

# DREAMTALK

experimentell film som pedagogisk resurs



Dreamtalk experimental film as educational resources

Sunna Lundqvist

Konstfack, Institutionen för bildpedagogik

Läroutbildningen, inriktning Media och lärande, VT 2015

Examensarbete 30 hp, skriftlig del

Handledare: Fredrik Lindstrand, Robert Blombäck

Opponent: Samuel Nilsson

Datum för examination: 03.06.2015

## Abstrakt

Syftet med arbetet är att belysa hur experimentell film kan vara en resurs inom ramen för mediepedagogik för att arbeta med narrativa konstruktioner inom rörlig bild. Konstnären Keren Cytter skapar egensinniga videoverk där dialogen står i fokus på ett närmast teatraliskt sätt men vars historier är svårtillgängliga på grund av uppbrutna berättarstrukturer. En av hennes filmer, *Dreamtalk*, utgör det här arbetets empiri och undersöks utifrån frågor som har med dess narrativa konstruktion att göra i ett försök att synliggöra olika berättarstrukturer och narrativa begrepp.

Metoderna som har använts i arbetet är filmanalys och konstnärlig gestaltning. I filmanalysen har *Dreamtalk* delats upp efter utvalda narrativa begrepp för att undersöka vad olika delar i filmen består utav. I den konstnärliga gestaltningen har det skapats två filmer. Den ena undersöker *Dreamtalk* genom att efterlikna befintliga scener i filmen, dock har sådant som kan upplevas som experimentellt reducerats bort i scenerna för att se vad som förändras i berättarstrukturen. Den andra filmen har på ett friare sätt undersökt berättandet i *Dreamtalk*, utifrån ett stycke från *Dreamtalks* dialog har scener skapats och prövats till dialogen. I en utställning på Konstfack visades filmerna, tillsammans med *Dreamtalk* i en videoinstallation utförd som ett undersökningsbord.

Resultatet av undersökningen arbetet visar på att berättarstrukturen i *Dreamtalk* går att betrakta ur olika synvinklar och att materialet är mångtydigt. Filmen refererar till olika genre, klichéer och strukturer inom teve- och filmvärlden på ett lekfullt sätt och som med fördel kan användas i ett mediepedagogiskt sammanhang för att synliggöra olika former av berättande.

**Engelsk titel:** Dreamtalk experimental film as educational resources

**Nyckelord:** mediepedagogik, berättarstruktur, narrativ, experimentell, film, pedagogiskresurs, gymnasieskolan

# Innehåll

1. Inledning	s.1
1.1 Introduktion	s.1
1.2 Bakgrund	s.1-3
1.3 Syfte	s.3
1.4 Frågeställning	s.3
1.5 Empiri	s.3-4
1.6 Urval och avgränsning	s.4
1.7 Metod och tillvägagångssätt	s.4-5
1.8 Tidigare forskning	s.5-6
1.9 Teori och tolkningsram	s.6-8
2. Bearbetning och analys	s.8
2.1 En summering av Dreamtalk	s.8-9
2.2 Handlingen- The story	s. 9-10
2.3 Dreamtalks plot	s.10-11
2.3.1 Det audiella	s.11-12
2.3.2 Det visuella	s.12-13
2.4 Kausaliteter	s.13-14
2.5 Filmens tid	s.14-15
2.5 Filmens rum	s.15-16
3. Tolkning och resultat	s.16
3.1 Berättarstrukturen i Dreamtalk	s.16-17
3.2 Dreamtalk som pedagogisk resurs	s.17-19
4. Slutdiskussion	s.19-20
Källförteckning	s.21-22
Bilagor	s.23
Bilaga 1, Dokumentation av gestaltungsarbete	s.23

# 1. Inledning

## 1.1 Introduktion

I en mediepedagogisk undervisning anser jag att det är av vikt att inkludera ett brett spektra av filmer för att synliggöra olika former av berättande och arbete med rörlig bild.

År 2010 visade Moderna Museet videoverk av den israeliska konstnären Keren Cytter, en utställning som kom att vidga min syn på vad det kan innebära att arbeta med rörlig bild.

Cytter är en produktiv konstnär som arbetar med olika medier men det är framför allt hennes filmer som har uppmärksammats. Text är en central del i Cytters konstnärskap, något som även märks i en hennes filmer där dialogen spelar en viktig roll. I en katalog som publicerats i samband med Moderna Museets utställning skriver konstituenten Magnus af Petersen följande:

”Sedan debututställningen 2002 har hon gjort mer än 50 videoverk, eller filmer som hon själv väljer att kalla dem- och kanske är de snarare hemmahörande i en filmisk tradition än i videokonsten. Inte minst för att de springer ur ett manus snarare än ur bildkonsten.”<sup>1</sup>

Cytters filmer har ofta välbekanta teman såsom våld, svartsjuka och kärlek men trots det upplever jag dem svårtillgängliga och förvirrande. Det är inte alltid tydligt vem som talar i filmerna och deras narrativa konstruktion är uppbruten på sätt som gör det svårt att följa deras handling. Trots detta och kanske framför allt på grund av detta tycker jag att Cytters filmer är intressanta för att de ställer fler frågor än ger svar. Till det här arbetet har jag valt ut en av hennes filmer för att undersöka hur dess narrativa konstruktion fungerar. Tanken är att på detta sätt öppna upp för en reflektion kring Cytters filmer som möjliga resurser för lärande kring berättande.

