

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 radioprogram och biofilmer, som inte går att stoppa mitt i. En sådan struktur innebär låg aktivitet från den som använder produktionen. Dessutom är betraktandet mer passivt. Man börjar titta ett visst klockslag och sedan har man ingen möjlighet att påverka berättandet.

FILM: Ett linjärt berättande gör att historien löper en rak linje där en händelse följs av en reaktion som leder fram till en ny osv. Ofta kan filmer som är sk roadmovies vara tydliga sådana här filmer. En rak historia.

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.

FILM: Ett sekventiellt uppbyggd film låter filmen ha tydliga sekvensindelningar där filmens berättande tydligt delas in i olika "block". Dessa sekvenser kan kan varar att filmen byter olika platser, kanske byter huvudroll eller på annat sätt tydligt gör ett kapitel i historien. Dock är själva historien fortfarande rakt berättad.

Sekventiell



2. Interaktiva strukturer

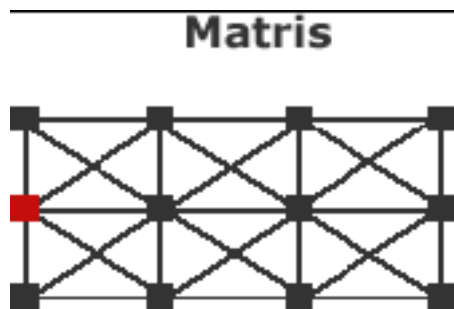
Till dessa två linjära berättarstrukturer kan vi sedan lägga flera olika slags icke-linjära. De icke-linjära strukturerna har en helt annan grad av interaktivitet. Man säger att de är användaraktiva. Detta är ett utmärkande drag hos multimedieproduktioner.

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.

FILM: En matrisupbyggd film har ett berättande som kan hoppa i tid och rum och berättas på ett icke linjärt sätt. Historien kan berättas från slutet i tillbakablickar och med både form och klippteknik på ett sådant sätt. Den kan ha flera löpande historier som startas på olika punkter och som går parallellt i parallellhandlingar och som påverkar varandrar på olika sätt.

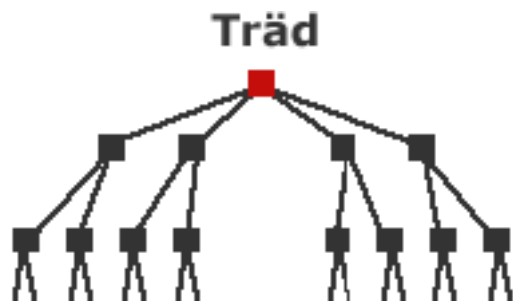


Träd

En tädformad struktur innebär normalt att man har en "start sida" 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 ner, ju närmare en viss bok man kommer. För att nå till andra böcker måste man göra en ny sökning, osv.

FILM: En trädupbyggd film har en och samma startpunkt. Händelser gör att filmen får fram ett antal olika parallella handlingar som löper samtidigt. De kommer under filmens gång oftast knyts ihop i slutet av filmen.



3. Frågor och övningar. (Inlämnas skriftligen till mig innan den maj, för de som efter överrensommelse med mig önskar göra en provning för betygshöjning.)

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 film som du tittar på. Försök rita upp ett flödesschema över dess delar! Dvs ta ett A3 papper rita en av dessa symboler som dessa flödesscheman visar och skriv in vad noderna (punkterna) står för i filmen. Din skiss kan skilja sig en hel del från dessa exempel men strukturen skall vara tydlig.