

Att Analysera film

Denna skrift innehåller olika analys-scheman. Olika exempel som används i högskolestudier och lite enklare som kan vara lite enklare att applicera på de filmer ni arbetar med. / Lennart Samor

1. Allmän analys / filmens struktur.

Att skriva filmanalys

Man kan analysera en film på många olika sätt. Ett sätt är att studera filmens struktur som vanligen kan delas i tre faser enligt följande schema:

1. utgångsläge
2. problem eller förändring
3. avslutning

Fas 2. är filmens story eller intrig och den upptar ungefär hälften av filmen och den andra halvan delas mellan faserna 1 och 3. De tre faserna kan till exempel handla om:

hemma-borta-hemma
gammal-ung-gammal
lycklig-olycklig-lycklig
rik-fattig-rik

En filmanalys kan också utgå från två olika synvinklar: man kan göra en intern analys eller externanalys. I den interna analysen behandlar man själva innehållet i filmen: handling, personer, miljöer, tid, intrig, stil och bakgrundsfaktorer. Man beskriver de bakgrundsfaktorer som filmen baserar sig på, nämner producenten, regissören och skådespelarna. Den externa analysen beaktar verkligheten utanför filmen - den ekonomiska, sociala och kulturella kontexten. Saker om man diskuterar är i vilket land filmen har gjorts, de ekonomiska villkoren, hur valet av regissör och skådespelare påverkat filmen.

Man kan även se hur eller om filmen speglar sin omvärld eller om den har något nationellt budskap. För att analysera närmare regissörens särdrag kan man välja ut en sekvens i filmen (2-5 min.) som man tycker är intressant och studera den noggrannare t.ex. med tanke på kamerarörelser, bildkomposition, klipp, rytm, ljudeffekter.

Skriv följande saker i din analys:

Handling och intrig

Vad är det för genre? Hur bygger man upp handlingen? Använd gärna trefsanalysen

1. utgångsläge - 2. problem eller förändring - 3. avslutning

Motivet

En motsättning som leder till konflikter? Naturen som en "anonym aktör"? Kärlek?

Symbolik

En viss symbol återkommer i filmen flera gånger. Ibland kan hela storyn/handlingen vara en symbolhandling.

Budskap

Alla filmer har ett budskap och de är sällan bara underhållning. Det kan man se t.ex. i rollfigurernas handlingsmönster.

Tid

Hur skildras tiden i filmen? Är det fråga om 80 minuter eller en dag eller en vecka? På vilket sätt visar man över-

gången mellan olika tider? Är tiden lineär eller förekommer det tillbakablickar.
Finns det samtida händelseförlopp som sammanförs?

Rum - miljö

I vilka miljöer utspelar sig filmen och hur presenteras miljöerna? Hur markerar man övergången från en miljö till en annan? Är filmen inspelad på ort och ställe eller i en filmstudio?

Personer

Vilka karaktärer finns det i filmen? Förstärker eller kontrasterar skådespelarna mot de eventuella ”ärketyperna” i filmen. Hur förändras och utvecklas karaktärerna under filmens gång och hur skildras detta?

Stil

Har regissören en egen stil som man känner igen i filmen? Beskriv element i den.

2. Olika berättarstrukturer

1. Linjära strukturer
2. Interaktiva strukturer
3. Frågor och övningar

1. Linjära strukturer

De olika sätt på vilka man kan använda och interagera med en multimedieproduktion, bestäms i hög grad av vilken berättarstruktur den har. Man brukar säga att det finns två olika grundtyper, nämligen de linjära och de icke-linjära eller interaktiva. Här skall jag börja med att prata om de linjära.

Linjär

En linjär struktur har enbart en startpunkt och en slutpunkt. Exempel på sådana produktioner är t.ex TV- och radio-program och biofilmer, som inte går att stoppa mitt i. En sådan struktur innebär låg aktivitet från den som använder produktionen. Dessutom är betraktandet passivt. Man börjar titta ett visst klockslag och sedan har man ingen möjlighet att påverka berättandet.

