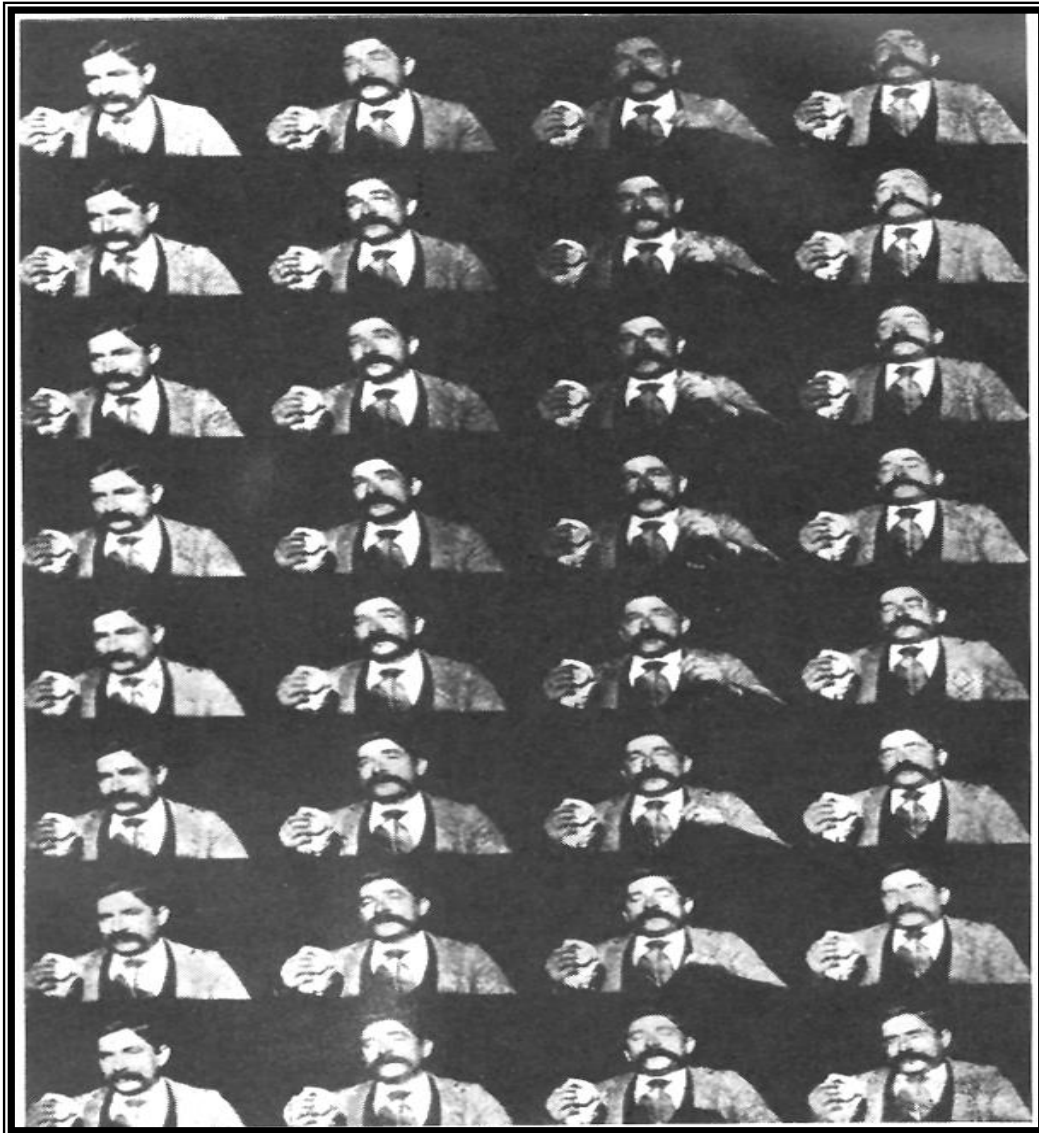




Berättande på film och på teve

Berättarteknik – rörlig bild

Dan Åkerlund



- Fred Ott's "Sneeze" Omkring 1890 av William Kennedy Laurie Dickson – en av de första filmerna

Innehållsförteckning

1	INTERTEXTUALITET	1
1.1	ALLUSIONER	1
1.2	PARAFRAS	2
1.3	STEREOTYP	3
2	FILM ÄR INTE BARA AVFILMAD TEATER.....	5
2.1	GESTALTNINGSKOMPONENTERNA	5
2.1.1	Människan och regin	5
2.1.2	Kläderna	6
2.1.3	Rekvisitan	6
2.1.4	Miljö	6
2.1.5	Tid	6
2.1.6	Sceneri	7
2.1.7	Bildstorlek	7
2.1.8	Kamerarörelser / kameravinklar	7
2.1.9	Ljussättning	7
2.1.10	Klippning	7
2.1.11	Ljud	8
2.1.12	Musik	8
2.1.13	Dialog	8
2.1.14	Titel	8
2.1.15	Typsnittet	8
2.2	HUR KAN DU ANVÄNDA DESSA GESTALTNINGSKOMPONENTER?	9
3	DEN FIKTIVA FILMENS OLIKA BERÄTTARSTILAR.....	9
3.1	GENRE ELLER BERÄTTARSTIL	9
3.1.1	Dramat	9
3.1.2	Den episka berättelsen	10
3.1.3	Blandformer och såpor	11

3.1.4	Lyriskt berättande	12
3.2	LATHUND – MEN DET ÄR INTE ALLTID ENKELT	12
3.3	MOTORN I BERÄTTELSEN	13
4	DRAMAT PÅ FILM.....	14
4.1	PREMISS.....	14
4.2	KARAKTÄRERNA.....	14
4.2.1	Stackaren eller The poor sod	15
4.2.2	Rövaren – Den onda kraften	16
4.2.3	Hjälten eller den tredje kraften	17
4.2.4	Sidokarakterer	17
4.3	AKTERNA.....	18
4.4	ANSLAGET	18
4.5	PRESENTATIONEN	19
4.6	FÖRDJUPNING	19
4.7	KONFLIKTUPPTRÄPPNING	19
4.8	KONFLIKTFÖRLÖSNING.....	19
4.9	AVTONING	19
5	EPISK FILM.....	20
5.1	SAMMANBINDNING	21
5.2	AKTER	22
5.3	FLERA OLIKA TOLKNINGAR	22
6	REFERENSER	23

1 INTERTEXTUALITET

Att berätta historier för utomjordingar skulle kanske vara intressant, men mycket mycket svårt. När vi berättar lånar vi alltid från den bank av gemensamma kulturuttryck vi har runt oss, dels i form av symboler, metaforer och metonymier, dels i form av mer komplexa tecken och ibland hela berättelser. Begreppen parafra, allusion och stereotyp (som vi återkommer till nedan) bygger på tittarens, läsarens eller lyssnarens tidigare erfarenhet inom ett visst begränsat medierat kulturuttryck inom en specifik kulturkrets (där man då kan räkna in folksånger, berättelser kring lägerelden, teater, bildkonst och traditionell musik); sällan eller aldrig på erfarenheter från det vardagliga livet – som alltid är mer komplext! Kommer vi utanför denna kulturkrets förstår vi helt enkelt inte alla berättelser som berättas och när vi själva berättar i en främmande kontext är vårt förråd av referenser begränsade.

