

# **Digitala redigeringstekniker som konstnärligt verktyg.**

**Konstnärliga abstraktioner inom film.**



**Leo Lagerwall**

Konstfack, Institutionen för bildpedagogik

Konstfördjupning med examensarbete 30 hp Vt. 09/åk 4

Handledare uppsats: Kenneth Karlsson,

Handledare gestaltning: Helén Vigil

## Abstrakt

Jag använder mig av ett konstnärligt perspektiv på film som undersökningsmedel för att på olika sätt förstå vad det är som styr ett klassiskt filmberättande. Genom att synliggöra alternativa former för hur rörlig bild kan se ut, bidrar det också till en förståelse för hur den klassiska filmen är sammansatt och strukturerad.

Genom att använda moderna digitala redigeringsmetoder har jag i min undersökning tagit reda på om det är det möjligt att med praktiska övningar, anpassade för gymnasiet och högskolan lära ut hur film är sammansatt, men också hur man utifrån ett konstnärligt perspektiv kan närma sig filmen som uttrycksmedium.

I min undersökning använder jag sekvenser från filmen *Sex and the city* som undervisningsmaterial.

Det huvudsakliga syftet med undervisningen är att studenterna eller eleverna själva ska få möjlighet att med redigeringspaletten som utgångspunkt, pröva olika sätt att kasta om och förvränga redan existerande filmmaterial och på så sätt klä av filmen dess ursprungliga form. Genom att man ställer det förändrade materialet i kontrast till originalsekvenserna uppstår frågor om det mediespecifika sammanhanget och vad som anses vara rätt och fel inom filmberättande. Måste exempelvis berättandet vara bundet till den klassiska filmen? Narrativa aspekter kan förändras eller tonas ner och uppträda på annat sätt.

Arbetets gestaltande del koncentrerar sig på hur film är sammansatt.

Jag har gjort tre kortfilmer, filmerna är menade att ses som en undersökande process i filmens språk. Det narrativa (d.v.s. berättandet) i film är beroende av hur ljudet, bilden och tiden samverkar. Ett exempel kan vara hur ljudet hanteras i relation till bilden. Att exempelvis utesluta ljudsidan har i regel stor betydelse för hur vi tolkar sammanhangen mellan bilderna och berättandet i filmen och den rörliga bilden.

## Innehållsförteckning

Abstrakt	2
<b>1. Inledning</b>	<b>4</b>
1.1. Bakgrund	4
1.3. Syfte	5
1.2. Frågeställning	5
1.4. Metod	6
1.5. Urval och avgränsning	6
1.6. Teoretiskt perspektiv och Forskningsöversikt	7
<b>2. Teoretisk undersökning/tolkningsram</b>	<b>6</b>
2.1. Filmens form	8
2.2. Postproduktion	11
2.3. Tidsperspektiv, rytm och klippning	13
2.4. Audiovisuell framställning i film och video	15
2.5. Gestaltandet av den rörliga bilden och bildutsnittet i film	17
<b>3. Didaktisk undersökning</b>	
3:1. Empiri	20
3.2. <i>Bearbetning och analys</i>	
3:2.1. <b>Sekvens I</b> , manipulationer av ljudet, färgen, klippens sammansättning och filmbilden. <b>(Annikas version)</b>	22
3:2.2. <b>Sekvens II</b> , manipulationer av tiden och klippens sammansättning. <b>(Jannikes version)</b>	24
3:2.3. <b>Sekvens III</b> , manipulationer av färgen, tiden och klippens sammansättning. <b>(Annas version)</b>	26
3:2.4. <b>Sekvens IV</b> , manipulation av tiden händelseförloppet och färgen. <b>(Therese version)</b>	27
3:2.5. <b>Sekvens V</b> , manipulationer av bildutsnittet, händelseförloppet, färgen och filmbilden. <b>(Saras version)</b>	29
3:2.6. Teknik	30
<b>4. Resultat och tolkning</b>	<b>33</b>
<b>5. Slutdiskussion</b>	<b>34</b>
<b>6. Källförteckning</b>	<b>36</b>

# 1. Inledning

## 1.1. Bakgrund

Tanken på vad min undersökning skulle innefatta kom till genom mitt eget konstnärliga skapande. Den klassiska filmen baseras på tydliga och beprövade metoder för att berätta en historia och styr på många sätt vad som visas och uppskattas inom film och tv. ("Klassisk film" definieras på s.9).

Jag är fascinerad av hur man kan förändra och lösa upp ramar för hur film är sammansatt. Innan jag gjorde mig bekant med filmen och den rörliga bildens egenskaper arbetade jag med expressionistiskt abstrakta bilder där färg och motiv "löses upp". Målet var att skapa ett "inre liv i bilderna", en visuell kommunikation utan någon handlingsbaserad dramaturgi, men ändå med en känslomässigt sammanfogad berättelse.

Konsten har många användningsområden, den kan exempelvis användas som utsmyckning eller för att skapa debatt inom ett område, men också som undersökningsmedel. I bild och media på gymnasiet behandlas sällan själva ämnet konst, utan man får istället lära sig olika tekniker för att skapa bilder. I min roll som lärare hoppas jag få möjlighet att undervisa alternativa metoder att förhålla sig till etablerade former och sammanhang av bild och film. Film används ofta i skolsammanhang för att diskutera och skapa förståelse för hur den klassiska berättarformen ser ut, men används sällan som undersökande medium för exempelvis ljud, färg och form.

Under min verksamhetsförlagda utbildning var jag ofta lärare i film och foto på medieprogrammen. Jag planerade lektioner utifrån den lokala läroplanen och den ordinarie lärarens förväntningar om vad en film eller fotokurs skulle innehålla. I en av de skolor jag jobbade på, fanns det flera medieprogram och en uppsjö av dyr utrustning både när det gällde programutbud och hårdvara, d.v.s. kameror, datorer och verktyg för ljudupptagning. Min handledare under praktiken gav mig ofta fria händer att experimentera med olika sätt att undervisa i film och rörlig bild. Mycket av mina idéer till de metoder jag presenterar i min undersökning kom till under min verksamhetsförlagda utbildning på den skolan.

Användandet av datorer har på många sätt förändrat vårt samhälle. Tillgänglighet av information genom bilder och film ger möjligheter till helt nya förhållningsätt, även när det gäller underhållning. Genom den digitala utvecklingen har det blivit mycket smidigt att manipulera och klippa film. Verktyg som tidigare bara fanns i stora filmproduktioner finns nu tillgängliga för hemmabruk. Utifrån min egen personliga lärandeprocess och de digitala

program jag använder i mitt eget skapande kommer jag att diskutera vilka möjligheter en helt vanlig dator kan erbjuda. Eftersom jag alltid har haft en fallenhet för film och animation, har jag många idéer till andra modeller av lektionsupplägg. Det är i huvudsak en av dessa idéer jag kommer att behandla i undersökningen: Hur man med alltifrån enkla till avancerade medel undersöker filmens struktur.

Genom att jag i den gestaltande delen av undersökningen kastar om tiden och formen i filmens struktur och sammansättning uppträder andra sätt att förhålla sig till filmens språk. Det mediespecifika ifrågasätts eller överskrids och andra former uppträder som t.ex. videokonst, lyrik eller måleri.

### **1.3 Syfte**

Syftet med arbetet är att delvis undersöka *videokonst* och *film* som medium och genom litteraturstudier samt en didaktisk undersökning hitta en djupare förståelse för hur vi ser på film och rörlig bild. Syftet med den didaktiska undersökningen är att utveckla undervisningen inom film och konst i skolan. Med undersökningen vill jag synliggöra andra sätt att förhålla sig till film än det traditionella filmberättandet erbjuder. Begreppet film för i regel med sig tankar om ett tydligt och genomtänkt berättande där bilder och ljud samverkar för att berätta en historia, men film kan också vara ett utmärkt medium som på olika sätt går att använda för att undersöka, färg, ljus och form, exempelvis som en del av bildämnet i skolan.

### **1.2 Frågeställning**

Hur kan man använda sig av digitala redigerings tekniker som konstnärligt verktyg för att undersöka tiden, formen och ljudet inom filmen?

#### **Underfrågor:**

Hur kan man använda postproduktion av film i undervisningen?

Vad har den digitala utvecklingen i form av programutbud och tekniska möjligheter att erbjuda skolundervisningen i bild och media ämnet? Och på vilket/vilka sätt kan digital experimentell film appliceras på bild och mediaundervisningen på gymnasiet?

Vilka digitala verktyg är väsentliga för praktisk användning i bild och media ämnen?

## 1.4 Metod

Baserat på litteraturstudier och teorier hämtade från filmteoretiker och videokonstnärer, har jag valt en film ur den amerikanska populärkulturen vid namn *Sex and the city*. (2008) Från filmen har jag plockat ut sekvenser som jag kommer att använda mig av i ett undervisningsupplägg. Studenterna (Konstfack, bildlärarprogrammet åk.4) som deltar i undersökningen kommer på olika sätt att använda digitala verktyg i programmet *Final cut* (version 2.0) och manipulera materialet för att uppnå ett nytt betraktelsesätt. Denna form av förändring eller manipulation av filmens redan existerande material är ett slags postproduktionsförlopp d.v.s. genom efterbearbetning av redan existerande material uppträder andra former eller uttryck i ett förändrat sammanhang. Undersökningen är uppdelad i två avsnitt, en teoretisk del och en didaktisk del. Undersökningen inleds med teoretiska studier som innefattar olika metoder att arbeta med film. Jag har valt att titta på hur konstnärer och filmteoretiker på olika sätt använder sig av filmen och den rörliga bilden som uttrycksmedel eller undersökningsmedium. För att lättare förstå hur konstnärer uttrycker sig i rörlig bild har jag delat upp tillvägagångssätten under olika rubriker baserat på tidsperspektiv, ljud och form.

Den didaktiska delen baseras på litteraturstudier och begrepp hämtade från konstnärer och filmvetare, men handlar också om att jag gör en analys av studenternas arbeten utifrån de sekvenser jag har valt i filmen *Sex and the city*. Jag intresserar mig för på vilket sätt det ursprungliga materialet har förändrats. Undersökningen blir ett sätt för mig att belysa vad begreppet *Konstfilm* står för och även ett sätt att undersöka min egen gestaltning och ta reda på olika sätt att med tiden, formen och ljudet uttrycka sig i rörlig bild. Litteraturstudierna av de olika konstnärerna kommer också att ligga till grund för mitt resonemang hur *Videokonst* och *Konstfilm* skiljer sig åt från den traditionella filmen.