Linjär



Sekventiell

En annan form av linjär struktur är då berättandet sker i sekvenser. Så sker t.ex i en bok, som rimligen läses från pärm till pärm, men där man kan lägga ifrån sig boken när man är trött och fortsätta en annan gång.

Även en videofilm har denna struktur, i och med att man kan pausa och titta vidare en annan gång. Ytterligare ett exempel är en musik-CD, vars låtar man kan spela upp i valfri ordning.

I och med att sekvenserna följer efter varandra på det här sättet, uppnås bara en något högre aktivitet och betraktande. Det finns blott vissa, begränsade möjligheter att påverka berättandet idenna struktur.

Sekventiell



2. Interaktiva strukturer

Till dessa två linjära berättarstrukturer kan vi sedan lägga flera olika slags icke-linjära. De icke-linjära strukturerna har en helt annan grad av interaktivitet. Man säger att de är användaraktiva. Detta är ett utmärkande drag hos multimedieproduktioner.

Matris

Denna matrisformade struktur kallas ibland också för "grafisk" eller "nät". Den kännetecknas av att alla noder i produktionen går att nå överallt ifrån. (Den röda noden i bilden markerar en tänkt startpunkt.)

Befinner man sig på en viss plats kan man alltså lätt ta sig till något nytt ställe. Så här fungerar t.ex många hemsidor. Användaren behöver alltså inte följa någon förutbestämd väg utan kan bestämma berättandet helt själv. Men det finns stora nackdelar med en sådan här helt fri struktur. Det kan t.ex vara väldigt svårt att navigera i den. Berättandet blir ganska snabbt kaotiskt, i synnerhet om det är en omfattande produktion. Därför försöker man normalt styra berättandet något, genom att välja någon av strukturerna nedan.

Matris



Träd

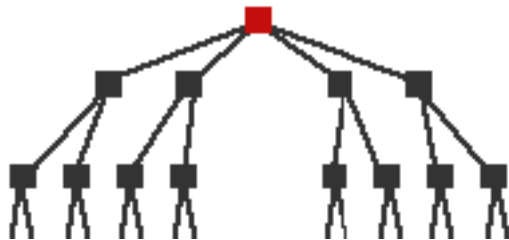
En trädformad struktur innebär normalt att man har en "startsida" eller utgångspunkt, från vilken användaren kan välja mellan olika alternativ. I bilden har jag ritat in två olika alternativ till varje ny nod.

Strukturen innebär att man måste leta sig tillbaka till startsidan för att kunna nå till andra delar i produktionen.

Detta innebär

alltså att man inte kan röra sig obehindrat i sidled i strukturen. Bibliotekens sökverktyg har ofta denna uppbyggnad, där man först söker kategorier, titlar eller författare och sedan når alltså längre ner, ju närmare en viss bok man kommer. För att nå till andra böcker måste man göra en ny sökning, osv.

Träd



Hjul

Det finns många olika sätt att bygga hjul på. Vanligen använder man en startsida, från vilka de andra sidorna sedan kan nås. Finessen med denna struktur är sedan att de olika noderna även kan nås utan att man behöver gå via navet i mitten. Detta skiljer den från t.ex stjärnstrukturer.

Stjärna

Stjärnformade strukturer är mer låsta i sin uppbyggnad än hjulformade. För att nå de olika sidorna måste man alltid gå tillbaka till startsidan. Fördelen med detta är naturligtvis att användaren aldrig kan villa bort sig. Men på motsvarande sätt kan användaren bli frustrerad, när han eller hon inte kan navigera fritt mellan de olika sidorna.

Blandade strukturer

De olika berättarstrukturerna har alla sina för och nackdelar och passar bra i olika slags produktioner. Många gånger räcker det heller inte med att bara ha en enda struktur och då kan man blanda flera olika. På så vis kan man utnyttja en strukturs fördelar utan att drabbas av dess nackdelar. Bilderna visar här dels sekventiella stickspår i en sekventiell presentation, dels en matrisliknande struktur sammankopplad med en trädstruktur. Som du ser kan man ju också använda sig av flera olika startsidor. Det viktiga är ändå att man använder en struktur som passar för den produktion man gör så att produktionen uppfyller de syften man har med den. För att veta vilken struktur som passar bäst måste man planera sitt arbete. Om det handlar nästa sida.