På samma sätt kan vi ibland avslöja rena plagiat där både budskap och form stulits från ett tidigare känt kulturellt uttryck. I varje melodifestival anklagas nära nog alla kompositörer för att just ha plagierat andra kända melodier. Mycket nära plagiatet ligger givetvis också rena översättningar av nyinspelningar av gamla filmer och teveserier, men för att betraktas som plagiat brukar man också utgå från att det inte finns någon överenskommelse mellan den ursprungliga upphovsmannen och dem som ligger bakom den nya utgåvan. Var gränsen mellan plagiat och nyskapande ligger kommer säkert i framtiden bli föremål för allt fler rättegångar.

Däremot kräver inte citatet någon större kunskap om verkets ursprung. Ett citat är ett sätt att just kommentera ett annat verk och för att det skall vara ett citat skall också både ursprung och upphovsman anges. För att ta något känt exempel så citeras texter just som citat i filmen *Döda poeters sällskap* och den dokumentära filmen som visar hur president Kennedy blir mördad ingår i åtskilliga spelfilmer, just som ett citat.

1.1 ALLUSIONER

När vi som tittare ser karaktären i en film citera någon av Strindbergs romanfigurer eller hänvisa till att här borde Clark Kent ha varit med, så utgår vi från att hänvisningen just är en hänvisning till en fiktiv värld och vi uppfattar det inte som att personerna i filmen, romanen eller teaterpjäsen tror att Clark eller August i Hemsöborna någonsin funnits.

Några menar att även hänvisningar till verkliga händelser är att betrakta som allusioner, exempelvis till D-dagen under Andra världskriget, Sputnik 1957 eller fotbolls-VM i juni 1958 (jfr exempelvis *Mitt liv som hund* och *Den bästa sommaren*). Men om det här skall räknas som allusioner lämnar jag till språkvetarna att avgöra. Men någon form av intertextualitet är det ändå.

1.2 PARAFRAS

Ibland kan bilder, filmer, musik och texter ingå som en gemensam resurs för en hel kultur. Att imitera bilder för att låna lite av den ursprungliga kraften över till ett annat budskap är ganska vanligt i propaganda och inom reklamen. Bilden där en av USA:s förgrundsgestalter får peka på betraktaren och säga ”I want you for the army” har parafraserats i all oändlighet. En sentida variant har texten ”Have you taken your pill?”

Marlboros reklambilder har ofta parafraserats i antirökpropaganda. Unicef har använt sig av platsannonser ibland annat DN som till sitt yttre liknar vilken platsannons som helst, men till innehållet söker barn till prostitution etc. För den som är intresserad av symboler och logotyper så är det svårt att finna sådana som inte på något sätt parafraserar någon tidigare symbol – något man då också vill utnyttja. En partisymbol måste idag innehålla en blomma för att vara begriplig i en svensk kontext och Gyllene gryning i Grekland och Svenskarnas parti har lånat drag av en känd symbol som fick stor spridning i Tyskland före och under första världskriget – en solsymbol från Indien.

En parafra skall således likna formen på något sätt; ibland för att förknippas med det som efterliknas eller efterlikna för att kunna ironisera, påvisa brister eller förlöjliga. För att vi helt skall förstå det nya budskapet måste vi också känna till det ursprungliga uttrycket.

En viktig orsak till att man använder parafrazen (och allusionen) som uttryck är att man vill tala om för tittaren att han/hon är en del av samma kultur som avsändaren. Mottagaren skall känna sig klyftig och delaktig i berättelsen.

Formmässigt parafraseras kända filmer mycket ofta; både deras stil och aktörers uttryckssätt och speciella scener. Långköraren *Sound of Music* är säkert en av de mest parafraserade filmerna och dyker exempelvis sommaren 2007 upp i Iprekklam där allt från 60-talets technicolor till typsnitt scenrier och musik har para fraserats. Nästan allt i ICA-reklamen med Stig, Jerry Ulf och de andra är på något sätt parafraseringar av uttryck från filmer och på senare tid även från kända bloggare.

Omvänt bygger många filmer idag på just på att man parafraiserar andra filmer. Shrek är inte bara en enda lång rad allusioner till andra sagor utan också i lika hög grad parafraiserar på andra filmer. Mästerkatten (som är en allusion) parafraiserar Zorro och Eddie Murphy (Åsnans röst) parafraiserar inte minst sig själv från spelfilmer han spelat i. Scary Movie och Scrubs är andra exempel som nästan helt bygger på att parafraiserar och (i de här fallen) parodierar andra filmer.

1.3 Stereotyp

I reklam används ofta överdrivna stereotyper - positiva eller negativa. Bilbranschen brukar ofta spela på den framgångsrike affärsmannen som gärna kan vara ovan vid att tälta i skogen men alltid tänker på miljön eller så skapar han/hon skräckexemplet, en "flower-power-man-stereotyp" med utedass som åker ett stinkande vidunder som ingen vill identifiera sig med.

Ett bra exempel där både stereotyp-begreppet och parafraiserbegreppet i kombination finns i en känd och under många år ofta visad reklamfilmerna för Norrlands-öl. Där dundrar de ruskigaste bandidos-mc-knuttarna man sett in på det ödsliga fiket/danshaket och lånar instrument och spelar en musikalisk parafraiser på Arvingarnas "Små små ord av kärlek, små små ord av ömhet, vill vi ge varan..." (som givetvis då är en parafraiser på "Svensktopp")¹. Att använda en stereotyp och låta honom eller henne göra något oväntat är ofta mycket effektivt.

Det finns idag en hel rad olika böcker i manusskrivning för film. De tar ofta sin utgångspunkt i att man från en grundhistoria skall befolka den med tydliga och lättförståeliga karaktärer, sådana som tittaren direkt kan identifiera och som tittaren redan på förhand och utan förklaringar kan veta hur de skall reagera på.

Som grunduppsättning i en amerikansk ungdomsfilm finns givetvis alltid den falska unga kvinnan (häxan) och hon har ofta mörka kläder och mörkt hår, den roliga grabben som alla vill vara kompis med (men inte nödvändigtvis vara flickvän till) den genomgående svärmorsdrömmen som har ljusa kläder och håret på skaft, den snygga men dystra killen som alla flickor åtrår och givetvis den svåråtkomliga vackra flickan som letar efter den rätta. Runt

¹ <https://www.youtube.com/watch?v=WBp6SCj6d38>

dessa ungdomar finns våpet eller blondinen som är notoriskt otrogen och inte så smart, pluggisen som är rätt oromantisk innan glasögonen ramlar av, den välmenande men obegripligt korkade pappan, den bussige skolläraren och bästa kompisen (som obegripligt nog heller aldrig får någon pojk- eller flickvän...).

I svenska och brittiska (och ibland amerikanska) deckare förekommer ofta en ensamstående polis som lever med sitt jobb, han är frånskild eller änking och har en dotter som är utflugen, en chef som är korkad, en kollega som han ytterst ofrivilligt han har parats ihop med och så dricker han lite för mycket. Under berättelsen så framkommer det att han har en trasslig kärleksrelation med en kvinnlig kollega. I den relationen är det denne annars kompetente person, som är totalt inkompetent. På den här byrån eller polisstationen finns även en mycket klurig datortekniker som kan förstora bilder från övervakningskameror så de ser ut som om de var tagna hos en fotograf och så klarar han av att telefonavlyssna och låsa upp mobiltelefoner. På senare tid har också alla dessa deckare en patolog som ur en lillfingernagel kan lös, eller nästan lösa, alla brott.