## 1.5 Urval och avgränsning

Min utgångspunkt i arbetet var att undersöka den konstnärliga filmens struktur, men jag insåg snart att det fanns en oändlig uppsjö av olika stilar och förhållningsätt till filmen som konstabegrepp, till exempel konstvideo och kortfilmer gjorda i konstnärliga sammanhang. Jag har valt att avgränsa arbetet till att handla om, hur man kan använda dessa stilar och begrepp för att förstå filmens form genom att ställa dem i kontrast till den klassiska Hollywood filmen, men också hur man förmedlar kunskap om och genom detta område.

Postproduktion inom film är också ett ledande begrepp i mitt arbete eftersom det innefattar metoder där konstnärer förändrar eller placerar det ursprungliga materialet i ett alternativt sammanhang. Annika Wiks avhandling *Förebild i film* (2001)<sup>1</sup> har också varit en utgångspunkt för vilket material jag har valt att ta med i min undersökning.

## 1.6 Teoretiskt perspektiv och forskningsöversikt

Den klassiska filmen har beprövade metoder för hur betraktaren ska styras för att förstå och tolka sammanhangen i film. Ett sätt att förstå film är att undersöka hur den är konstruerad, d.v.s. hur filmen är uppbyggd. Jag kommer att utgå ifrån det narrativa när jag i min teoretiska del av arbetet skriver om hur det på olika sätt kommer till uttryck genom tiden, ljudet, färgen och bildutsnittet i film och rörlig bild, men också på vilket sätt det löses upp eller tonas ner.

Begreppet postproduktion är ett centralt begrepp i min undersökning eftersom det innefattar olika metoder att reducera, addera, dela eller sätta samman filmiskt material. Det är också ett begrepp, som jag i min undersökning kommer att använda som verktyg för att undersöka narrativa strukturer. Wik skriver om hur konstnärer på olika sätt manipulerar och förändrar redan existerande material inom filmen och på så sätt plockar isär filmens struktur.

Genom en form av dekonstruktion utifrån det ursprungliga materialet synliggörs narrativa strukturer i film som blivit osynliga eftersom vi är så vana att se dem.

Söker man information om hur forskare använder begreppet ”narrativ” inom den rörliga bilden, finns det olika böcker som behandlar narratologiska modeller för hur berättandet är strukturerat i den klassiska filmen. I boken *Medier och Kultur* (1996)<sup>2</sup> förklaras olika modeller för hur berättandet kommer till uttryck genom bild och ljud i film. Boken är skriven utifrån ett mediaperspektiv och innehåller ingen information om hur konstnärer på olika sätt undersöker filmen. I början av arbetet hade jag problem att hitta relevant litteratur till min undersökning eftersom jag ville ha konstnärliga perspektiv på hur filmediet hanteras. Det var först när jag kom i kontakt med Annika Wiks avhandling *Förebild i film* som min undersökning började klarna. Annika Wik ägnar en stor del av boken till att beskriva vad som händer med Alfred Hitchcocks film *Psycho* (1960) när videokonstnären Douglas Gordon omarbetar filmen och spelar upp den utan ljud i extrem ”slow motion”. Max Liljefors, ger i

---

<sup>1</sup> Wik, Annika (2001), *Förebild i film, Panoreringar över den samtida konstscenen*, Instant Book, Stockholm

<sup>2</sup> Drotner, Kirsten mfl (1996), *Medier och kultur*, Lund, Studentlitteratur

sin bok *Videokonsten en introduktion* (2005)<sup>3</sup> en historisk redogörelse till videokonsten i helhet, och skriver om hur konstnärer på olika sätt använt mediet rörlig bild i deras konstverk. Videokonsten definieras ofta i motsats till filmen. Det är hur den rörliga bilden används som medium, jag undersöker i mitt arbete.

## 2.1 Filmens form

Film behöver inte vara bärare av någon form av berättelse. Det är möjligt att tänka sig en film utan karaktärer, ljud eller handlingsdrivande moment. Det är först när regissören på olika sätt styr hur vi ska uppfatta eller uppleva olika segment som den klassiska filmen tar form.

När man talar om film använder man ofta stillbilden som beteckning för vad som ses. I grund och botten är samspelet mellan t.ex. rörliga bilder detsamma som när det handlar om stillbilder, samtidigt är det missvisande eftersom den rörliga bilden handlar om en serie av bilder. I en bok bestäms händelserna imaginärt och det finns inte någon given ram som bestämmer formatet,<sup>4</sup> d.v.s. böcker utelämnar i regel mer åt den egna fantasin, eftersom läsaren aktivt deltar i att föreställa sig innehållet.

I dagens massmediala samhälle har skärmar av en mängd olika storlekar och utföranden blivit en del av vardagen i det privata hemmet. Schemaläggningen av programutbudet påverkar tiderna för familjens måltider och sociala umgänge. TV:ns närvaro är dessutom mycket påtaglig, det är en konkret möbel som bestämmer över det övriga möblemangets arrangemang. Den hypnotiska effekten av en primär ljuskälla som visar rörliga bilder och som ger sken av att vara ett öppet fönster mot en på samma gång autentisk och dramatiserad verklighet, yttrar sig i lusten att se på ”TV oavsett vad som visas”<sup>5</sup>.

De flesta av oss har tittat på film sedan barndomen och följaktligen utvecklat en formell förståelse för språket, grammatiken och syntaxen i film. Det var under perioden 1930 till början på 1940- talet som filmen i Hollywood utvecklade ett system som kom att kallas för ”the continuity system”<sup>6</sup>. Det innebar att filmen producerades efter en berättarform som gick ut på att tydliggöra och förstärka filmens handling. Teknikerna innefattade stereotypa mönster för hur karaktärerna skulle agera och tänka. Rollinnehavarna skulle vara i rörelse med bestämda mål och klippningen av filmen fick inte innehålla ”stumma sekvenser” d.v.s.

---

<sup>3</sup> Max Liljefors (2005); *Videokonsten en introduktion*, Studentlitteratur, Lund

<sup>4</sup> Drotner, Kirsten mfl (1996), *Medier och kultur*, Lund, Studentlitteratur, sid.251

<sup>5</sup> Max Liljefors (2005); *Videokonsten en introduktion*, Studentlitteratur, Lund, sid.23

<sup>6</sup> Nathan Abrams, Ian Bell and Jan Udris (2001), *Studying film*, A Hodder Arnold Publication, sid. 11 (min översättning)



sekvenser där rollkaraktärer och miljöer inte drev handlingen framåt på ett tydligt sätt. Scenerna skulle också uppträda i någon form av kronologisk ordning med ett tydligt slut. Dessa metoder försäkrade filmens innehåll inför eventuella missförstånd och blev senare kända under kategorin ”klassisk film”.<sup>7</sup> I den klassiska berättartraditionen som kan spåras tillbaka till den klassiska grekiska dramatiken är händelserna både linjärt och hierarkiskt ordnande. Vissa partier läggs större vikt vid än andra i händelseförloppet.<sup>8</sup> De viktigaste delarna har ofta fler detaljer och närbilder än de mindre betydelsefulla händelserna. Skeendena i den klassiska berättelsen löper efter en linjär tidsaxel. Den ena händelsen orsakar den följande och driver handlingen framåt och förklarar hur det hänger ihop. Det typiska handlingsförloppet kännetecknas av ett stigande spänningsinnehåll som når sin klimax för att sedan avslappnas och upplösas. Att förhålla sig till givna ramar är som tidigare nämnt en metod med en historia som sträcker sig långt tillbaka i tiden. Den klassiska formen att förmedla en berättelse har flera fördelar, särskilt när det gäller att vara tydlig med hur händelseförloppet är strukturerat.

Att förhålla sig till givna ramar kan jag tycka ger en viss monoton effekt av filmens möjligheter, med tanke på hur mycket det finns att utforska i filmens språk. Andra metoder och tankar kommer i skymundan medan en industri, styrd av ekonomiska intressen bestämmer filmens form. När jag tittar på en amerikansk underhållningsfilm kan jag på många sätt, precis som kategorin antyder, underhållas av filmen och tycka att det är en trevlig och lättisam verklighetsflykt eller tidsfördriv, men den kanske inte lämnar kvar så mycket åt den egna fantasin.

Människan har alltid haft en vilja att skapa struktur och mening genom olika former av språk. I boken *Medier och kultur* diskuteras andra berättarformer än den klassiska. Man talar om en inre och yttre värld och hur den uppfattas och tolkas i film. Modellen förtydligas genom ett exempel på filmen *Gone with the wind*. I filmen befinner vi oss hela tiden i den yttre världen; ”Vi får insikt i personernas inre liv enbart genom deras reaktioner på vad som sker omkring dem.”<sup>9</sup>

I en film som Andrew Tarkovskijs *The Mirror* finns det signaler både direkt och indirekt om att filmen i lika hög grad är ett inre, psykologiskt drama som ett yttre, med ett komplicerat händelseförlopp. Jag ser också många likheter i Tarkovskijs *The Mirror* med

---

<sup>7</sup> Ibid., s.1

<sup>8</sup> Drotner, Kirsten mfl (1996), *Medier och kultur*, Lund, Studentlitteratur, sid.248

<sup>9</sup> Ibid., s.266

konstvideons tillvägagångssätt att uppehålla och förlänga ett drama. Exempelvis videokonstnären Bill Viola använder ofta långsamma och stillastående scener i sina verk, som jag återkommer till längre fram.

