigare delar stämmer inte.

Exempel på filmanalys

Som exempel använder jag en påhittad film om kriminalaren Siri och en livsfarlig och ökänd brottsling.

◆ 1. Anslaget

Visar ett bankvalv som sprängs. Ut kommer brottslingen med en påse pengar och en cigarr i mungipan. Konflikten och filmens genre presenteras genom ett dramatiskt anslag.

◆ 2. Presentation

I presentationen gäller det att presentera karaktärerna. Vem är vem och vad är deras mål? Huvudkaraktärerna bör tittarna lära känna så mycket som möjligt genom information om deras intresse, attityder, relationer till andra etc. För att tittarna ska sympatisera och tycka synd om dem som ligger i underläge måste de nämligen veta vilka figurerna i filmen är.

Vi ser Siri sitta hemma och förbereda hennes fem-åriga dotters födelsedag. Publiken uppfattar henne som en god familjemoder och "medmänniska". Brottslingen presenteras genom att en av hennes anställda kommer in på hennes kontor för att klaga över den dåliga lönen. Brottslingen hotar med att det kan gå illa om hon inte gör som hon säger och påpekar hur det gick för den förra anställda. Brottslingen är presenterad med mycket makt och respekt.

● *Vändpunkt 1 (plot point)*

Den första vändpunkten är övergången mellan den första och den andra akten och här är det dags för huvudkonflikten att verkligen sättas i verket. Nu ställs protagonisten (den goda människan) inför ett kritiskt val av antagonist, där hon är tvungen att agera. Naturligtvis finns det bara ett sätt att handla på - annars skulle ju filmen sluta här. Antagonisten tvingar därmed på ett eller annat sätt fram handling från protagonistens sida. Det kan också vara så att huvudkaraktären får ett uppdrag eller uppgift att lösa, annars kan saker och ting gå mycket snett. En ny bankstöt äger rum och Siris chef ringer för att sätta henne på fallet. Hon måste välja mellan sin dotters födelsedag och att bekämpa brottslingen. I filmens värld väljer hon naturligtvis det sistnämnda.

◆ 3. Fördjupning

Fördjupningen är en "förlängning" av presentationen där man ska lära känna karaktärerna ytterligare. Den onda ska bli ännu ondare, den goda ska bli ännu mer nedtryckt av den onda - allt för att skapa större dramatik i berättelsen. Publiken får även reda på att huvudpersonen inte har det så lätt. Hon (eller han) kan vara ganska ensam, inte alls så perfekt som omgivningen tror och har en del mänskliga fel. Publiken sympatiserar och tycker helt enkelt synd om personen men som publik håller vi inte på människor som bara visar sig vara orkeslösa. De måste ha styrka också. Genom protagonistens kamp för rättvisa spetsas konflikten och en framåtrörelse börjar gro. Det börjar alltså hända något och publiken vill gärna veta hur det ska sluta. När Siri väl kommer fram till banken visar det sig att hennes närmaste kollega blivit skjuten i striden och ligger på sjukhuset. Hon visar sina känslor och publiken får reda på hur hon hanterar situationen. Tittarna identifierar sig med Siri och sympatiserar med henne.

● ***Point of no return (the point of no return)***

Detta innebär att något inträffar som gör att kampen måste slutföras till någon av dem vinner. Siri får reda på att hennes dotter har blivit kidnappad och om hon inte gör som brottslingen säger så händer något otäckt med dottern. Point of no return - Siri måste slutföra kampen.

◆ 4. Konfliktupptrappning (the climax)

Som namnet säger så trappas konflikten upp och detta steget infinner sig mot slutet av berättelsen. Den ena gör något som tvingar den andra att agera vilket leder till den slutliga uppgörelsen mellan dem båda. Siri stämmer möte med brottslingen angående den kidnappade dottern. Brottslingen förväntar sig pengar och fri lejd ut ur landet. Konflikten trappas upp.

● ***Vändpunkt 2 (plot point)***

I den andra vändpunkten försäkrar den goda både sina medspelare och publiken att hon (eller han) ska fortsätta kampen fullt ut (vilket inte ska ske genom att hon tittar in i kameran och säger det). Viktig information kan även läcka ut till motsatta sidan som leder till en konfrontation. Protagonisten och antagonisten kan också uttala sina målsättningar och på så vis leda fram till konfliktlösningen. Siri vet inte ut eller in och träffar då sin skadade partner som tillfrisknat. De berättar för varann vad som hänt och beslutar att fortsätta med striden för att ta hämnd på brottslingen.

◆ 5. Konfliktupplösningen (the resolution)

Nu har konfliktupptrappningen nått sitt klimax och någon av dem har vunnit. Den vanligaste och kanske mest uttjatade vinnaren är naturligtvis den goda sidan. I nästan alla filmer brukar den goda ligga i ett rejält underläge, tills hon (eller han) slutligen i de sista sekunderna lyckas överlista och golva motståndaren. Spänningen hålls uppe konstant genom hela striden, men utgången för vem som ska vinna är därmed oftast för lätt att räkna ut. Även om publiken vet vem som ska vinna, vill de istället veta hur hon (eller han) ska klara det. Tänk också på att slumpen aldrig kan avgöra ett drama - det skulle kännas billigt, även om det i verkligheten kan hända. När de väl möts sker det med dunder och brak. Massor av skott avlossas och både Siri och partnern träffas av kulregnet - dock lindrigt. Partnern träffas i axeln och blir otjänlig till att skjuta. Det är upp till Sir. Hon sätter naturligtvis kulan i bullseye på brottslingen som faller till marken. Konflikten är löst.

◆ 6. Avtoning

Nu är det dock så att eftertexterna inte kommer upp så fort den goda sidan har vunnit eller så fort den onda tippar i backen. Publiken måste hinna "smälta" det som har hänt genom några sekvenser på vinnaren eller dylikt. Publiken måste få tid att "varva ner" och hylla eller sörja protagonisten. Det kan också finnas något problem som ännu inte klarats upp, som i sista stund får avrunda historien. Om avtoningen innehåller en liten kommentar eller sammanfattning av budskapet är det extra bra, så länge den inte är övertydlig.

Ofta brukar vi som tittare även "försvinna" från platsen genom en utåkning eller kranrörelse upp i luften för att obemärkt lämna segraren, speciellt i en vidbild över hela spektaklet. En lång scen i slowmotion där Sir räddar dottern och partnern får fungera som avtoning. De reser sig sedan upp och går mot horisonten samtidigt som bilden saktas tonas ned.