Den amerikanska manusförfattaren Judith Searl har gjort en lista på nio stereotyper som hon rekommenderar för ett effektivt manusarbete:

1. Kritikern (The Critic): leds av principer, tvivlar på sin egen förmåga, irriterad. Fruktar mest att ses som elak eller korrupt.
2. Älskaren (The Lover): fostrande, förförande, känslomässig, stolt. Älskaren fruktar mest att inte bli älskad eller uppskattad.
3. Utföraren (The Achiever): energisk, praktisk, pådrivaren, fåfång. Utföraren är rädd för att bli sedd som förloraren och att misslyckas
4. Esteten (The Aesthete): pålitlig och äkta, passionerad, deprimerad, avundsjuk. Fruktar mest att ses som helt vanlig och ordinär.
5. Analytikern (The Analyst): observant och oberoende, ”cool” men snål. Fruktar mest att han/hon skall bli besegrad av andra.
6. Pessimisten (The Pessimist): lojal, auktoritetsmedveten, misstänksam, rädd. Fruktar att andra inte skall hjälpa honom/henne.
7. Optimisten (the Optimist): entusiastisk, jämlikhetsförkämpe, överser lätt sina egna brister, amatörmässig. Fruktar att bli utanför och att få värk.
8. Pionjären (The Trail-Blazer): kraftfull, konfronterande, omåttlig, hämndlysten. Fruktar mest att komma i underordnad position.
9. Sammankopplaren (The Connector): accepterande, generös, lite förvirrad och slö. Fruktar mest disharmoni och konflikter.

Många av stereotyperna är mycket könsbundna och en till synes tydlig karaktär blir helt obegriplig om vi skulle byta kön på personen. Det går att skapa kvinnliga deckare som har problem med att få ihop det med manliga kollegor. Men häxan är kvinna och den skojige typen med alla skämten är en grabb.

Man kan se rätt stora skillnader mellan amerikansk och europeisk (nationell) film. Är den förväntade publiken stor och internationell blir skiftningar i dialekt eller manér ett omöjligt sätt att beskriva stereotypen centralbyråkrat, östermalmsdam, brittisk lord, brittisk katolsk präst eller polsk gästarbetare och det blir långt ifrån självklart vad producenten tänkt sig att vi som tittare skall konnotera till hos figurerna. Då krävs större åtgärder om hela publiken skall förstå.

2 FILM ÄR INTE BARA AVFILMAD TEATER

Film har som berättarform stort släktskap med teater och muntligt historieberättande, liksom med romanen och exempelvis radioteatern. Men till skillnad från böcker, radio och teater har filmen fler nivåer i sina uttrycksmöjligheter – fler gestaltningskomponenter – än något annat populärmedium. Verktygslådan för en filmskapare är helt enkelt mycket större och samtidigt mycket mer komplicerad.

Fiktivt berättande är inte en skildring av verkligheten. Som motsats till det faktiva berättandet vill många sätta reportaget eller dokumentären.

2.1 Gestaltningskomponenterna

Gestaltningskomponenter kan man jämföra med filmskaparens eller teaterregissörens verktygslåda. Här följer en lista över de gestaltningskomponenter som en filmskapare har. Det här är inte vetenskap och flera snarlika listor finns där indelningen är något annorlunda. Men principen är densamma. De sex första, och i någon mån nummer nio, elva, tolv, tretton samt nummer femton, är gemensamma verktyg för filmmakare och teater. De övriga är närmast omöjliga verktyg om det inte rör sig om rörliga bilder.

2.1.1 Människan och regin

Den viktigaste gestaltningskomponenten för de flesta filmskapare är människan. Utan att ett ord är sagt vet vi som tittare ändå vilken status en person har i en film – bara genom att titta på hållning, rörelsemönster etc.

Till människan kan man också lägga smink, lösöron och annat som påverkar på vilket sätt vi ser på personen.

Regi är de instruktioner som en regissör ger till skådespelarna som till stor del skapar de karaktärer som behövs för att vi skall förstå vem som är ond eller god, mor eller postbud, älgjägare eller mördare.

2.1.2 Kläderna

På teater kan man ljuga med kläderna och på film med verkligheten, var det någon filmkritiker som sa (aug 2004 — kulturnytt P1) angående den sommarens storfilm Troy. Om man inte kan ljuga om verkligheten på teater skall väl vara osagt, men kläderna måste vara realistiska inom ramen för berättelsen på film, annars tappar vi som tittar på filmen intresset. På teater kan man göra en överenskommelse med publiken och låta Hamlet ha jeans och t-shirt. Det skulle vara omöjligt på film.

2.1.3 Rekvisitan

Rekvisitan kan indelas i två storlekar; scenografin och attributen. Scenografin kan i sin tur vara svår att skilja från nästa punkt — miljön. Alla vet vi hur det ser ut på en amerikansk polisstation eller i en sovjetisk u-båt. Det har vi lärt oss från filmen!

Attributen däremot ligger närmare kläderna och människan. Här har vi peruker, glasögon, armbandsur och smycken. Finns det på en person så vet vi som tittare att det har betydelse och vi lägger in vår tolkning direkt. Vi kan våra stereotyper.

2.1.4 Miljö

Miljöer kan byggas upp i studior och självklart också vara filmade på platser som är helt verkliga.

2.1.5 Tid

I filmer kan man bolla med tid. Inom en scen är tiden som vi upplever den, den samma som den tid som de vi tittar på upplever. Det är helt enkelt ingen tidsförkortning.

Men alla filmer med några ytterst få undantag har tidsförkortningar — man hoppar helt enkelt över trista förflyttningar, ointressanta toalettbesök och sömn.

Ibland vill filmskaparen bara illustrera ett skeende genom att ge exempel på saker som händer en tidig morgon i storstan, när en ångbåt körs genom skärgården eller livet på en bilverkstad. Bilderna har ingen kronologisk ordning och vi förstår att det just är illustrationer. Den här typen av sekvenser brukar kallas för montage.

2.1.6 Sceneri

I en film kan man också använda sig av olika typer av scenerier, mer eller mindre drastiska händelser. Allt från tunnelbanetåg som kommer in på stationen, hetsig trafik på bron över till Öland till bilar som exploderar och festande tonåringar på Hultsfredsfestivalen.

2.1.7 Bildstorlek

Allt ovan kan i princip också användas i större eller mindre grad även på en teater. Men något man inte kan göra är att med kamerans hjälp peka på det man vill visa. Att gå nära inpå en människa, att bara visa myggan som biter eller ormen som kryper och att nästa stund visa hela bergslandskap möjliggör oanade kopplingar mellan olika företeelser.

2.1.8 Kamerarörelser / kameravinklar

Med kamerarörelser kan vi följa personer, visa fart, aktivitet, peka på saker med zoomen etc. Kameravinklar visar status. Grodperspektiv och fågelperspektiv visar förhållandet mellan personer i en dialog etc.