Alla former av kommunikation har sin egen särart. Exempelvis foto kommunicerar sin mening genom ett visst språk: komposition, val av motiv, kameraperspektiv, ljus och kontraster mellan svart och vitt och olika färgtoner m.m. Jag anser inte att det finns någon enkel skiljelinje mellan konstnärlig film och klassisk film. Konstnärliga uttryck kan naturligtvis även uppträda i den traditionella filmen, vilket jag också återkomma till längre fram. ”Det konstnärliga uttryckssättet kan inte underkasta sig några absoluta regler som gäller för all framtid.”<sup>10</sup>

Filmkonstnären Agneta Fagerström Olsson säger: ”Att berätta en rak historia har aldrig varit min storhet. Om publiken efter en minut vet vad filmen vill berätta och lugnt kan luta sig tillbaka i fåtöljerna är det inte någon kommunikation.”<sup>11</sup> Inom filmsemiotiken uppmärksammar man förmågan att förstå och tolka tecken och sammanhang i den konstnärliga filmen. Konstnärlig film eller videokonst ställer högre krav på betraktarens förmåga att tolka tecken och förstå sammanhangen. Lotman Jurij skriver: ”Då vi är medvetna om att vi står inför en konstnärlig berättelse, dvs. en kedja av tecken, segmenterar vi oundvikligen strömmen av synintryck i betydelsebärande element.”<sup>12</sup> I konstfilmsberättande upplevs i regel stilen som mer framträdande eftersom den bryter med det klassiska berättandets normer och konventioner. Filmkonstnärinnan Jayne Parker experimenterade med hur vi förhåller oss till filmberättandet, i en intervju säger hon;

I use what I understand of film language to express and explore images – everything is image led. I don't use narrative in a conventional way, but I am trying to tell you something. I believe that the visual language of film can show things that I can't find words for.<sup>13</sup>

Narratologi är en vetenskap som handlar om att tolka och förstå strukturer i berättelser. Det används inom filmvetenskapen för att analysera och förstå olika former av berättande i filmens värld. Sedan filmens början har det konstnärliga utforskandet av berättarformer utvecklats parallellt med den massproducerade filmens strävan att använda sig av

---

<sup>10</sup> Andrej Tarkovskij (1984), översättning Håkan Lövgren, *Den förseglade tiden, Reflektioner kring filmkonsten*, Bonnier, Tryckt i Borås 1993 sid. 90

<sup>11</sup> Tytti Soila (2004), *Att synliggöra det dolda om fyra kvinnors filmregi*, Symposium, Stockholm, sid. 113

<sup>12</sup> Jurij Lotman (1997), *Filmens semiotik och filmestetiska frågor*, Kontrakurs, Stockholm, sid. 64

<sup>13</sup> Jackie Haffield (2006), *Experimental film and video*, John Libbey Publishing, UK, sid. 47

igenkännbara överenskommelser. I samband med att filmen utvecklades till ett berättarmässigt massmedium blev den experimentella och undersökande formen av filmen marginaliserad. Den konstnärliga strategin blev en fråga om innehåll, om medel att med den rörliga bilden forma och kommentera vår uppfattning av verkligheten.

Den strukturella uppbyggnaden av film påverkas genom olika metoder. Vissa tillvägagångssätt behandlas nuförtiden alltid digitalt, d.v.s. digital manipulation eller redigering av materialet. Filmen redigeras och olika tagningar klipps samman i montage eller sekvenser. I det klassiska filmberättandet efterbearbetar man materialet för att lyfta fram berättelsen, man förkortar eller förlänger tiden, lyfter fram eller döljer saker för betraktaren genom att manipulera materialet i efterhand, allt för att på olika sätt styra sekvenserna och tydliggöra dem i sitt sammanhang. Det finns andra tillvägagångssätt att närma sig den rörliga bilden än genom det klassiska Hollywood filmberättandet dessa kommer jag att beröra längre fram i arbetet.

## 2.2 Postproduktion

Ordet har flera betydelser beroende på i vilket sammanhang det diskuteras. ”Prefixet post refererar till en aktivitetzon.”<sup>14</sup> Det material konstnären manipulerar är inte längre primärmaterial d.v.s. råmaterial, utan det handlar om att omarbeta redan etablerat material som cirkulerar på den kulturella marknaden. Stora delar av den moderna konsten sedan nittioalet har utvecklats till en form där konstnärer reproducerar redan existerande verk. Processen handlar inte om att plagiera verk, utan om att uppfinna sätt att förhålla sig till redan existerande representationsätt.

Nicolas Bourriaud skriver om den moderna konstens begrepp att återuppliva och bebo historiska stilar och former. ”Denna postproduktionskonst tycks svara mot det starkt växande kaoset i informationsålders globala kultur.”<sup>15</sup> I dagens massmediala samhälle är det svårt att erövra något som är genuint och nyskapande. Bourriaud antyder att stora delar av den moderna konsten är baserad på redan existerande former eller bilder. Kontexten har en övergripande betydelse för många videokonstnärers verk.

Begreppet postproduktion används som en teknisk term och har sitt ursprung inom television, film och video. ”Termen refererar till olika processer som används för att på olika

---

<sup>14</sup> Bourriaud Nicoulaus (2003), ur: OEI 15-16-17.04, *Postproduktion*, sid.163

<sup>15</sup> Ibid., s. 162

sätt behandla inspelat material.”<sup>16</sup> Postproduktion handlar mycket om att styra betraktelsesättet av det ursprungliga materialet, som inom den rörliga bilden kan innefatta att addera effekter som färg, ljus, speakerröster, eller text. Nuförtiden görs det alltid digitalt, digitala medel möjliggör att man snabbt kan förändra och pröva olika uttryck, och samtidigt behålla det ursprungliga materialet intakt.

Manipulationerna eller det som förändras handlar om att lyfta det ursprungliga materialet ur sitt sammanhang och införliva det i en förändrad kontext. I min undersökning är det processen för hur postproduktion används i film som intresserar mig. Att genom modern teknik på olika sätt förändra och kasta om betydelsen av historiska verk inom film, är ett fantastiskt redskap för att synliggöra och förstå hur berättandet genom ljud, bild och tid samverkar, men också hur filmen är konstruerad.

I de kommande avsnitten undersöker jag hur konstnärer använder klassisk film och med filmtekniska medel förlänger eller på olika sätt förändrar sammanhanget av sekvenserna i den ursprungliga filmen.

Att exempelvis bortse från ljudsidan i ett klassiskt verk som Hitchcocks, *Psycho* påverkar vår förmåga att tolka och förstå sammanhanget i filmen. Men de som har sett originalversionen av *Psycho*, minns scenerna i sitt ursprungliga utförande och kan lättare relatera till vad det är som har hänt i den förändrade versionen.

I ett postproduktionsförlopp tar konstnärerna i regel inte hänsyn till den berättande historiens exposition, d.v.s. de upplysningar som betraktaren måste ha för att förstå vad den ursprungliga filmen handlar om.

## 2.3 Tidsperspektiv, rytm och klippning.

Den rörliga bilden är alltid bärare av någon form av utsträckning i tiden. Tiden i en berättelse, i narratologisk mening, kommer till uttryck i ”berättartid”. Med berättartid avses den tid som berättelsen handlar om, dvs. den tid som är knuten till själva akten att berätta eller att visa historien. I de flesta former av film är filmen alltid beroende av en början, en mitt och ett slut. Inom film och litteratur är det en ofta använd metod att sammanfatta tiden, och på detta sätt ge betraktaren en förståelse av ett längre förflutet tidsförlopp. Genom filmhistorien har man försökt att lösa detta problem i en uppsjö av mer eller mindre fantasifulla sätt. I den sentida

---

<sup>16</sup> Ibid., s.162

filmen görs detta genom klippningsmetoder. Inte desto mindre kan det emellanåt finnas anledning att förlänga förloppet t.ex. om scenen anses ha en särskilt viktig betydelse. Det eventuella ljudet står också i relation till tid i rörlig bild, vilket jag återkommer till längre fram. Händelser bestäms först och främst genom tid, ofta är det ljudsidan som understryker att någon eller något befinner sig utanför bildens ram.<sup>17</sup>

Temporaliteten är kanske en av filmens och konstvideos främsta kännetecken. Andra konstformer som måleri och skulptur är inte bundna till tiden på samma sätt. Max Liljefors skriver om videomediets problem. ”När videoverk presenteras i ett utställningsmedium anger man inte början och slutet av verken, och utställningens besökare vet inte var i tidslinjen de befinner sig.”<sup>18</sup>

I boken *The art of Bill Viola* skriver författaren om hur Viola genom sitt konstnärskap istället använder sig av den rörliga bildens temporalitet.

Bill Viola belongs to that group of artists whose work seems intended to make us aware of our own mortality which defines the nature of human beings. Since human beings, as all living things, are essentially creatures of time, the medium of video is very well suited to expressing these concerns because of its specific temporality.<sup>19</sup>

Violas verk *Slowly turning narrative* (1992), ger betraktaren en känsla av hur vårt liv är bundet till tiden. I ena ändan av ett mörkt rum finns en bild av en man, projicerad på en skärm som långsamt roterar runt sin axel. Från den andra ändan av väggen visas hastigt föränderliga sekvenser projicerade på samma skärm. Sekvenserna består av olika händelser ur vardagen, ett bröllop, en bilolycka, barn som leker, en operation av ett öga och hjärta. Flera av Violas verk är beroende av rummet, de är lika mycket en rumslig installation som film eller videokonst. I verket *Slowly turning narrative* får de narrativa aspekterna en helt ny mening, samtidigt är det ett sätt att ifrågasätta den rörliga bildens ursprungliga sammanhang. Vi får själva som betraktare skapa oss en berättelse som kanske mer utgår ifrån en poetisk eller lyrisk känsla.

Max Liljefors menar att videokonsten eller videobilden kan sägas vara nuets eller realtidens medium, dvs. mediets optiska förmåga att registrera omvärlden och uppvisandet av den resulterande bilden i en skärm eller projektion. Samtidigt är det inte enbart så att mediet

---

<sup>17</sup> Drotner, Kirsten mfl (1996), *Medier och kultur*, Lund. Studentlitteratur, sid. 238

<sup>18</sup> Max Liljefors (2005); *Videokonsten en introduktion*, Studentlitteratur, Lund, sid.129

<sup>19</sup> Towsend, Chris (2004), *The Art of Bill Viola*, Thames & Hudson Ltd, London, sid.47

kan avbilda världen i realtid, utan det kan också hejda realtidsåtergivningen.<sup>20</sup> Mediet gör det möjligt för konstnären att ögonblicksnabbt lagra nuet och leka med det, manipulera det, eller återuppspela det igen med en förändrad hastighet eller modifierat utseende. Ett av konstvideons kanske mest välanvända effektbaserade redskap är ”slow motion”. I fiktiv film förknippas det ofta med hallucinatoriska tillstånd, minnen, fantasier och drömmar<sup>21</sup>, men också med sekvenser som på olika sätt är skapade för att man ska uppleva en förlängning i filmens struktur. ”Slow motion” används också flitigt inom den klassiska Hollywood filmen, främst inom actionfilmen där det används för att förlänga dramatiska sekvenser, exempelvis pistolskott. ”Slow motion” används också inom dokumentärfilm och i sportsammanhang för att tydliggöra händelser och påvisa och tydliggöra vad som inträffat.

