



En bok om film

En bok om film är en exposé över filmmediets framväxt och dess fundamentala betydelse för dagens globala kulturvärld. Boken ger insikter i filmens berättarteknik, genrer och stilistiska drag med utgångspunkt i centrala filmiska verk från hela världen. Särskilda kapitel fokuserar på bl.a. filmanalys, tv-dramatik och dokumentärfilm.

PROVLEKTION: Att analysera spelfilm – konflikt och karaktärer

Följande provlektion består av tre sidor ur *En bok om film* som introducerar filmanalys. Provlektionen syftar till att utveckla kunskap om de berättartekniska termerna *konflikt*, *antagonist*, *protagonist* och *hjälpare*. Eleverna gör en snabb och enkel undersökning av en valfri film, som de redan har sett, för att bekanta sig närmare med analysredskapen inför fortsatt arbete med analys av fiktivt berättande. De lär sig också skillnaden mellan filmrecension och filmanalys.

Ur kursplanen för svenska:

Kunskaper om genrer samt berättartekniska och stilistiska drag, dels i skönlitteratur från olika tider, dels i film och andra medier.

Ur Centralt innehåll, svenska 1:

Centrala motiv, berättarteknik och vanliga stildrag i fiktivt berättande, till exempel i skönlitteratur och teater samt i film och andra medier.

Lektionen består av sidorna 27–29 ur *En bok om film*.

Så här arbetar du med provlektionen:

1. Kopiera sidorna ur boken till alla elever.
2. Låt eleverna läsa igenom sidorna 27–29 enskilt. (Sidorna är tagna ur ett längre kapitel om filmanalys, men det är karaktärer och konflikt denna provlektion fokuserar på.)
3. Prata kort om vad som menas med *konflikt* i detta sammanhang, så att alla förstår hur vitt detta berättartekniska begrepp är. Koppla till ett par litterära texter eller spelfilmer som ni nyligen har arbetat med och formulera konflikterna i dem gemensamt. Ta även upp begreppen *protagonist*, *antagonist* och *hjälpare* på motsvarande sätt.
4. Förklara att dessa termer används när vi analyserar fiktivt berättande texter, till exempel spelfilmer. Förklara vad ordet *analys* står för, i enlighet med definitionen på s. 27: "att sönderdela något i dess beståndsdelar och studera dessa". Ta hjälp av faktarutan på nästa sida om eleverna har svårt att skilja på recension och analys.
5. Diskutera med eleverna:
 - Vad är skillnaden mellan att prata om en film och att analysera den?
 - Varför kan det vara meningsfullt att analysera en film?
 - Vad har filmanalys med ämnet svenska att göra?
6. Dela in klassen i par eller smågrupper. Arbeta med uppgifterna 1–4 utifrån en film som gruppen väljer. Det ska vara en film som alla i gruppen har sett.
7. Be grupperna redovisa kort inför klassen.
8. Vid avrundningen: påpeka att även om grupperna valde helt olika filmer kunde de hitta en konflikt, en protagonist och en antagonist – och kanske hjälpare. Berätta att dessa termer kommer att vara användbara när eleverna gör analys av skönlitteratur och film på egen hand längre fram.

Skillnaden mellan att recensera och analysera

Det är viktigt att förstå skillnaden mellan att *recensera* en film och att *analysera* den. I det första fallet utgår man till stor del från sina personliga åsikter när man berättar varför man tycker att någon annan borde gå och se filmen, eller låta bli. En bra recension fungerar som ett slags konsumentupplysning.

En analys ska däremot inte bygga på personligt tyckande, utan vara så objektiv som möjligt. En analys visar vad vi hittade när vi studerade filmen i detalj. Syftet med att göra en analys är att vi ska lära oss att se verkets egenskaper tydligare. På så vis utvecklar vi kunskap om berättartekniska och stilistiska drag i fiktivt berättande i allmänhet.

På www.liber.se finns en provlektion om hur man gör en recension av t.ex. en spelfilm. Sök efter *Handbok i svenska språket* och ladda ner provlektionen gratis.

4. Att analysera spelfilm

Alla spelfilmer är berättelser. Om en berättelse ska engagera oss måste den handla om *någon som vi bryr oss om*. När vi väl har börjat bry oss, ska denna människa hamna i en skarp **konflikt**. Och det ska vara en konflikt som är så viktig att personen är beredd att kämpa mot alla hinder för att vinna. Så snart dessa ingredienser finns på plats är vi fast – vi vill se fortsättningen för att se hur det går. Resonemanget gäller även om berättelsen handlar om mer än en person, eller om förmänskligade djur. Och konflikt betyder inte alltid fysisk kamp. Det kan innebära en vårdnadstvist eller att vara olyckligt kär. Konflikten kan också handla om en kamp mot klockan för att hinna stoppa en katastrof.