2.1.9 Ljussättning

Fotografens viktigaste uppgift är att sätta ljuset. Det är med ljuset man vet om en scen är hotfull, varm, intensiv eller rent av spöklik. Den som står som A-fotograf i eftertexterna har satt ljuset; B-foto är den som höll i kameran.

2.1.10 Klippning

Mycket sällan är det regissören eller fotografen som klipper filmen. En person som inte varit på inspelningsplatsen har lättare att sätta sig in hur en framtida tittare kan se och är opåverkad av hur det verkligen ser ut.

Det är säkert onödigt att påpeka klippningens betydelse för hur resultatet kan bli. Men ganska många gånger förändras också hela strukturen på filmen i klippbordet. Scener byter plats och kanske man kommer på att man måste flytta ut något mitt i berättelsen och lägga det först för att konflikten skall bli begriplig.

2.1.11 Ljud

Med ljud skapas stämningar och med fel ljud kan man totalt tappa illusionen av verklighet. En Volvo som låter som en amerikanare med mullrande V8:a eller en svensk lövsångare på den amerikanska prärien; det beror på vilka kunskaper vi har om ljuden om vi skall acceptera dem.

2.1.12 Musik

Att använda musik i film bygger på kunskaper om publikens förmåga att associera till musikgenre och andra musikaliska erfarenheter. Vi vet hur västernfilmmusik låter – den har inget med den kultur som filmen speglar att göra. I [Sovjet vet vi att man sjunger ryska nationalsången då och då – men vi skulle förmodligen gå bet om vi antog att publiken kände till skillnaden mellan indisk bröllopsmusik och nepalesisk begravningsmusik.](#)

Diegetisk: Om den som vi ser på bilden kan höra musiken är den diegetisk – den ingår i diegesen. Någon slår på bilradion eller spelar i ett band.

Ickediegetisk: Om det däremot dyker upp ljud från en symfoniorkester nere i ubåten kan vi nästan vara säkra på att det rör sig om ickediegetisk musik.

2.1.13 Dialog

Ingen kan väl missta sig på dialogens betydelse. Denna gestaltningskomponent skall med hjälp av regi och inläsning överföras från papper till mänskliga.

2.1.14 Titel

Det har visat sig att titeln är en av de viktigaste gestaltningskomponenterna när det gäller att få oss att överhuvudtaget se en film, och när vi väl satt oss, förstå vad den handlar om.

2.1.15 Typsnittet

Tänk er en brittisk kostymfilm med förtexter i Helvetica eller en Beckdeckare med förtexter i Cooper Black... En västernfilm har sina givna typsnitt på allt från saloonen till skylten som pekar till det förgiftade vattenhålet (den med gamen på – gamar finns inte i Nordamerika...)

2.2 Hur kan du använda dessa gestaltningskomponenter?

Det finns många liknande listor och man kan se den som ett slags checklista för vad man kan använda sig av för att uttrycka olika saker.

Du kan således använda dem för att analysera film och teater. Men du kan också som skapare av en film använda dem när du ska se till att ditt berättande blir så effektivt som möjligt.

3 DEN FIKTIVA FILMENS OLIKA BERÄTTARSTILAR

När vi skall berätta en historia kan vi välja olika sätt att bygga upp vår berättelse, dels med utgångspunkt från vilken publik vi har, dels med utgångspunkt från vilken typ av historia vi vill berätta.

3.1 Genre eller berättarstil

I nästan all litteratur beskrivs det som jag nedan kallar för berättarstil för berättargenre – framförallt när dramatiskt och episkt berättande ska beskrivas. Begreppet genre är dock problematiskt när vi vill placera in det i ett filmsammanhang där begreppet genre kanske främst beskriver en viss typ av innehåll i filmer: Dokusåpor, rysare, familjedramor, deckare, dramakornmedier, romantiska komedier, HighSchoolfilmer, hindifilmer, musikaler etc. Men som sagt – det här är inte vetenskap – möjligen något som kan utvecklas till vetenskapliga modeller eller verktyg.

Här följer en kort introduktion till det jag valt att kalla för tre berättarstilar.

3.1.1 Dramat

Den mest tydliga berättarstilen är det klassiska dramat – klassiskt just för att det här sättet att berätta en historia beskrevs redan för mer än två tusen år sedan. Berättelsen bygger på en enda konflikt, en tydlig huvudkonflikt - och visar en handling med utgångspunkt från denna och när jag har berättat färdigt historien så är också konflikten löst.

Den här typen av berättelser är vi alla vana vid och den ingår som en grundstruktur i nästan alla sagor. Den är även ett vanligt sätt att berätta om det som händer i vardagen: ”Du vet när jag kom till jobbet i morse så kom jag inte in på kontoret för att någon idiot hade placerat en stor container framför porten ...” Vi vet i princip hur historien kommer att sluta – att berättaren faktiskt

kom in på jobbet – men inte hur och varför konflikten löste sig. Vi får ett problem som inte kan lösas omedelbart och sedan bygger vi på historien och den gode berättaren får också en bra knorr på slutet.

I ett drama vet vi alltid vilken sida som kommer att segra – det spännande är att vi inte vet på vilket sätt det goda segrar. Alla kan vara döda – men det goda har alltid segrat.

Några exempel på tydliga dramer är många av de klassiska sagorna (Askungen, Rödluvan, Tre små grisar), historiska berättelser om slag, slavar som slår sig fria, deckare i teve, de flesta amerikanska thrillerer vi ser men även komedier som dem av Lasse Åberg. En scen bygger på föregående som i sin tur bygger upp nästa. Ett spel mellan orsak och verkan, mellan ont och gott. Attack – motattack, kris – lösning.

Nu kanske någon invänder att Lasse Åbergs komedier är ju inte speciellt dramatiska – och det är ju sant. Men formen för hur berättelsen byggs upp bygger på det klassiska dramat där huvudkonflikten berättas tidigt och den blir motorn i berättelsen. För som vi skall se nu så kan även en episk film behandla en dramatisk period i en persons liv.

3.1.2 Den episka berättelsen

Den andra typen av historier vi människor berättar för varandra är sådana som är lite mer komplexa, där förenklingar av orsaksamband inte kan beskrivas i form av enstaka eller enskilda konflikter. Vill man visa ett mer komplext sammanhang där inte allt är svart eller vitt behöver vi andra motorer i berättelsen, andra element som gör att berättelsen går vidare och som gör att lyssnaren och tittaren sitter kvar. Konflikter är inte sällan den typen av motorer, med dessa är då fler och inflätade i varandra, exempelvis flera lika viktiga konflikter som när berättelsen är slut också har förändrat personerna eller huvudpersonen vi följer.

Grundstrukturen i den episka berättelsen blir med nödvändighet längre och mer komplex än det mer effektiva dramat och i en film blir anslaget oftast längre. När vi vill beskriva och berättar om vår barndom i syfte att få någon att förstå varför vi är dem vi är, vill vi beskriva en lite mer komplex bild, där relationer hänger samman på olika plan och där vi med bilderna av en rad olika händelser vill bygga upp en förståelse hos mottagaren för ett slags övergripande förklaring till varför jag utvecklats till den jag är.