Konstnären Christoph Girardet förlänger sekvenser ur den Veit Harlans klassiska film *Die goldene stadth* (1942).<sup>22</sup> Girardet väljer ut en del av filmen där karaktären Anna bestämmer sig för att begå självmord. Genom efterbearbetning och redigering förlänger konstnären händelseförloppet i ”slow motion”, och kallar verket *Forever Golden* (1997). Sekvenser som i originalutgåvan hastigt passerar förbi får en annan dimension och det blir svårt att urskilja filmens tidsmässiga aspekt eftersom tiden i sekvenserna rör sig så långsamt. Rörelserna i rytmen och ljudet går knappt att urskilja. Filmkaraktärens ångestladdade beslut förlängs till något som upplevs som en evighet. Beträktaren får tid att fundera över sin egen tillvaro och aspekter som berör tidsrytmen tonas ner till förmån för själva bilden.

Ett av de kanske mest omtalade verken och det tydligaste exemplet på hur ”slow motion” används för att förändra eller manipulera betraktelsesättet av film är Douglas Gordons verk *24 hour Psycho* (1993). Ursprungsmaterialet är taget från Alfred Hitchcocks klassiska film *Psycho*. Med samma metod som Girardet använde i *Forever Golden*, förlänger Gordon hela *Psycho*’s innehåll från 109 minuter till 24 timmar. Verket har väckt mycket stor uppmärksamhet inom filmteoretiska diskussionskretsar. Kanske är det verkets enkelhet som tilltalar, samtidigt är *Psycho* en av filmhistoriens mest omtalade filmer. Det är inte så konstigt att ”slow motion” inom film förknippas med drömmar eller hallucinatoriska tillstånd, eftersom denna effekt påverkar hela filmens karaktär. Genom den extrema form som Gordon och Girardet använder sig av löses den narrativa strukturen upp. Det går inte längre att urskilja händelseförloppet i berättelsen. Annika Wik skriver att det

---

<sup>20</sup> Max Liljefors (2005), *Videokonsten en introduktion*, Studentlitteratur, Lund, sid.45

<sup>21</sup> Wik, Annika (2001), *Förebild film, Panoreringar över den samtida konstscenen*, Instant Book, Stockholm, sid. 136

<sup>22</sup> Ibid., s.124

borde vara lättare att hinna med att uppfatta innehållet, men istället finns det en överhängande risk att man virrar bort sig i alla detaljer.<sup>23</sup>

## 2.4 Audiovisuell framställning i film och video

”Liksom texten bidrar ljudet till att styra avkodningen av bilder, men på ett sätt som prioriterar bildernas emotionella laddning.”<sup>24</sup> I dokumentärfilm aktar man sig för att använda musik och efterkonstruerat ljud eftersom det har en så stor inverkan på hur vi tolkar sammanhangen i bilden, i regel använder man originalljudet.

I videokonstverk är i regel ljudet och bilderna av större vikt för hur vi förstår och upplever sammanhangen, eftersom verken oftast inte har en tydlig handling.

En konstnär som använder sig av ljudet, för att synliggöra sambanden mellan ljud och bild är den amerikanske konstnären Gary Hill. Hill har gjort flera experiment med ljudet och bilden, hans verk kretsar kring medvetandets, språket och kommunikationens problematik.<sup>25</sup>

I videon *Soundings* från 1979, experimenterar Hill med rösten som kunskapsförmedlare och ljudets visuella spår. I videon ser vi två händer som med hjälp av eld, vatten och spik förstör en högtalare, och till sist begraver den. En röst spelas upp från högtalaren som påverkas av de olika angreppen, och till sist tillintetgörs.

I en bearbetning av verket från 1986 har Hill lagt till en röst i videon som hela tiden beskriver det vi ser, exempelvis, när en hand kommer in i bilden, talar också rösten om för betraktaren, ”A hand enters the picture”. Hill knyter ljudsidan till filmens sekvenser på ett mycket speciellt sätt. ”*Soundings* is a meditation on the phenomenology of sound, the translation of image into sound and sound into image.”<sup>26</sup>

Det har gjorts flera analyser av musiken i Hitchcocks *Vertigo* (1958). Ett intressant ämne i analyserna är hur musikens olika teman kan knytas till filmens ambivalenta stämningar.

*Vertigo* är ett utmärkt exempel på hur upplevelsen av ljudet samverkar tillsammans med bildutsnittet. Ljudet samverkar också med skådespelarna, Annika Wik skriver om hur ljudsidan i *Vertigo* knyts till filmens karaktärer och miljöer.<sup>27</sup> Den spöklika atmosfären som

---

<sup>23</sup> Ibid., s.142

<sup>24</sup> Drotner, Kirsten mfl (1996), *Medier och kultur*, Lund, Studentlitteratur, sid. 231

<sup>25</sup> Max Liljefors (2005), *Videokonsten en introduktion*, Studentlitteratur, Lund, sid.65

<sup>26</sup> <http://www.vdb.org/> (Video Data Bank)

<sup>27</sup> Wik, Annika (2001), *Förebild film, Panoreringar över den samtida konstscenen*, Instant Book, Stockholm, sid.80

kretsar runt filmens huvudperson Madeleine förstärks genom ljudet.

När jag såg *Vertigo* första gången minns jag hur imponerad jag blev av Hitchcocks förmåga att uttrycka olika stämningar genom ljudet och bilden.

Ljudet i Douglas Gordons manipulation av Hitchcocks *Psycho* påverkas av tidförskjutningen och låter som ett lågmält brummande. I ”slow motion” är det omöjligt att urskilja det ursprungliga ljudet. Därför har Gordon valt att helt bortse från ljudet i *24 hour Psycho*. Ljudet är också en av de viktigaste skillnaderna i Gordons förändrade material.

Hitchcock själv beklagade ofta den tillbakagång som talfilmen medförde när det gällde regissörernas förmåga att visualisera en filmad berättelse. Ändå är han en av mycket få regissörer som arbetat så medvetet med just ljudet som spänningshöjande effekt.<sup>28</sup>

Den, tekniskt sett, mest innovativa film Hitchcock skapat är utan tvivel *The Birds* (1963). I filmen finns ingen musik, utan istället fågelljud som behandlats som om de var en del av ett musikstycke. Hitchcock förklarar att han tack vare den elektroniska tekniken inte bara kan indikera de ljud han vill ha utan också utförligt beskriva deras stil och natur.

Då Melanie t ex. är instängd i vindsrummet och anfalls av fåglarna hade vi mycket naturljud, ljudet av vingar men vi hade stiliserat det för att uppnå större intensitet. Vi måste få fram en svag, hotande, vibrerande ton snarare än ljud på en enda nivå för att åstadkomma variationer i ljudet, en assimilation av vingarnas oregelbundna ljud... För att riktigt kunna beskriva ett buller måste man tänka sig vad som skulle vara dess motsvarighet i dialog. Jag ville i vinds scenen få fram ett ljud med samma innebörd som om fåglarna talade med Melanie och sa: Nu har vi dig fast. Och vi ska överfalla dig. Vi behöver inte kvittra av triumf och inte heller bli arga, vi ska helt enkelt begå ett ljudlöst mord. Det är det fåglarna säger till Melanie och det fick jag fram med hjälp av elektroingenjörerna.<sup>29</sup>

För att nå ett maximum av dramatisk effekt i scenen där modern hittar liket av farmaren som överfallits av fåglarna ser man henne öppna munnen för att skrika – men man hör ingenting. Man ser henne bara förstenad, paralyserad av skräck under några tysta sekunder. I slutet av samma film härskar en monoton tystnad. Ett svagt, knappt hörbart, surrande ljud understryker den bild av väntande hotfullhet som anblicken av mängden fåglar, så långt ögat når.

---

<sup>28</sup> Francois Truffaut (1992), Översättning och bearbetning: Torsten Manns, *Samtal med Hitchcock* Norstedts Förlag A B Stockholm, sid.237

<sup>29</sup> Ibid., s.237



## 2.5 Gestaltandet av den rörliga bilden och bildutsnittet inom film

När vi talar om film använder vi ofta ordet ”bilden” som beteckning för det vi ser.

Egentligen är detta en missvisande term eftersom det rent tekniskt är en serie bilder vi ser.

Att vi ändå benämner det vi ser som ”bilden” brukar förklaras med att bildfältet är avskärmat och begränsat; det finns ett bildrum som har en tydlig gräns, en ram, runt omkring sig.

Jurij Lotman, beskriver filmbilden som jämförbar med ögats förmåga att uppfatta omvärlden, samtidigt besitter den besynnerliga drag eftersom det inte är frågan om hela omvärlden utan om en del som avgränsats i en filmbilds storlek<sup>30</sup>. Så snart en kamera riktas mot något uppstår inte bara frågan vad vi ser utan också vad vi inte ser. All kameraplacering innebär någon form av begränsat utsnitt av den omkringliggande miljön.

I den klassiska filmen finns det formella överenskommelser som är jämförbara med grammatiken i exempelvis det skrivna språket. Närbild, halvbild och helbild är vanligt förekommande bildutsnitt i film. Det är i samband med hur bildutsnittet hanteras som sammanhangen tydliggörs inom den klassiska filmen. Ett vanligt sätt att inleda en filmberättelse är att introducera berättaren, detta görs ofta med en kombination av ljud och bild. Bildutsnittet styrs genom att man introducerar en översikt av miljön. Inom filmkunskap brukar man tala om denna form som etableringsscenen. När miljöskildringen är avklarad kan man gå in mer specifikt på karaktärer och detaljer.

Vid klippningen av Hollywoodfilmer råder i regel bestämda traditioner.

I boken *Medier och kultur* förklaras några direktiv för hur man i den klassiska filmen maskerar uppmärksamheten mellan klippens övergångar.<sup>31</sup> Klipp där åskådaren måste flytta blicken mellan två olika kamerainställningar är inte att föredra, det får inte heller finnas några ”jump-cuts” dvs. klipp som på olika sätt hoppar från den ena bilden till den andra, utan logisk förklaring i sammanhanget.

”Filmens värld är en värld vi uppfattar med synen men som gjorts diskret, den är segmenterad av stycken som varit och får en viss självständighet.”<sup>32</sup> Filmens bildmontage eller utsnitt är betydelsebärande för hur vi tolkar sammanhangen. Filmens struktur och sammansättning tar i de flesta fall form i själva klippningen. Det har gjorts flera experiment som belyser hur vi tolkar sammanhangen mellan klippen i den rörliga bilden.