Så här är nästan all spelfilm uppbyggd. Därför är det intressant att studera hur olika filmskapare bär sig åt för att bygga sina berättelser, så att de engagerar oss. Mest nytta av det här kapitlet får den som väljer ut en favoritfilm, som man känner väl, och steg för steg analyserar den. Att *analysera* något betyder ju att »sönderdela något i dess beståndsdelar och studera dessa«. Och en filmberättelses beståndsdelar, delarna som gör att filmen fungerar som en helhet, kan sammanfattas under tre huvudrubriker:

1. karaktärer
2. dramaturgi
3. komposition av bild och ljud

Naturligtvis spelar andra aspekter också en roll, nämligen vilken *miljö*, under vilken *tid* och på vilken *plats* berättelsen utspelar sig. Men även ett historiskt drama måste nå en publik av idag, berättelsen måste

beröra oss här och nu. Så jämfört med de tre aspekterna vi nämnt ovan är miljö, tid och plats av mindre betydelse. De flesta berättelser och karaktärer går ju faktiskt att flytta fritt mellan olika miljöer, tider och platser. Ett exempel på det beskrivs på s. 20–26, *O Brother, Where Art Thou?*

KARAKTÄRER

I centrum för en berättelse står en **protagonist**, en huvudkaraktär. Protagonisten kan ha en mängd olika egenskaper. Kön, ålder, klass, ras, nationalitet, temperament, livsattityd – sådana egenskaper är alla viktiga för att teckna ett levande porträtt av en människa som vi kan engagera oss i. Men de betyder lite jämfört med vad som är personens *värden* i livet. Det som berättelsen måste klargöra, förr eller senare, är vad protagonisten är beredd att kämpa för, vilka värden han/hon aldrig kan tänka sig att svika. Det är detta som kommer att bära upp berättelsen.

Det man alltid frågar sig om protagonisten är: *vad vill hon/han?* Mot protagonisten står en motkraft, en **antagonist**, och man undrar: vad vill hon/han? Där deras viljor kolliderar har vi huvudkonflikten.

I en mysteriehistoria döljs det ofta länge vem antagonisten är. Det enda protagonisten märker är effekterna av vad antagonisten håller på med. Så är det ofta i berättelser om detektiver eller poliser som jagar en okänd mördare, så kallade »who dunnits«. Så är det även i mysterieberättelser som *Lost* (Lieber, Abrams och Lindelof 2004–2010) där både monster och övernaturligheter i flera säsonger hotar protagonisterna, utan att de har en aning om vem eller vilka som ligger bakom alltihop.

Antagonisten, motkraften, måste inte vara en individ. Den kan vara ett mäktigt storbolag, som ju också har en slags vilja, som protagonisten kämpar emot. Motkraften kan även vara en naturkraft, som ju inte har någon vilja, utan bara följer naturens obönhörliga lagar. Det kan då handla om en kommande jättevåg, ett hotande vulkanutbrott eller, varför inte, Godzilla själv?

Antagonisten är sig ofta ganska lik genom hela berättelsen. Protagonisten däremot förändras alltid under historiens gång: från svag till stark, från feg till modig, eller från egoistisk till omtänksam. Det bästa är om protagonisten själv inte har någon avsikt att förändra sig, kanske rentav inte vill ändra sig. Men han/hon drivs till det av händelseutvecklingen, som pressar fram en inre förändring. Då får man det som kallas ett »karaktärsdrivet berättande«. Förändringen verkar helt logisk, och mänsklig utveckling är alltid spännande för oss i publiken att bevittna.

Det finns naturligtvis andra figurer med i en berättelse, men de är alla biroller. Bland birollerna finns ofta en eller flera *hjälpare*, personer som bistår protagonisten med uppbackning, praktisk hjälp eller goda råd. Men det är protagonisten själv som ska lösa huvudkonflikten till sin fördel och i och med det demonstrera det riktiga i premissen, den livslärdom som publiken ska dra ur historien.

ATT UNDERSÖKA I VALFRI SPELFILM ELLER ANIMERAD FILM:

1. Vem är *protagonisten*? Vad vill han/hon?
2. Vem/vad är *antagonisten*? Vad vill han/hon? Eller, vad hotar den/det med?
3. Vilken blir då *huvudkonflikten*?
4. Vilka *hjälpare* finns? Vad bidrar de med?