Det episka berättandet ställer kanske högre krav på identifikation än det dramatiska berättandet – alltså identifikation på flera olika plan. Den episka berättelsen har nästan alltid en tydlig berättare – antingen huvudpersonen, en

sidokaraktär eller en röst som förklarar vad som händer. Man skapar orsaks-sammanhang där det inte nödvändigtvis finns en lösning på alla problem i slutet. Medan vi efter att ha sett en dramatisk film möjligen funderar över vad som händer efter det att konflikten är löst, så förstår vi i en episk film att för de här personerna som vi nu följt under en tid, så rullar livet på – ofta som förut, men kanske lite annorlunda, främst beroende på de erfarenheter man skaffat sig och som vistas i filmen. För att ge spänning åt berättelsen vävs ofta flera historier samman som parallella historier och innan den första historien eller konflikten är löst har en eller flera nya planterats.

Inte sällan används den här formen för att beskriva hur det är att växa upp och bli vuxen men det kan både vara komiska berättelser och mer tragiska. Mitt liv som hund, Alis med is och Alla vi barn i Bullerbyn kan vara tre exempel som många har sett.

3.1.3 Blandformer och såpor

En tredje typ kan sägas vara en blandning av dramatiskt och episkt berättande, där vi har en övergripande konflikt, en strävan och ett mål, men där historien drivs fram av en rad mindre konflikter som vävs in i varandra. Själva huvudkonflikten blir här underordnad. Berättarstilen är rätt vanlig och förekommer både i komedier och i den genre som brukar gå under beteckningen dramer i exempelvis IMDB:s definitioner – vilket inte ska blandas samman med dramatisk film. Den här berättarstilen är även den vanligare i lite längre berättelser och förekommer i en lång rad svenska filmer från de senaste årtiondena.

Såpor bygger inte sällan på båda både episkt och dramatiskt berättande. En såpa som Rederiet eller klassikern Dallas har en övergripande konflikt, i de här båda exemplen konflikten mellan två familjer. Likaså serier som House eller Lost bygger tydligt på dessa blandformer – även om de skiljer sig åt en del vad gäller filmspråk och innehåll. Avsnitten handlar sällan om huvudkonflikten eller hur den skall lösas, utan finns bara där som ett slags motor i berättelsen. Alla vet att om den konflikten tog slut skulle serien också vara slut. Trots detta fokuseras delberättelserna inte sällan på personliga intriger som bara ytligt berör huvudkonflikten, samtidigt som vi ofta får följa tre fyra parallella berättelser.

Den övergripande konflikten påminner mest om dramat medan de invävda småkonflikterna mer påminner om det episka sättet att berätta. Något som dock skiljer såpan från den episka berättelsen är att det inte förekommer en tydlig berättare i såpor.

3.1.4 Lyriskt berättande

De här tre olika sätten att berätta en historia som beskrivits ovan finner vi inom dokumentärer, journalistiska reportage och romaner och noveller och givetvis inom den fiktiva filmen.

Men ibland ger upphovsmannen till ett verk betraktaren större möjlighet till en egen tolkning och avsändaren signalerar genom sitt verk att det just är betraktaren som är delskapare. Läsaren, tittaren eller lyssnaren utmanas att förstå budskapet utifrån den text (i vid bemärkelse) som presenteras, alltså det som avsändaren lagt in i undertexten. Ibland är undertexten tydlig, ibland mer frågande. Självklart kan det finnas både ideologiska avsikter och dolda budskap i dessa verk, och inom den politiska propagandan finns många drag av mer undertext än text. Fördelen för avsändaren är att den aldrig behöver stå till svars för undertexten. Men även mer oskyldiga texter där avsändaren vill dela med sig av en upplevelse inryms inom denna berättarstil, exempelvis naturskildringar, häftiga rytmer, religiös mystik etc.

Begreppet egen tolkning skall således ses med viss reservation. Inom den fiktiva berättelsen kan de ingå som stämningsskapande delberättelser men de kan också självständiga verk som exempelvis de flesta rockvideor, pausfilmer på teve om korallrev eller på den andra skalan Leni Riefenstals filmer om partidagarna i Nürnberg på 30-talet.

3.2 Lathund – men det är inte alltid enkelt

Idag blandas berättarstilar i filmer och dramatiska filmer kan ha tydliga anslag som påminner om episk film och vice versa.

Som vi skall se nedan så har alla filmer ett anslag – det är den delen av filmen där vi skall få reda på hur filmen kommer att berättas och där en eventuell huvudkonflikt presenteras. Finns det en klar huvudkonflikt är det troligen ett drama och dyker det upp en berättarröst är det troligen en episk film.

Men problemet uppstår när det både finns en berättarröst och en klar huvudkonflikt eller när filmen börjar om efter några minuter och ett andra anslag kommer in. Det finns också en klar tendens de senaste åren att just leka med de här olika berättarteknikerna, kanske just för att skapa en extra dimension till själva berättelsen.

3.3 Motorn i berättelsen

Början på filmen är viktig. Inte minst idag när vi enkelt kan zappa över till en annan kanal. Det gäller att hålla tittaren kvar och att bjuda in, locka och göra tittaren nyfiken på vad som skall hända.

Vad är det då vi människor är nyfikna på att få reda på? Vilka berättelser vill vi följa till slutet. För filmskaparen gäller det att fånga publiken och lova dem en trevlig, spännande och kanske trösterik stund framför den rörliga bilden, sedan att kunna komplicera berättelsen, att finna relevanta nya konflikter som håller tittaren kvar och att få en bra knorr på slutet.

En konflikt i detta sammanhang är ett problem eller ett hinder som med lagbundenhet måste lösas. Konflikter som inte löses i en film har inte där att göra. Anton Tjeckov lär ha sagt att hänger man upp ett gevär på väggen i första akten, så måste det ha blivit avfyrat innan slutet på tredje akten.

I nästan varje scen måste det således finnas en underliggande konflikt, något som driver personerna på bilden att handla och att denna konflikt inte blir löst omedelbart (exempelvis: dörren var låst och nyckeln saknades...) Om det inte finns en klar konflikt i scenen kommer filmen kännas som den börjar om och då måste huvudkonflikten eller ett antal andra olösta konflikter finnas med i bakgrunden för att vi skall vara intresserade av att sitta kvar och titta.

En bra historia har också konflikter som får oväntade lösningar. Men inte sällan sitter vi som publik och säger nej gör inte så, gör inte så ... (och då gör de så) och i vissa filmgenrer, exempelvis skräckfilmer, bygger nästan hela berättelsen på att människorna gör ologiska saker (går ut i skogen på natten trots att de vet att en zombie bor där eller så flyttar de utan anledning in på spökhottel).

Men vi är också rätt öppna för att det plötsligt händer helt slumpartade saker i filmer. Inte sällan utnyttjas det här för att skapa en komisk passage men också, dock mera sällan, att filmen kan få en helt ny vändning. Skall man som filmskapare få en sammanhållen berättelse bör man ofta spara på dessa mer slumpartade händelser. Men det finns många, ofta roliga filmer (eller som försöker vara roliga) som faktiskt har en ganska löst sammanhållen handling där huvudpersonerna råkar ut för just mer eller mindre ovanligt ovanliga händelser. Vi sitter kvar för snart händer det säkert något kul igen ...

4 DRAMAT PÅ FILM

Huvudkonflikten är alltså motorn i dramat. Men lika viktigt som konflikten är hindret. Något gör att konflikten inte eskalerar på en gång. För när konflikten är slut är filmen slut. För att få en dramatisk berättelse att fungera behövs också ...