I Ryssland, under perioden 1920 - 1930, gav collage, - *kubist* och *dada* - tekniker nya

---

<sup>30</sup> Jurij Lotman (1997), *Filmens semiotik och filmestetiska frågor*, Kontrakurs, Stockholm, sid. 62

<sup>31</sup> Drotner, Kirsten mfl (1996), *Medier och kultur*, Lund, Studentlitteratur, sid. 259

<sup>32</sup> Jurij Lotman (1997), *Filmens semiotik och filmestetiska frågor*, Kontrakurs, Stockholm, sid. 62

meningar till film och rörlig bild.

Experimenten med narration utgick från en teori som baserades på psykoanalysen. Genom att sätta samman två skilda klipp genererades en tredje mening eller betydelse av sammanhanget. En av de främsta filmkonstnärerna inom denna genre var Sergej Eisenstein med sina intellektuella sekvensmontage. Montagen utgick från modellen för hur man sätter samman två bilder för att skapa en tredje bild med ny mening.

”Our films are faced with the task of presenting not only a narrative that is logically connected, but one that contains a maximum of emotion and stimulating power.”<sup>33</sup>

*Pansarkryssaren Potemkin* producerades 1925 av regissören Sergej Eisenstein. Filmen är ett klassiskt exempel på hur sekvensmontage kan användas. En av filmens sekvenser utspelar sig i en trappa där soldater skjuter mot civilbefolkningen. Visuellt är sekvensen konstruerad av en växelverkan mellan täta närbilder och vida helbilder. Klippen är redigerade i en specifik ordning; först visas ett gevär, sedan en barnvagn och sist ett kvinnoansikte. Klippen är berättande enheter i sig själva, men tillsammans strukturerar de sekvensens starka emotionella innehåll. Jag upplever resultatet som ett mönster för hur vi associerar och hur erfarenheter kan förmedlas till betraktaren.

Videokonstnären Nam June Paik uppfann tillsammans med ingenjören Shuya Abe en såkallad Paik/Abe videosynthesizer, som de tillsammans lanserade 1970. Synthesizern kan på olika sätt påverka skärmens sätt att rita upp skärmbilden. Samtidigt samarbetade flera andra konstnärer med tekniker som i dagens läge finns integrerade i digital redigering och efterbearbetningsprogram. Genom dessa digitala funktioner skapade de en ny estetik inom videokonsten, som kallas ”videoeffekter”. Effekterna innefattar metoder för att förändra, exempelvis; färgen eller tiden men också möjligheten att förvränga bilden.

I Christoph Girardets omarbetade verk av filmen *Die goldene stadt* framställs porträttet av karaktären Anna i monumental skala. Girardets sätt att gestalta ett skeende i film handlar mer om att uttrycka ett medvetandetillstånd, och det är svårt att i sammanhanget förstå verket utifrån den klassiska berättartraditionen. Rumsframställningen i originalfilmen kan i händelseförloppet uppfattas som oväsentlig. Girardet har genom digitala tekniska funktioner i program som hanterar ”videoeffekter” maskerat filmens bakgrund med svart, vilket medför att det redan dramatiska händelseförloppet förhöjs ytterligare. Ramen för filmens projektion är också utsuddad genom att den fysiska bakgrunden är helt klädd i svart. Scenen får en spöklik atmosfär, med det ljusa ansiktet i kontrast till den nattsvarta bakgrunden. Bill Viola

---

<sup>33</sup> Eisenstein, Sergei (1942), *The Film Sense* Harcourt, Brace & World, Inc, sid.4

hanterar bildutsnittet på liknande sätt och ofta i installationsform. Hans verk uppfattas ofta som lyriska eller poetiska. Han själv har beskrivit sina verk som visuell poesi. Redan i sina tidiga verk under 1970-talet utnyttjade han de olika bearbetningsmöjligheterna som fanns tillgängliga för att gestalta alternativa medvetandetillstånd.<sup>34</sup> Något som jag upplever som utmärkande för Bill Violas och Girardets verk är hur de vidgar ramen för filmbilden. Den fyrkantiga inramningen för hur rörlig bild och film i regel visas frångås. Ett välkänt problem med den rörliga bilden är själva formatet eller formen, hur och på vilket sätt filmen eller sekvenserna visas har en avgörande betydelse för hur vi upplever och tolkar sammanhanget. Douglas Gordon gav i sina verk instruktioner för hur de skulle visas, där det ingick beskrivningar om hur rummet skulle arrangeras.<sup>35</sup>

### 3. Didaktisk undersökning

#### 3.1 Empiri

Jag ser filmen som ett verktyg, ett medium som genom dess digitala form ger regissören eller konstnären ett effektivt redskap att berätta en historia eller uttrycka sig i ljud och bild. Denna del av min undersökning handlar om att ge ett perspektiv på hur man kan använda postproduktion inom film i ett skolsammanhang.

Jag har valt att basera min undersökning på filmen *Sex and the city*. Filmen producerades år 2008 av regissören Michael Patrick King efter tv seriens framgångar. Serien och filmen följer ett traditionellt upplägg som de flesta känner igen. Jag bestämde mig för *Sex and the city* genom ett urval av ett flertal liknande filmer i samma genre. Jag planerade undersökningen under en längre tid. Under arbetets gång utvecklades idén med hjälp av den litteratur jag samlat på mig inför uppsatsen. Jag intresserar mig för hur postproduktion kan användas i undervisningen, genom de metoder som presenteras i kommande stycken.

Min utgångspunkt i undersökningen baseras på hur man genom postproduktion dvs. genom efterbearbetning av ursprungligt filmmaterial kan ge elever eller studenter en djupare förståelse för hur film inom den klassiska berättartraditionen är gjord. En annan aspekt av undersökningen handlade om att ta reda på om det var möjligt att använda den här typen av undervisning i gymnasiet och högskolan.

---

<sup>34</sup> Eisenstein, Sergei (1942), *The Film Sense* Harcourt, Brace & World, Inc, sid.63

<sup>35</sup> Wik, Annika (2001), *Förebild film, Panoreringar över den samtida konstscenen*, Instant Book, Stockholm, sid.100

Tidsramen för arbetet var mycket kort, vilket också var meningen. Jag bestämde mig för att låta studenter från Konstfack göra uppgiften. De studenter som deltog i undersökningen hade ingen möjlighet att förbereda sig. Med hjälp av ett redigeringsprogram plockade jag ut sekvenser ur filmen *Sex and the city*. Sekvenserna var ca fem minuter långa, urvalet gjorde jag mer eller mindre spontant. I huvudsak använde jag mig av sekvenser där det fanns en interaktion mellan filmens rollinnehavare.

Den klassiska filmberättelsen saknar som regel omotiverade sammanhang<sup>36</sup>, rollerna och detaljerna är menade att vävas samman i någon form av uppgörelse eller upplösning, även om det från början kanske inte är uppenbart. *Sex and the city* är ett utmärkt exempel på detta. Rollinnehavarna återger den klassiska modellen för hur sammanhangen mellan klipp och relationen mellan karaktärerna struktureras i händelseförloppet.

I materialet som jag presenterade för studenterna inför undersökningen, hade jag som tidigare nämnt, gjort ett urval av sekvenser från filmen. Genom att jag klippte isär delar från filmen lösgjorde jag händelseförlopp ur en större helhet.

Med en kort introduktion av begreppet postproduktion och några meningar om olika sätt att jobba med film, gav jag studenterna fria händer att förändra något i de sekvenser som de fått sig tilldelade. För att det skulle vara möjligt för studenterna att genomföra uppgiften gick jag igenom redigeringsprogrammet *Final cut*. Jag introducerade hur man hanterar bildutsnittet och enkla metoder för att förändra tid, ljud och färg i efterbearbetning.

Resultatet presenterar jag genom att göra en övergripande analys av studenternas olika verk. Analyserna av de sekvenser jag har valt ut till min undersökning handlar inte om att jag vill göra en undersökning av själva filmens genre eller filmens eget värde. Jag intresserar mig för hur sekvenserna förändras utifrån det ursprungliga materialet. Därför blir det också viktigt att ställa originalmaterialet i kontrast till vilken förändring sekvenserna har genomgått.

Jag valde filmen *Sex and the city* till undersökningen eftersom den är gjord efter det klassiska receptet för hur ett filmberättande bör se ut. Hela filmen är strukturerad i händelseförlopp där missförstånd och andra sätt att tolka och förstå, är näst intill uteslutna. Det finns inga tvivel om filmkaraktärernas olika roller. Rollinnehavarna gestaltas ofta utifrån ett klassiskt schema, deras problem är vardagsproblem och bildspråket följer ramen för den klassiska Hollywoodfilmen. Genom att analysera studenternas olika manipulationer av sekvenserna, vill jag lyfta fram på vilket/vilka sätt det ursprungliga materialet har förändrat

---

<sup>36</sup> Drotner, Kirsten mfl (1996), *Medier och kultur*, Lund, Studentlitteratur, sid. 259

karaktär. Jag kommer att inleda undersökningen med att först beskriva de manipulerade sekvenserna samt originalsekvenserna.

Efter tydliga beskrivningar av studenternas olika manipulationer kommer jag utifrån narrativa aspekter inom film, skriva om på vilket sätt de har påverkat tiden, färgen, bildutsnittet och det audiovisuella. Studenternas manipulationer av filmmaterialet finns bifogade på en cd skiva som jag rekommenderar läsaren att titta på för att bekanta sig med materialet före vidare läsning. I undersökningen använder jag studenternas förnamn för att lättare beskriva vad det är som händer med det manipulerade materialet.

