

2014-10-15 SKRIV EN FILMANALYS / FILMRECENSION

Gör följande:

1. Gå in på www.filmlektik.se och **Ribbys Filmesteter**
2. Scrolla ned till v. **42** och välj **141015 Lektionsuppgift åk 9**
3. Läs igenom om Dramaturgi och Filmanalys på sida 4 - 7
4. Läs igenom instruktionerna på sida 2 - 3
5. Skriva era filmrecensioner.

Här har ni lite inspiration i form av två filmrecensioner om Monsters:

<http://clatl.com/atlanta/illegal-immigration-on-an-intergalactic-scale-in-monsters/Content?oid=2319800>

<http://bitchinfilmreviews.com/monsters/>

6. Innan denna lektion är slut ska ni ha postat era recensioner på ribbydoilm.blogspot.se

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 om vad anslag, konfliktupptrappning osv betyder.

-
- ◆ När filmanalysen är färdigskriven postar ni den på Blogger ribbydoilm.blogspot.se

Logga in med:

Användarnamn: **ribbydoilm@gmail.com**

Lösenord: **filmlektik789**

Försök få med så många punkter som möjligt i recensionen:

- 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 upprepade 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? Vad händer med historien om vi byter ut ordet "aliens" mot "immigrants"?
- ★ 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.