- Något skadligt eller ont – ofta personifierat, men det kan också vara en ond kraft.
- En god som blivit drabbad av detta skadliga eller onda
- Någon eller något som hjälper den goda som blivit drabbad och tillsammans så kan de segra över det onda.

4.1 Premiss

I en dramatisk film är det viktigare att det finns en klar moralisk infallsvinkel eller ett budskap, än i episka filmer. Man kallar det här för filmens premiss. Allting i filmen skall kunna knytas till denna premiss – annars blir budskapet spretigt. Exempel på premisser kan vara *Brott lönar sig aldrig*, *Det är rätt att försvara sin familj* (sitt kvarter, sina kompisar, sitt land eller världen), *Kärlek övervinner allt* etc. Om vi som tittare inte kan identifiera oss med denna premiss eller moraliska grund kommer vi att ifrågasätta hela filmen. En religiöst färgad premiss som bygger på en specifik gudstro kan fungera väl inom de egna leden, men övertygar nog aldrig dem som tror på en annan gud och gör nog heller inte tvivlaren till troende.

4.2 Karaktärerna

Först – och det här är viktigt – så handlar de här karaktärerna som beskrivs nedan om karaktärerna i en dramatisk film. De kan förekomma i en episk film också – i en enskild konflikt, men aldrig rakt igenom hela filmen. Så om du hittar dessa genomgående karaktärer i en film som du tror är en episk, så kan du börja fundera på om det verkligen är en episk film.

Filmteori har utvecklats oberoende av varandra i en rad länder under de senaste 30 – 50 åren. Eftersom dramat i teaterns form har en mer än 2000-årig historia bakom sig, började flera av dessa teoretiker att jämföra detta sätt att berätta med vad de såg på vita duken. Nästan alla kom fram till att det finns tre viktiga karaktärer i all dramatisk film, karaktärer som är lätta att identifiera. Med karaktär menas här inte bara personer (eller djur i fabler, robotar i rymdfilmer) utan även organisationer eller folkgrupper som i förhål-

lande till huvudkonflikten har sin specifika moral. Problemet var bara att alla dessa filmteoretiker skapade egna namn på dem – utifrån egen språktradition.

Ovan beskrevs kort de tre huvudkaraktärerna i dramatisk film och till dessa brukar också läggas några sidokaraktärer. Här nedan benämns dessa karaktärer som Rövaren/Den onda kraften, The poor sod/Stackaren, och Hjälten/Den tredje kraften. Orsaken till dessa mer förenklade och beskrivande namn på karaktärerna är att de i olika böcker har fått – ibland helt motstridiga – namn beroende på filmteoretikerns modersmål och språktradition. Grunderna i det klassiska dramat beskrevs visserligen redan av Aristoteles (som visst också skrev en och annan pjäs), men han gav inga riktlinjer för språkbruket.

Undertecknad har därför skapat egna metaforiska namn på karaktärerna i avsikt att undvika missförstånd. (Samtidigt riskerar man väl att röra till det ytterligare – men jag hoppas att mina metaforer skall vara tydliga.) Dessa karaktärnamn står först. Därefter följer den beskrivning som används i Filmboken (se referenslistan) och inom parantes finns sedan definitionen från All in the Script (se referenslistan). Dessa är i ett fall helt motstridig Filmbokens definition! Dessutom har jag lagt till rollfigurer som ofta, men självklart inte alltid, får bära den karaktären (i förhoppningen att jag inte förvirrar utan förtydligar!).

4.2.1 Stackaren eller The poor sod

Huvudkaraktären. (Main character / Protagonist) — Bonden, barnfamiljen, oskuldsfull vacker eller handikappad flicka, kaninen.

För att vi tittare skall engagera oss så måste det finnas någon som det är synd om (*The poor sod*²). Filmskapare brukar ta i här, det är helt enkelt ruskigt synd om den här personen och han eller hon är den vi skall identifiera oss med.

The poor sod får inte förväxlas med huvudrollsinnehavaren - *The poor sod* kan ha huvud-rollen men i hjältefilmer är det just hjälten som har huvudrollen (deckaren/polisen/den gode revolvermannen etc).

The poor sod är den som utvecklas. Från början har den här karaktären inte en chans, men han eller hon utvecklas och blir med hjälp av en tredje kraft

² poor sod = used for saying that you feel sorry for someone
“Everyone was laughing at the poor sod.”

(som kan vara en person eller en idé se nedan) lika stark som den onda kraften. Om man i anslaget blir presenterad för *The poor sod* så kommer just den tredje (goda) kraften att skapa ett visst hopp hos denne stackare. Vi förstår däremot då att de är dessa två, *The poor sod* och *denna goda kraft* (exempelvis en god person med stora krafter/tankar) som då tillsammans kommer att bli lika starka, och på slutet lite starkare, jämfört med den onda kraften och kommer därmed att besegra den.

Han/hon presenteras i regel först i filmen i det så kallade anslaget (se nedan); om inte direkt så indirekt. Det är i regel den helt omöjliga uppgiften som den stackars huvudkaraktären har sats i i filmens anslag, som leder till att vi som åskådaren blir intresserad av att se hur han/hon/de klarar ut det till synes omöjliga uppdraget (jämför anslaget i *De sju samurajerna*). Men lika intressant är det att i andra filmer se hur den tredje problemlösande kraften kan lösa fallet (jämför den brittiska deckaren). *Det här kan aldrig gå vägen - hur skall de klara av det här, hur skall det gå...?*

4.2.2 Rövaren – Den onda kraften

Drivande karaktären. (eng. Oppositon character / antagonist) Rövaren, boven, fientlig krigsmakt, fanatiska ledare, aliens från rymden, Nazister, mördaren, knarklangaren, räven, vargen.

Den onda kraften sätter igång historien. Han/hon/de är orsaken till konflikten. Den här karaktären finns med från början (redan i anslaget) till slutet på filmen. Utvecklar eller ändrar inte sin karaktär på något sätt – är bara ond, ond, ond – av naturen ond. Den handlar av tvång eller nödvändighet. Oftast klen mentalt utrustad / helgjutet ond / tillhör främmande kultur med onda avsikter t ex i rymdfilmer eller krigspropagandafilmer.

Denna onda kraft kan givetvis också vara en smitta, exempelvis ett virus, mördarbin, spindlar, fåglar eller en ond rörelse (... det kommer säkert någon film om Isis snart?).

Inget i filmen kommer att på ett djupare sätt förklara orsaken till att han/hon är ond; inget om en taskig barndom, trasiga leksaker eller att han eller hon hamnat i dåligt sällskap. Publiken skall aldrig identifiera sig med denna karaktär.

Det går utan vidare att lägga flera lager på de hemska dragen hos dem som ska vara onda – de skriker till varandra, de ser råa ut och bryter på tyska (Die Hard I). Men om man vill göra det mer intressant så är de osynliga till att börja med, sedan förväxlas de onda med de goda och till slut visar det sig att dem som man trodde var goda i själva verket var de onda (Die Hard II).

4.2.3 Hjälten eller den tredje kraften

Antagonisten eller den tredje kraften. (Hero) Samurajen, polisen (Frost, Barnaby, Morse), västernhjälten, 007, deckaren, vietnamveteranen, ugglan, befrielse rörelsen (idén bakom rörelsen).