### 3.2.1 *Sekvens I, Manipulationer av ljudet, färgen, klippens sammansättning och filmbilden. (Annikas version)*



Interiören i inledningsscenen har en varm, enhetlig färgskala i ockra och röd-gult. Rummets och den centrala dörrens konturer är upplösta i konvexa, flytande former. Kameran zoomar in mot dörren som öppnas och stängs i en upprepad långsam rörelse. Gestalten i dörröppningen framträder i ett nästan bländande motljus som kommer från fönstret bakom henne. Med en långsam gest rättar den brudklädda kvinnan till sin klänning. Hennes uppmärksamhet är direkt riktad mot betraktaren. Den andra medspelaren i berättelsen blir åskådaren själv, som tycks befinna sig i rummet utanför dörren som öppnas för brudens entré. Musiken är romantisk och lite vemodig och understryker den känslosamma stämningen i

bildsekvensen. De ”föreställande” scenerna följs av heltäckande, svagt mönstrade ytor, där ”efterbilden” av brudens figur dröjer kvar en stund. Rummets upplösta former och upprepningen av händelseförloppet gör att man upplever en förskjutning i tiden och rummet. Åskådaren förflyttas till ett drömliknande scenario. Dramaturgin inbjuder till ett fritt tolkningssätt, med många möjligheter. Bildsekvenserna får en poetisk och mystisk laddning.



## Originalsekvensen

Öppningsscenen består i en närbild av en yvig, vit blombukett i en vas. Från den glider kameran långsamt uppåt till en kvinna som håller en kamera framför sig. Hennes blick är fokuserad till dörren mitt emot henne som plötsligt öppnas och uppenbarar en kvinna, klädd till brud. Hon är vitklädd och bär en vit slöja på huvudet. Och som om detta inte är nog för att understryka bröllopsmotivet i hennes uppenbarelse dyker det upp en man, vid sidan av den fotograferande kvinnan som utbrister, med en gest riktad mot bruden ” Now, there’s a bride!” Här är betraktelsesättet bestämt redan från början, och på förhand styrt av den vita brudbuketten - bruden i sin vita klänning – och den ganska övertydliga kommentaren.



Betraktarens roll förblir just åskådarens, skild åt från personerna som agerar sinsemellan.



### 3.2.2 *Sekvens II, manipulationer av tiden och klippens sammansättning.*

#### **(Jannikes version)**

Den bearbetade versionen består av fyra korta klipp från en längre originalversion. I den första scenen befinner sig en äldre kvinna framför en ljus fasad. Hennes ansiktsuttryck ser vid första anblicken ganska milt och välmenande ut, men det diffusa ljudet av ett lejons rytande gör betraktaren tveksam till hur scenen skall tolkas. Är det ett lejon kvinnan ser på eller kan man kanske till och med spåra något rovdjurslikt i hennes egna ansiktsdrag? I nästa klipp syns en brudklädd ung kvinna, stående framför en grå vägg med inskriptioner av text som är omöjliga att läsa. Bruden lyfter slöjan från sitt ansikte med en yvig gest och man skimtar hennes

rödmålade läppar... Nästa scen visar bruden och en svartklädd kvinna som är i färd med att lyfta – och lägga tillbaka en flik av brudens klänning. Bruden drar ömsom för och undan slöjan som döljer eller blottar hennes ansikte. En dansliknande rörelse uppstår mellan kvinnorna.

I det sista klippet har en kvinna i röd klänning som vi ser bakifrån anslutit sig till ”dansen”. De båda kvinnorna närmar sig för att i nästa ögonblick dra sig undan... och närma sig igen... i en upprepad rytmisk rörelse till en stigande och fallande tonskala av deras egna röster. Här har förändringen åstadkommits med hjälp av manipulationer av ljudslingorna och genom ett tillägg av inklippta läten från ett annat sammanhang, samt upprepningar av rörelseschemat. Berättelsen får en absurd framtoning där dansen och ”sången” blir det väsentliga innehållet.





## Originalsekvensen

I originalversionen får man se händelseförloppet i ett längre sammanhang, från stunden då bruden anländer till platsen för vigselceremonin. Genom den äldre kvinnans förväntansfulla min får betraktaren i nästa scen se brudföljet, bestående av bruden själv som är omgiven av sina tre väninnor, varav den första är klädd i blått, den andra i rött och den tredje i svart. Kameran följer dem, på väg upp för trappan mot väntande släkt och vänner. Bruden arrangerar sin klänning med hjälp av väninnorna. Hon blir stående framför en vägg, full av inskriptioner. Två av de väntande männen i sällskapet utbyter bekymrade blickar. Det visar sig att brudgummen ännu inte anlät trots att bruden redan är tjugofem minuter försenad. Bruden ber om en mobiltelefon, så att

hon kan ringa brudgummen. Scenerna som följer understryker den känsla av bristande kommunikation och missförstånd som berättelsen vill förmedla. Väggen av ord bakom hennes rygg och mobiltelefonen som syns i närbild i hennes hand några ögonblick (möjligen en produktplacering) och som hon inte förstår sig på, förstärker känslan av att det är något avgörande i händelseförloppet som bruden ännu inte vet om. Hon försvinner ut ur bilden med ytterligare en telefon tryckt mot örat.



### 3.2.3 *Sekvens III, manipulationer av färgen, tiden och klippens sammansättning. (Annas version)*

I inledningsscenen syns en kvinna som för ett samtal med någon annan person, sedd bakifrån på motsatt sida om henne. Den gröna färgtonen över kvinnan som sitter framför en stram, inrutad vit bakgrund gör att betraktaren redan från början förväntar sig en berättelse som ligger utanför det helt vardagliga. Kvinnan ställer frågan: ”-How often do you guys have sex?” Hennes färgton växlar mellan varmt grön-gult till en kyligare grön ton för att sedan övergå till vinrött och violett. Här händer det något med filmens hastighet, både ljud och bild körs i ”slow motion”, kvinnans röst låter dov, mörk och saktmodigt släpande. Därefter visas de

övriga kvinnorna vid bordet, varav en deltar i samtalet medan de andra förhåller sig tysta. Här är färgskalan autentisk. Fokuseringen är lagd på närbilder. Snabbspolningen av röst och läpprörelser ger ett nervöst och ”pladdrande” intryck. Kameran släpper under några sekvenser fokus på kvinnornas ansikten och glider ut mot det vita fältet i bakgrunden. Genom att omväxlande använda slowmotion och snabbspolningseffeker blir den frågande kvinnans minspel ansträngt och krampaktigt. Extrema närbilder av läpprörelser och hårslingor gör betraktaren osäker på vad samtalet egentligen handlar om... I den här versionen har bearbetningen innefattat färgförändringar från varmt till kyligare, slowmotion/snabbspolning. Och inzoomningar med följden att skärpedjupet förändrats. Tillsammans med upprepningar av rörelsemönster och ljud ges en suggestiv effekt av totalupplevelsen.



## Originalversionen

Fyra kvinnor och en liten flicka sitter placerade runt ett bord på en restaurang. Bakom dem syns andra ätande gäster och ett fönster som vetter ut mot en livligt trafikerad gata utanför restaurangen. Interiören och kvinnornas klädsel har en ljus och klar färgskala. Bordet är dukat med mat och dryck, men måltiden kommer av sig när en av kvinnorna plötsligt ställer en fråga av intim natur. Av hänsyn till den lilla flickan som sitter med en målarbok framför sig vid bordets kortsida väljer sällskapet att tala i förtäckta ordalag. Allteftersom samtalet växlar mellan de fyra kvinnorna följer kameran noga deras ansiktsuttryck och gester när de frågar och svarar varandra. Samtalets privata karaktär ställs i kontrast till restaurangens öppna atmosfär.

Andra restauranggäster passerar deras bord då och då, utan att kvinnorna låter sig distraheras. En av kvinnorna deltar inte från början i samtalet, utan är sysselsatt med att måla med färgkritor i den lilla flickans målarbok. Tillsammans färglägger de sidor som illustrerar sagan om *Askungen*. På bilden i boken håller prinsen just på att prova om skon passar *Askungens* fot. Bilden fungerar också som illustration till själva samtalet.

### 3.2.4 *Sekvens IV, manipulation av tiden händelseförloppet och färgen.*

#### (Therese version)

Filmen har fått en svartvit gråskala. Blicken leds in i bilden genom bordets sneda diagonal. På höger sida sitter en man framåtlutad över bordet och "tvingar" tillbaka åskådarens blick i riktning mot bildens centrum. En hund sträcker sig upp mot mannen. På kortsidan vid den bortre ändan av bordet sitter en liten flicka. På motsatt sida av mannen sitter en kvinna och bläddrar i en tidning. Det är här som filmen tar en dramatisk vändning. Kvinnan bläddrar fram ett blad i tidningen, och den lugna fridfulla scenen vid frukostbordet bryts



ögonblickligen av kvinnans plötsliga genomträngande skrik. Ljudet av hennes skrik fortplantas i samma kvinna (?), men i den här scenen, sittande i festklänning med håret utslaget. Man kan skymta människor som sitter bakom henne i restaurangmiljö.

Här är det ljudet som är det väsentliga. Skriket påverkar hela betraktarens upplevelse av filmsekvensen. Kvinnans oartikulerade skrik växlar i styrka och låter ömsom ylande och ömsom rytande. Det surrealistiskt utdragna skriket får oss att gissa att det var en bild, eller en artikel i tidningen som utlöste ett traumatiskt minne eller visade en ovälkommen nyhet. Det långdragna ljudet kopplar en känsla av vansinne och ett obehag till scenen, som inte existerar i originalversionen

### Originalversionen

I originalversionen utspelas dramat i färg. Tre kvinnor befinner sig runt ett bord på en restaurang. Kvinnan i mitten berättar om sitt kommande bröllop. En av hennes väninnor blir så utom sig av förtjusning att hon börjar skrika av glädje... Allas blickar vänds mot väninnornas bord.





### 3.2.5 *Sekvens V, manipulationer av bildutsnittet, händelseförloppet, färgen och film bilden. (Saras version)*



Öppningsscenen visar två händer, en vuxen och en barnhand som är i färd med att färglägga bilder i en målarbok. Scenen har från början en svart-vit färgskala.



I nästa korta sekvens ställs frågan: - How often do you guys colour? Exakt i det ögonblicket ordet "colour" yttras, lysas hela scenen plötsligt upp av en röd-violett färgskala. För att i nästa klipp bli än mer abstrakt, då en av kvinnornas ansikten vagt kan urskiljas i ett nästan abstrakt mönster i svart, rosa och vitt.



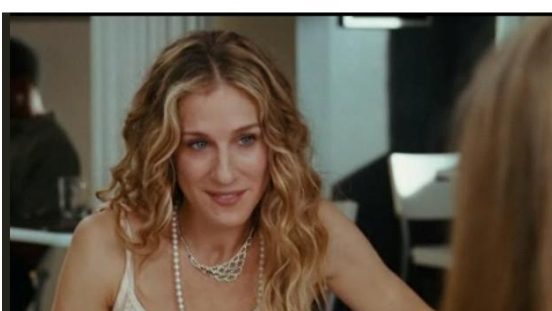
Växlingen mellan svartvitt och färg ger liv och spänning i handlingen. Att orden som yttras är direkt kopplade till färgförändringarna öppnar möjligheter till ett mer magiskt tolkningssätt.