3. Frågor och övningar

Fråga 1

Vilken är skillnaden mellan linjära och interaktiva berättarstrukturer?

Fråga 2

Vad innebär en linjär och en sekventiell struktur? När använder man dem?

Fråga 3

Ge några exempel på interaktiva strukturer och vad de innebär!

Fråga 4

Går det att kombinera linjära och interaktiva berättarstrukturer? Hur då?

Fråga 5

Välj ut en hemsida eller multimediapresentation. Försök rita upp ett flödesschema över dess delar!

Den här sidan är en del av Jonas Webresurs - www.jonasweb.nu - copyright © 1998-2007

3. Neoformalistisk analys

Neoformalism förkastar kommunikationsmodeller inom konsten med sändare, mottagare, brus. Mm. "Åskådarens roll till konstverket görs aktiv." (Nelson Godman.)

- Rastlöshet
- Sökande
- Undersökande

Främmandegörande

Främmandegörandet måste vara närvarande för att filmen / föremålet skall fungera som konst för betraktaren. I ordinära okomplicerade B-Westerns har automatiken nästan utplånat förmågan att främmandegöra.

Grepp

Enligt neoformalismen kan film innehålla vissa typer av grepp. En viss kameraåkning, färgkaraktär, klippeteknik mm. Problemen med grepp är att de lätt blir **Automatiserade** och konstnären / regissören kan byta och kanske bör byta det mot någonting annat. Det är inte själva greppet isig som är viktigt utan vad det leder till. En film skall inte innehålla grepp som inte har någon motivering.

Enligt Formalismen finns det 4 olika motiveringar:

1. Kompositionella
2. Realistiska
3. Transtextuella
4. Konstnärliga

Motiveringar

1. Den kompositionella motiveringen.

Den innefattar sk planteringar och allt annat som är nödvändigt för det berättande sammanhanget, rummet eller tiden. Saker och ting som måste finnas med i filmen för att vi skall förstå vad som händer och hur. Ofta förmedlande information som du som publik behöver till senare. Den kompositionella funktionen överskrider ofta det rimliga, men vi har overseende med det för att berättelsen skall fungera.

2. Den realistiska motiveringen.

Om nu den kompositionella motiveringen inte behöver vara rimlig så kanske vi måste kompenseras så vi ändå accepterar berättelsen med någonting som gör historien rimlig. Rimlighetkraven faller inom den realistiska motiveringen och är en slags sporre som vädjar till våra föreställningar om verkligheten för att berättiga närvaron i greppet,

Våra rimlighetsbegrepp är kulturellt bestämt och bygger på:

A. Kunskap om vardagliga livet.

B. Medvetenhet om de estetiska normer för realism som finns.

3. Den transtextuella motiveringen.

Åberopar konnotationer inom andra konstverk / filmer. Genré grepp, hur det brukar vara i den typen av filmer / genren. Vår kunskap om skådespelarna spelar stor roll. Våra kunskaper och förväntningar av de transtextuella greppen är så genomgripande att vi i många fall accepterar den automatiskt. En del transtextuella motiv kan regissören leka med, genom att vi känner igen dem så mycket att det kan bli ett grepp. Ex Wes Cravens Scream.

Ett transtextuellt motiv finns innan filmen görs och kan därför väljas att utnyttjas eller inte.

4. Den konstnärliga motiveringen.

Detta är den svåraste typen att definiera.

Den konstnärliga motiveringen kan fundera helt oberoende av de andra. Vissa andra estetiska uttryck som ex abstrakt måleri är organiserat kring den konstnärliga motiveringen, och dess publik är medveten om detta. Konstnärlig motivering kan konkurrera med berättarformen och greppen kan märkas tydligt. Det kan handla om färg, kameraåkningar, ljudeffekter etc.

Tolka och analysera.

Filmer kan aldrig tolkas som de gjordes då de var nya. Tiderna förändras och samhället ser annorlunda ut.