Hjälten har den motsatta inställningen till huvudkonflikten jämfört med rövaren; den drivande karaktären (eng. oppositon character / antagonist). Jämnstark och utvecklas inte. Den tredje kraften kan komma in senare i berättelsen, (hjälten som räddaren i nöden, idén, forskaren som kom på vaccinet etc). Ibland dör hjälten, men då övergår karaktären till någon annan.

Gifter sig hjälten/antagonisten är han skild eller änklings innan filmen är slut. När filmen är slut är det samma person och samma karaktär som "rider ut" som när han kom in; möjligen med ytterligare erfarenheter av problemlösning, räddande av barn och vackra flickor och ytterligare en misslyckad kärleksaffär ...

På något plan måste vi kunna identifiera oss med hjälten/antagonisten; är han exempelvis för våldsam och har för enkla lösningar på problemen blir filmen ointressant. Men är bara den onda kraften riktigt ond tycks vi som tittare acceptera det mesta!

I hjältefilmer (dit jag exempelvis räknar deckare) har The poor sod en ganska obetydlig roll som problemlösare. Inte sällan blir här hjälten en del av The poor sod's problem, att gangstern som hotade den lilla byn ger sig på hjälten istället och i dessa filmer får hjälten under en del av berättelsen ha båda rollerna i en och samma person – dels sin roll som svag människa och dels den som bär på de viktiga och moraliskt rätta idéerna (jämför *Brennan, Sherlock, Frost, Barnaby och Morse*)

Ytterligare varianter av sammanblandning av hjälte och poor sod kan man se i många korta tecknade filmer och i barnfilmer. En svag figur blir hotad, retad eller lurad. Men en idé uppstår och när den förverkligas så får de onda minsann stryka på foten och den svage, genom sin intelligens och klurighet vinner.

4.2.4 Sidokaraktärer

Sidokaraktärer används av manusförfattare och filmskapare för att kunna förklara orsaker till personers agerande och fördjupa förståelsen för de svaga och förtryckta. Genom dialoger med sidokaraktärer undviker man förklarande skyltar eller andra mer påklistrade förklaringar som var rätt vanliga i filmens barndom.

Närmaste relation. Huvudkaraktären eller antagonisten kan exempelvis ha en anhörig som den kan tala med, för att understryka dilemmat som personen befinner sig i! Figuren kan visa känslor etc, som understryker berättelsen.

Likaren. Liknar oss i publiken. Reagerar som vi skulle göra. (Inte alltid moraliskt rätt.) Likaren för också tillbaka en uppskruvad situation in i det normala. Det är personerna på gatan runtomkring, den vanlige polismannen som inte är insatt i problemet etc.

Normen. Påminner om likaren men har en större dos av sens moral i sig. Ingriper i handlingen. Motsvarar medelsvenssons förväntningar på en person med civilkurage. Normen visar också att det här kan hända vem som helst.

4.3 Akterna

Ytligt sett kan man se en dramatisk film som en treaktsföreställning, där akterna är ungefärligen lika långa. Undantagen är visserligen många, men den klassiska treaktaren är trots allt vanligast och passar bra in i reklamtablåerna. De tre delarna eller akterna innehåller då också var sina beståndsdelar:

Första akten - Anslag & presentation. Utgör 25 - 30% av tiden

Andra akten – Konfliktfördjupning & konfliktupptrappning. Utgör 35 - 50% av tiden

Tredje akten - Konfliktlösning & avtoning Utgör ca 25% av tiden

4.4 Anslaget

På någon minut skall filmens huvudkonflikt presenteras. Den skapar i sig en framåtrörelse. Publiken vet inte vad filmen skall handla om – nu skall vi visa det. Den skapar en överenskommelse med publiken även vad gäller formen: tid, kläder, kultur, dialog, musik etc. Några få filmer har längre anslag men det är extra viktigt i dessa sammanhang att man bygger upp en stämning där vi som tittare kan förstå att något rusligt kommer att inträffa.

I anslaget får vi reda på vem det är synd om och ven som är elakingen – se nedan. Det är det här som skapar framåtrörelse.

Anslaget skall således skapa ...

- Överenskommelse med publiken om vilken typ av film det här är.
- Skapa nyfikenhet och en framåtrörelse.
- Presentera filmens huvudkonflikt.

- Försätta huvudpersonen i så stort underläge som möjligt (i relation till situationen)
- Anslaget skall vara kort

4.5 Presentationen

Här informeras åskådaren om de olika karaktärerna och förutsättningarna för de olika konflikter som kommer att utspelas. Vem skall publiken identifiera sig med, hur ond är den onde och finns det någon som kan hjälpa den lille svage?

4.6 Fördjupning

Fördjupningen skall göra oss känslomässigt engagerade i de personer som agerar i handlingen. Vi får veta mer om personerna och mer om konflikten. Om konflikten fördjupas innebär det att en lösning är ännu mer avlägsen. Ännu fler problematiska fakta kommer fram etc. Får vi reda på att den elake är oförsonlig är det en fördjupning av konflikten men ingen upptrappning.

4.7 Konfliktupptrappning

När vi fått reda på hur djup konflikten är får vi se hur det yttrar sig. Mer våld eller mer hårda ord. Nu vet vi hur de inblandade brukar agera så här kommer sällan några överraskningar i sak – men lösningarna på problemen kan, och bör vara, överraskande. Här skall konflikten särbehandlas. Handlingen skall drivas fram till en vändpunkt. Huvudmotståndarna skall mötas i en slutscen.

4.8 Konfliktförlösning

I många filmer beskrivs flera på varandra följande fördjupningar och konfliktupptrappningar men när det är några minuter kvar kommer, ibland helt oväntat, konfliktförlösningen. Här skall ena sidan - den rätta sidan, den goda sidan - segra. Konfliktförlösningen är i regel kort och följs av avtoningen.

4.9 Avtoning

Låter åskådaren dela huvudpersonens lättnad. Om filmen varit helt humorbefriad kan det ändå vara ett skämt just här. Rent objektivet är förmodligen den här delen den mest orealistiska delen i exempelvis amerikanska thrillerfilmer. Vi har sett en rätt sympatisk tvåbarnsfar med stor empati skjuta ihjäl 200 bovar för att rädda en skyskrapa eller en ubåtsbesättning och så står han där

och skrattar och talar om nästa fisketur eller hur de skall fira jul... Ingen kristerapi här inte. Men vi som tittare accepterar detta av någon anledning.

5 EPISK FILM

Episk film är film som inte bygger på enbart en konflikt. En episk film kan vara vad vi i dagligt tal kallar för dramatisk - utan att vara *ett drama*. Det som driver fram handlingen är således en mer komplicerad väv av mindre konflikter. Man kan säga att handlingen driver fram filmen eller att handlingen är en väv av berättelser som knyts samman genom en person eller ibland en form eller ett tema.

Det vanligaste sättet att berätta en historia i episk form är genom att ha en tydlig berättare. Berättarrösten blir då sammanbindande men kan också vara subjektiv i förhållande till det som sker. Inre tankar kan kontrasteras av en dialog etc. Men många filmer med dramatisk uppbyggnad har på senare år inletts också med en berättarröst. Så det kan vara lite klurigt.