I den här korta filmversionen betyder färgsättningen nästan allt. Färgen leder handlingen och förstärker och påverkar upplevelsen av densamma.



### Originalversionen

Ursprungsversionen är samma som den Anna valt att bearbeta, men här är ett mindre avsnitt valt och den här gången är det helt frikopplat från det ursprungliga samtalsämnet i originalversionen.



### 3.2.6 Teknik/ hur det är gjort

Den här delen om själva processen att hantera filmmaterial i redigeringsprogram.

I undersökningen är tekniken i digitala redigeringsprogram tänkt att fungera som en praktisk tillämpbar metod, hur man kan förmedla en djupare förståelse och kunskap av uppsatsens teoretiska del. Att få möjlighet att själv pröva och upptäcka vad som händer med filmen, genom att kasta om klipp, förändra tiden, färgen och bildutsnittet, möjliggör ett mer direkt och tydligt sätt att exempelvis förstå vad det är som händer med narrativa strukturer i film, när exempelvis Douglas Gordon i sitt konstnärliga verk manipulerar Hitchcocks *Psycho*.

Min tanke med undersökningen var också att med en enkel teknik göra det möjligt att undervisa i mitt undersökningsområde.

Alla skolor i Sverige har tillgång till datorer. Programmen *Moviemaker*, eller *Imovie* finns integrerade på samtliga plattformar som har *Windows* eller *OSX*.

De båda redigeringsprogrammen liknar varandra och är enkla att använda, programmen har också alla grundläggande funktioner som behövs för att behandla tidsperspektivet, bildutsnittet, färgen samt ljudet inom filmbearbetning.

Studenterna som deltog i undersökningen hade ingen tidigare erfarenhet av programmet *Final cut*, som jag undervisade i. Jag använde mig av *Final cut* eftersom det är lättare att hantera flera sekvenser samtidigt i ett riktigt redigeringsprogram, det har också ett mer genomtänkt utseende i jämförelse med *Imovie* och *Moviemaker*. De två sistnämnda programmen fungerar som tidigare nämnt utmärkt men är betydligt torftigare utformade.

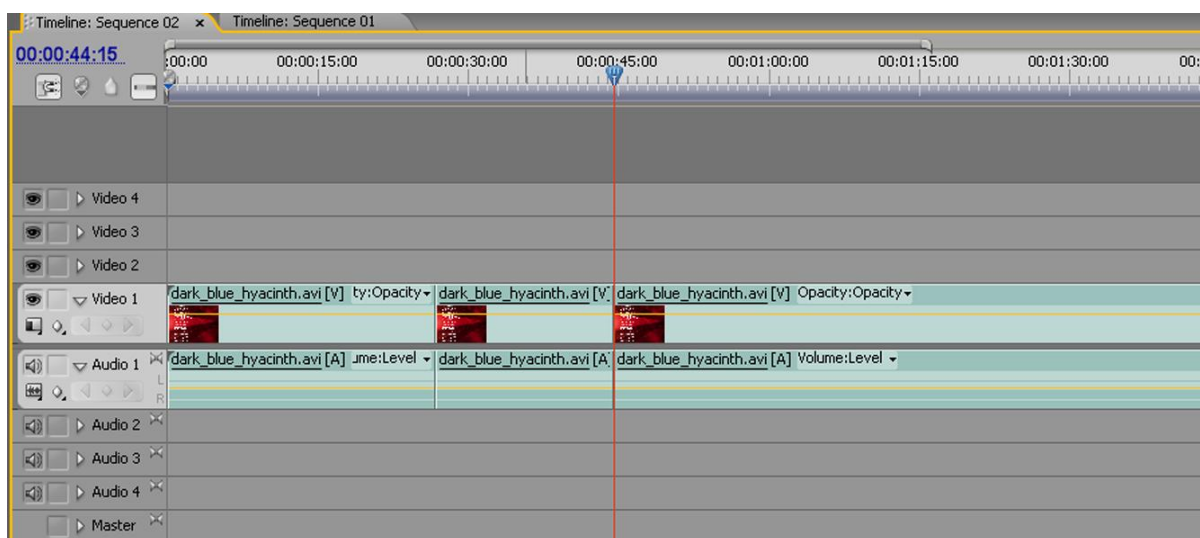
Ett moment av undersökningen var också att ta reda på om det var möjligt att inom tidsramen av en halvtimme lära ut en grundläggande förståelse för programmet i sin helhet. Det visade sig fungera alldeles utmärkt, själva redigeringsverktygen är mycket enkla att förstå. Något som är mycket tacksamt med redigeringsprogram är att alla program oavsett plattform bygger på samma princip, vilket medför att om man behärskar ett program, kan man mycket snabbt lära sig ett annat. Det är bara en fråga om var de olika digitala funktionerna finns. En slutsats av den tekniska delen av undersökningen är hur enkelt det är att införa avancerad media/film undervisning i skolan.

För att förstå en process i digital redigering eller efterbearbetning handlar det också om att vara bekant med den digitala världens olika videoformat. Ett standard format är ”DV” och betyder (Digital Video).

Det är ett digitalt videoformat som lanserades 1994 och har med tillhörande

kassettband MiniDV blivit standard för konsument- och semiprofessionellt bruk. DV-formatet syftar både på bandformatet, vilken i jämförelse med äldre konsumentformat som 8 mm, Hi-8 och vhs-c återger bättre bildkvalitet. DV har gjort det möjligt för filmskapare att göra film billigt, ibland associerat till filmer utan budget.

Jag använde DV formatet när jag konverterade filmen *Sex and the city* till ett format som möjliggjorde redigering av materialet. Anledningen till att jag valde just det formatet var att nästan alla digitala system kan läsa ”DV”. Den här typen av undersökning hade blivit näst intill omöjlig utan den digitala utvecklingen. Douglas Gordons manipulationer av *Psycho* efterbearbetades med analoga metoder, vilket innebär mycket dyrare utrustning och är framförallt storleksmässigt omöjlig att hantera i ett undervisningsupplägg.



Sedan de digitala redigeringsprogrammen introducerades har det blivit möjligt att visualisera tiden i film och rörlig bild. Filmens utsträckning i tiden visualiseras i digitala redigeringsprogram genom en mycket strukturerad ordning där programmen hanterar varje enskild bild. Fotogrammet uppträder som en lång remsa. Filmremsan innehåller varje enskild bild i det filmmaterial som importerats till redigeringsprogrammet.

I bilden ovan ser vi hur remsan sträcker ut sig i tidslinjen. Längst upp i vänstra hörnet på bilden finns också en siffermätare som representerar var i filmen man befinner sig.

När exempelvis Anna kastar om klippen i sekvensen med *Sex and the city*, klipper hon ut segment ur filmremsan med en flyttbar linje; (den röda linjen i bilden ovanför.) Den röda linjen i bilden aktiveras genom ett verktyg som kallas ”razor tool”, verktyget gör ett klipp i remsan där linjen befinner sig. När klippet är avskilt går det att flytta varsomhelst i

tidslinjen och är inte längre bundet till resten av filmen. Klippet betar sig om en individuell sekvens med en början och slut i tidslinjen.

Therese, Anna och Annika förändrar på olika sätt färgen i *Sex and the city*.

Anna klipper isär sekvenserna i flera mindre klipp och återanvänder vissa klipp flera gånger, hon har också förändrat färgen i varje enskilt klipp, Therese reducerar istället bort färgen i sekvenserna genom att sänka färgintensiteten. Annika förändrar hela sekvensens färg, Sara löser upp bilden i klippet genom att applicera en av många videoeffekter som är integrerade i programmet. Programmet uppdaterar omedelbart alla förändringar och genom ett justerbart fönster i redigeringsprogrammet visualiseras bilden. En av de kanske mest fördelaktiga egenskaper inom den digitala världen är hur enkelt det är att gå tillbaka i processen. Att exempelvis ta bort färgen i ett klipp tar inte mer än någon sekund, och skulle man ångra sig är det enkelt och går lika fort att återställa klippet till ursprungsmaterialet.

Programmet *Final cut* hanterar slowmotion på ett mycket enkelt sätt. Annika, Therese och Anna använder slowmotion i olika nivåer. Anna justerar slowmotion effekter mellan de olika klippen, genom att påverka klippen med olika mycket slowmotion. Tekniskt sett förlänger programmet varje enskild bild och genom att den enskilda bilden visas längre än normalt upplever vi filmen som långsam. Att bromsa en sekvens eller film i stor skala, synliggör rörelsernas enheter dvs. filmens rörelse kommer att bli tydligare, eftersom fotogrammet synliggörs i en *stopmotion*<sup>37</sup> liknande effekt.

I digitala redigeringsprogram applicerar man slowmotion effekten direkt på klippet, det är en välkänd effekt och finns att tillgå i alla nutida redigeringsprogram och efterbearbetningsprogram.

I digitala efterbearbetningsprogram är det möjligt att styra bildutsnittet av det rörliga formatet. Det går att efterkonstruera kameraåkningar, genom att använda programmets artificiella kamera. Sara skalar upp bildutsnittet i ett klipp, genom att använda ”Final cuts” skalningsfunktion, på så sätt skapar hon ett förändrat bildutsnitt.

Ljudet i ett redigeringsprogram baseras på en ljudslinga som liknar ett diagram av frekvenser och är precis som bilden representerade av en lång rad av ljudinformation. På bilden ovanför ser vi ljudspåret ligga tätt intill under bildspåret, i likhet med bilden går det att klippa i, och på så sätt skapa individuella sekvenser av helheten. När Jannike i sin manipulation kastar om klippen, behåller hon också ljudet i varje klipp vilket medför att

---

<sup>37</sup> Ordet syftar till klassisk animation, som handlar om att sätta samman enskilda bilder för att skapa en upplevelse av rörelse, exempel; Disney.



ljudet uppträder på ett mycket märkligt sätt i sammanhanget, eftersom det hela tiden skiftar mellan att spelas normal, och spelas baklänges. Hon påverkar också hastigheten i några klipp genom att justera klippens tidsmätare. Som tidigare nämnts får ljudet en mycket speciell karaktär när man sänker hastigheten på det. Det beror på att ljudet består av frekvenser som tvingas utvidga sig när man exempelvis applicerar slowmotion på dem.