Berättarrösten gör det också enklare att förflytta sig i tid och rum. Personen kan sitta på sin veranda och minnas tillbaka och verandan kan då enkelt beskriva nutid och ge start och början på olika mindre historier (binds då också samman här med en form - verandascenen). Berättarrösten kan vara en neutral röst eller en röst som tillhör en person i filmen (jfr exempelvis Forrest Gump, Alla vi barn i Bullerbyn etc).

Huvudkaraktärerna och inte sällan berättaren i en episk film har ofta ett mål med livet, eller så letar han/hon efter meningen med livet; alltså en mer existentiell frågeställning. En del av spänningen blir då att följa hur detta mål kan uppnås eller hur han/hon kan finna sin mening med tillvaron. Ofta förändras också karaktärernas inställning till meningen med livet just genom det som inträffar i filmen. Ibland är det också tvärt om – att vi som tittare får försöka lista ut vad som driver en viss person att handla på ett visst till synes ologiskt sätt. Framåtrörelsen blir då att vi vill få reda på orsaken eller orsakssammanhangen.

En form kan alltså binda samman historien och här finns då ofta ett tema som återkommer. Formen kan vara en rörelse, en plats, en kamerarörelse, en person som gör något speciellt och så följer kameran den nya personen ett tag etc. En tät bild eller en inzoomning på en person som sedan klipps till motsvarande bild på en annan person kan visa på att de hör samman eller att den här personen också följer ett mönster, ett tema, som filmen vill visa. De här

personerna kan sedan länkas samman (... de möts till slut) eller visa sig leva i parallella samhällen som kontrasterar varandra.

En annan tematisk uppbyggnad kan beskrivas som ett antal kortfilmer som binds samman av ett bestämt tema (exempelvis i filmen *Meningen med livet*).

Tematiska episka filmer har ofta ett tydligt budskap, även om det ibland kan vara humoristiskt eller komiskt. Man kanske vill visa att våld föder våld, att vi alla är lika, att ett problem kan ha många olika lösningar etc. Genom en tematisk uppbyggnad kan man då visa flera olika exempel, och syftet är då att vi i enlighet med budskapet skall överbevisas.

Anslaget i en episk film kan variera mycket och det är lite knepigare att få tittaren engagerad här när man inte har en enda stor konflikt som skall lösas. Men anslaget är även här mycket viktigt och här görs således också överenskommelsen med publiken om hur berättelsen skall berättas och så måste det även här finnas något som griper tag och är intressant. Att använda *the poor sod* är även i episka filmer ett vanligt sätt att ta tag i tittaren.

Är det en berättare så måste den som berättar säga något som griper tag och som gör att man vill veta hur det går. I den här typen av film måste man också få de viktigaste karaktärerna presenterade snabbt. Är det en formmässig bindning skall också det framgå i anslaget.

Här är några exempel på hur filmer av det här slaget kan ges ett anslag:

- Olyckan/katastrofen/upprottet: En person berättar om en att något tragiskt inträffat – vi förstår att det kommer att handla om livet efter krisen... Olika händelser stärker/bryter ner personen - Vi som åskådare vet att filmen kommer att vara slut när personen är *återställd* alternativt fullständigt nedbruten...
- Moraliskt problem: Något av de tio budorden, mognad eller större insikt, vänskap över gränser, uppväxt/socialisering... Vi som åskådare vet att filmens svar/slut är när dilemmat ställts på sin spets.
- Form: En annorlunda form av slapstick kan i komiska sammanhang i sig ge anledning till att titta vidare. Vi som åskådare vet att det som visas först i filmen också kommer att avsluta den.

5.1 Sammanbindning

Filmen kan bindas samman av exempelvis:

- Av en berättare. Vi vill ju veta hur det går – exempelvis från livskris till bröllop

- Händelserna vävs samman snarare än ligger efter varandra. Ett nytt minidrama planteras, och innan det fått sin lösning planteras en ny konflikt. På så sätt finns alltid - fram till filmens slut - någon konflikt hängande.
- Något i formen som liknar något i nästa scen.
- En person går förbi och kameran tycks få för sig att följa den passerande personen etc...
- En tydlig plantering som *måste* få sin upplösning.

5.2 Akter

Det finns inget generellt som gör att man kan dela in en episk film i akter. Det beror givetvis på att det inte finns ett tydligt och självklart mål för personerna i filmen som i en dramatisk film; vi får ingen självklar upptrappings- och fördjupningsfas och vi får ingen konfliktlösning och avtrappning etc. Personerna i filmen kan givetvis ha ett tydligt mål, men det är inte alltid detta mål som för berättelsen framåt. Men genom en tematisk uppbyggnad är det självklart möjligt att dela in en episk film i något som påminner om den dramatiska filmens akter.

5.3 Flera olika tolkningar ...

En episk film öppnar i regel för flera olika tolkningar. Medan själva syftet med exempelvis anslaget i en dramatisk film är att vi skall identifiera oss med den svaga och få samma förhoppning om ett moraliskt och rättvist slut på huvudkonflikten (oavsett om vi utanför filmens ram sympatiserar med den typen av konfliktlösningar eller inte) så är den episka filmen i sin form mer öppen. Det innebär inte att man inte skulle kunna använda den episka filmens berättarteknik om man vill övertyga en publik om att exempelvis en militär lösning inte är möjlig eller att vi måste rädda vår värld från växthuseffekten. Men ju färre öppna lösningar eller tolkningar en episk film har desto mindre finns det givetvis att diskutera och filmen är då troligen bara lyckad som film för de redan frälsta.

6 REFERENSER OCH FÖRDJUPANDE TEXTER

- Alexander, J. (1994). *All in the script*. Stockholm
- Ander, J. E. (2003). *Tredje språket*. Ord och bildakademin
- Andersson & Hedling (1999). *Filmanalys*. Studentlitteratur
- Berger, A. A. (1995). *Essentials of Mass Communication Theory*. Sage
- Bergström, B. (2001/2006). *Effektiv visuell kommunikation*. Carlssons
- Bordwell & Thompson (2009). *Film & Art*
- Brenern (1995). *Berätta och förför med film*. Alfabet
- Bryand & Zillmann (1994). *Media Effects*. LEA
- Cooper, J C (1990). *Symboler*. När Var Hur
- Deacon m fl (1999). *Reserching Communications*. Arnold
- Jung, C. G. (1995). *Människan och hennes symboler*. Forum
- Koppfeldt & Karlsson (2003). *Bild och retorik i media*. Liber
- Nemert, Elisabet, Rundblom, Gunilla (2004). *Filmboken*. Natur och Kultur
- Nielsen, J. (1999). *Designing Web Usability*. New Rieders
- Nordström, G. Z. (1984). *Bildspråk och bildanalys*. Prisma
- Nordström, G. Z. mfl (1991). *Bildspråkets grunder*
- Hansson, Karlsson, Nordstöm (2005). *Seendest språk*
- Severin & Tankard (2000). *Communication Theories*, Longman
- Siegel, D. (1998). *Killer Web Sites*. Prentice Hall
- Sonesson, G. (1991). *Bildanalyser*. Studentlitteratur
- Sullivan, Dutton, Rayner (2003) *Studying the Media*. Arnold