#### 4. Resultat och Tolkning

Sekvenser som plockas ur sitt sammanhang och sätts ihop efter varandra skapar nya narrativ, men också genom att på olika sätt manipulera tiden, ljudet och formen av sekvenserna, uppstår förändrade narrativ där det narrativa har tonats ner eller helt och hållet ändrat karaktär.

Min undersökning av olika sätt att förhålla sig till konst och film fungerar utmärkt att använda i skolundervisningen och ge elever eller studenter möjlighet att undersöka den rörliga bildens egenskaper. Jag har i min undersökning inte tagit hänsyn till på vilken nivå undervisningen ska läggas, det är upp till läraren att introducera uppgiften och anpassa nivån och forma lektionernas utseende. I gymnasiet kan man exempelvis utesluta teoretiska moment och istället fokusera på konkreta exempel av vad det är som händer med sekvenserna när olika aspekter förändras eller plockas bort. Dyr utrustning är heller inget krav för att undervisningen ska vara möjlig att genomföra.

I undersökningen, utgick jag från filmen *Sex and the city*. Efter en introduktion till uppgiften och programmet dokumenterade jag studenternas process genom att hålla mig i bakgrunden och noggrant följa studenternas utvecklingsgång. Lektionsupplägget visade sig fungera mycket bra, alla kunde omedelbart sätta igång att prova olika funktioner i programmet. Studenterna förändrade färgen, bildutsnittet, ljudet och tiden i sekvenserna. Något som förvånade mig under studenternas process, var hur små ändringar i sekvenserna ofta bidrog till att totalt förändra karaktären eller formen av det ursprungliga materialet.

Annika Wik skriver om hur Hitchcocks *Psycho* påverkas genom Gordons manipulationer i *24 hour Psycho*. ”När ljudet inte ingår får bilderna i *Psycho* en högre grad av redundans i relation till berättelsen”.<sup>38</sup>(D.v.s. information som upprepar redan etablerad information utan att tillföra någon ny.) När Anna i sin manipulation upprepar sekvensen med en av *Sex and the city*s rollinnehavare uppstår en redundans både genom ljudet och bilden.

---

<sup>38</sup> Wik, Annika(2001) *Förebild film, Panoreringar över den samtida konstscenen*, Instant Book, Stockholm sid. 149

I stycket med Tidsperspektivet inom rörlig bild skriver jag om hur man i den klassiska filmen strävar efter att maskera klippens övergångar. Genom de starka färgkontrasterna mellan klippen i Annas manipulation synliggör hon istället klippens övergångar. Hon experimenterar också med ljudet, och justerar det mellan olika effekter av slowmotion. Förbindelsen till den ursprungliga berättelsens struktur suddas ut, och man upplever istället samspelet mellan klippen som en taktmässig rörelse i rytm och tempo.

Sara gjorde en tydlig förändring i bildutsnittet genom att zooma in med programmets kamera. Extrema närbilder upplevs enligt Maaret Koskinens i regel som mer abstrakta.<sup>39</sup> Genom att förändra bildutsnittet utesluter Sara detaljer i bildkompositionen. Att exempelvis överdriva en närbild genom att zooma in på någon av filmkaraktärernas mun eller öga i extremnärbild, tillintetgör den ursprungliga kompositionen, och det är endast ljudsidan av sekvensen som skvallrar om vad som befinner sig utanför det förändrade bildutsnittets ram. Sekvensens ursprungliga narrativa struktur för hur klippen är sammanlänkade tonas ner genom det förändrade bildutsnittet, men bibehålls i viss utsträckning genom ljudet.

Något som blivit uppenbart under mina undersökningar är hur stor inverkan ljudet har på den klassiska filmens narrativa struktur. I samtliga av studenternas förändringar som påverkat ljudet har den ursprungliga förståelsen nästan helt och hållet förändrat sin narrativa struktur.

Jannike förändrar tidsperspektivet genom att kasta om klippens ordning och spela dem baklänges. Några klipp spelas i slowmotion. I sekvensen försvinner karaktärernas dialog eftersom ljudet i klippen påverkas av tidsförskjutningarna. Händelseförloppet i tidslinjen löses upp, eftersom klippen i sammanhanget upprepar sig själva. Tid och rum tonas ner till förmån för själva uttrycket. Den ursprungliga sekvensen utgjordes av klipp mellan olika narrativa enheter, där betraktaren fick ta del av sällskapets reaktioner, när bruden anlände. Genom ”slow motion” effekten och klippen som tidsmässigt förskjuts fram och tillbaka upplevs inte längre händelseförloppet i ett sammanhang.

När den klassiska metoden för hur man inom filmen förväntas berätta en historia frångås eller löses upp, blir tolkningen och den egna uppfattningen av verket viktigt för hur vi upplever helheten.

---

<sup>39</sup> Koskinen Maaret (1995), *Närbild och narrativ, Nedslag i Ingmar Bergmans närbilder*, filmvetenskaplig tidskrift (red). Jan Olsson (Volym 1. Nummer 1, Stockholm: Stiftelsen Filmvetenskaplig Tidskrift, sid. 61

## 5. Slutdiskussion

Jag tror att det är viktigt att vidga ramarna för hur vi ser på bild och mediaämnet i skolan. Varför måste bildämnet i gymnasiet exempelvis uteslutande handla om traditionella metoder, som teckning, skulptur och måleri? Jag ser min undersökning som en introduktion till hur man utifrån ett konstnärligt perspektiv på filmmediet, kan utveckla bild och media undervisningen i skolan. De teoretiska studierna av arbetet kan ses som en introduktion till undersökningsområdet. Ett videokonstverk bryter i regel mot våra konventioner, och hur klassiska recept för hur filmen eller den rörliga bilden bör se ut eller användas. Genom att man i min teoretiska del av arbetet får en inblick i hur narrativa aspekter i den klassiska filmen ser ut, hoppas jag att det bidrar till ett större intresse för hur film och rörlig bild kan se ut i konstnärliga verk, som exempelvis; *Slowly turning narrative* av Bill Viola eller *24 hour Psycho* av Douglas Gordon.

Meningen med den här typen av undervisningsupplägg inom bild eller media är också att det ska skapa intressanta diskussioner om vad exempelvis film och rörlig bild är och vad de kan användas till.

Videokonstnärer, filmkonstnärer och filmregissörer, har alla något gemensamt, det handlar om viljan att uttrycka eller kommunicera något med den rörliga bilden som medium. Människors fascination för filmetiet började redan år 1884 med Mybridges rörelsedokumentationer, idag är filmen en av de största kommersiella massmedierna.

Tarkovskijs filmer är, som tidigare nämnts, exempel på andra sätt att berätta en historia som inte lika tydligt följer det klassiska filmberättandet. Många älskade filmerna, men en stor skara hade svårt att förstå dem. Tarkovskij citerar några av de brev han fått; ”Jag kan inte ta till mig den här filmen jag förstår varken formen eller innehållet.” eller ”Jag är övertygad om att jag varken är den första eller sista som vänder mig till er i förvirring för att få hjälp med att förstå er film *The Mirror*.”<sup>40</sup>

Tarkovskij kände sig tvungen att formulera ett svar på alla dessa brev och frågor, hans svar lyder; ”Det är en film om dig, om din far, din farfar, om någon som kommer att leva efter dig och som ändå är ”du”. Om en människa som lever på jorden, är en del av jorden och jorden en del av henne, om att människan får stå till svars för sitt liv både i det förflutna och framtiden. Betrakta filmen som vi betraktar stjärnorna eller havet, som man beundrar ett

---

<sup>40</sup> Andrej Tarkovskij (1984), översättning Håkan Lövgren, *Den förseglade tiden, Reflektioner kring filmkonsten*, Bonnier, Tryckt i Borås 1993  
sid. 17

landskap. Någon matematisk logik finns inte där, därför att en sådan inte kan förklara vad en människa är eller vilken mening livet har.”

Vana som vi är vid filmer med intrig, handling, huvudpersoner och det obligatoriska lyckliga slutet, hoppas jag att detta arbete har gett en inblick i vad film kan vara, och att filmen och den rörliga bilden inte måste vara strukturerade på ett bestämt sätt, för att vara ”rätt”.

## 6. Källförteckning

### Tryckta källor:

- Bordwell, David (1985), *Narration in the fiction film*, London: Methuen & Co
- Drotner, Kirsten mfl (1996), *Medier och kultur, En grundbok i medieanalys och medieteori*, studentlitteratur, Lund, Stockholm.
- Eisenstein, Sergei (1942), *The Film Sense*, Harcourt, Brace & World, Inc
- Truffaut, Francois (1992), Översättning och bearbetning: Torsten Manns, *Samtal med Hitchcock* Norstedts Förlag A B Stockholm
- Haffield, Jackie (2006), *Experimental film and video*, John Libbey Publishing, UK
- Jurij, Lotman (1997), *Filmens semiotik och filmestetiska frågor*, studentlitteratur, Kontrakurs, Lund, Stockholm.
- Liljefors, Max (2005), *Videokonsten en introduktion*, studentlitteratur, Lund, Stockholm
- Koskinen, Maaret (1995), *Närbild och narrativ, Nedslag i Ingmar Bergmans närbilder*, filmvetenskaplig tidskrift (red). Jan Olsson (Volym 1. Nummer 1, Stockholm: Stiftelsen Filmvetenskaplig Tidskrift
- Nathan, Abrams, Ian Bell and Jan Udris (2001), *Studying film*, Great Britain
- Towsend, Chris (2004), *The Art of Bill Viola*, Thames & Hudson Ltd, London.
- Tarkovskij, Andrej (1984), översättning Håkan Lövgren, *Den förseglade tiden, Reflektioner kring filmkonsten*, Bonnier, Tryckt i Borås 1993
- Tytti, Soila (2004) *Att synliggöra det dolda om fyra kvinnors filmregi*, Symposion
- Wik, Annika (2001), *Förebild film, Panoreringar över den samtida konstscenen*, Instant Book, Stockholm

### Tidsskrift:

- Bourriaud, Nicoulaus (2003), ur: OEI 15-16-17.04, *Postproduktion*

### Internetkällor:

- <http://www.vdb.org/> (Video Data Bank)

### Observationer:

- Anteckningar från när den didaktiska undersökningen utfördes: 2009-03-03