## 1.2 Bakgrund

I läroplanen för gymnasieskolans estetiska program står det följande ”Inriktningen *estetik och media* ska ge fördjupade kunskaper i digitala medier ur ett estetiskt perspektiv. Den ska utveckla elevernas förmåga att kommunicera med digitala verktyg. Ljud, bilder och berättande står i centrum.”<sup>2</sup> Det är inom denna mediepedagogiska kontext och med fokus på berättande som det här arbetets forskningsfråga ställs.

---

<sup>1</sup> af Magnus Petersen (2010) *Keren Cytter, Moderna Museets utställningskatalog nr 356*, Stockholm: Jernströms s.8

<sup>2</sup> Skolverket (2011) *Läroplan, examens mål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011*, Estetiska programmet, inriktningen *estetik och media*. [www.skolverket.se](http://www.skolverket.se) Besökt:27.05.2015

Ett projekt med syftet att undersöka experimentell film som pedagogisk resurs var *Living Archive for children, with children* som drevs av Stefani Schlüter på Arsenal- Institute for film and Videoart i Berlin. Stefani Schlüter är verksam inom utbildningsområdet och har specialiserat sig på att använda film som utgångspunkt för kommunikation. Hon arbetar med möten mellan film, museum, skolor och universitet. Stefani Schlüter inriktar sig på arbetet med barn och ungdomar och *Living Archive for children, with children* riktade sig främst mot barn i grundskolan. Projektet beskriver att denna målgrupp har liten tillgång till utmanande filmer trots att barn är mycket nyfikna filmtittare. Under år 2012-2013 bjöds barn in till att ta del av experimentella filmer från Arsenalns arkiv. I en beskrivning av projektet står det "Living Archive for children, with children wants to provide an alternative to purely commercial viewing possibilities so children do not unilaterally get used to the aesthetics of the image that are predominant today."<sup>3</sup> *Living Archive for children, with children* var ett stort projekt, över 200 barn tog del av filmer från arkivet. Deltagarna i *Living Archive for children, with children* tecknade minnen från filmerna de sett. Dessa bilder ställdes ut tillsammans och blir, bredvid varandra, nästan som stillbilder ur filmerna.

Jag har tagit del av filmer från arkivet, vars namn är publicerade i projektbeskrivningen *Living Archive for children, with children*.<sup>4</sup> En stor skillnad som jag ser mellan de filmerna och materialet jag undersöker är att *Dreamtalk* är närmare i tiden och en del av den nutida konsten, medan filmerna jag tog del av från arkivet är skapade mellan år 1908 och 1986. En annan skillnad är att *Dreamtalk* innehåller verbala sexuella anspelningar som (enligt mig) gör att den lämpar sig bäst som pedagogisk resurs i gymnasieskolan och uppåt i åldrarna.

En svensk intuition i Stockholm som också har ett arkiv med konst -och experimentella filmer är FilmForm. Liksom Arsenal -Institute for Film and Videoart vill de vidga den mer den experimentella filmens publik. *Filmkonst-Vad är det* är ett av Filmforms pedagogiska projekt med ett tillhörande material framtaget av Anna Linder. Materialet beskrivs som ett pedagogiskt och inspirerande material för lärare och elever från 15 år och uppåt. Det presenterar videoverk skapade av konstnärer som är eller har varit verksamma i Sverige. Till filmerna finns det texter med frågor som skall fungera som undervisningsmaterial för att arbeta kring olika teman som filmerna lyfter. Teman som projektet lyfter

---

<sup>3</sup> Arsenal Institute for Film and Videoart (2013) *Living Archive for Children*, <http://www.arsenal-berlin.de/en/living-archive/projects/living-archive-archive-work-as-a-contemporary-artistic-and-curatorial-practice/individual-projects/stefanie-schlueter.html> Besökt:05.05.2015

<sup>4</sup> Ibid.

fram är: berättande, tid, identitet, ljud och bild.<sup>5</sup> Att ta del av materialet har varit en stor inspirationskälla för mig eftersom utgångspunkten i *Filmkonst-Vad är det?* är att närma sig videokonst genom att använda det som undervisnings stoff och arbeta utifrån det.

### 1.3 Syfte

Syftet med min undersökning är att belysa hur experimentell film kan vara en resurs inom ramen för mediepedagogik för att arbeta med narrativa konstruktioner inom rörlig bild. Jag intresserar mig för hur denna slags film kan användas som ett undervisningsverktyg i gymnasieskolan för att synliggöra olika sätt att berätta och arbeta med rörlig bild.

För att närma mig mitt syfte har jag valt ut en experimentell film att analysera utifrån frågor som har med dess narrativa konstruktion att göra. Jag har också undersökt filmen med gestaltande metoder för att belysa dessa frågor med en annan ingång.

### 1.4 Frågeställning

*Hur kan berättarstrukturen i filmen Dreamtalk beskrivas?*

*Hur kan berättarstrukturen i filmen Dreamtalk fungera som en mediepedagogisk resurs för att arbeta med rörlig bild i gymnasieskolan?*

### 1.5 Empiri

För att närma mig mitt syfte har jag valt att undersöka filmen *Dreamtalk*. Filmen är skapad 2005 av den israeliska samtidskonstnären Keren Cytter. Den är 11.09 minuter lång och dess språk är engelska.

*Dreamtalk* är i mitt arbete ett exempel på en experimentell film. En viktig anledning till valet av empiri är att *Dreamtalk* innehåller en serie handlingar som på ett eller annat sätt är kopplade till varandra och skapar en historia. Jag ser detta som betydelsefullt eftersom jag vill undersöka en films narrativa konstruktion. Jag använder Cytters film *Dreamtalk* i ett försök att undersöka hur ett berättande kan fungera och synliggöra olika begrepp inom berättandet. Cytter är mer intresserad av hur något berättas än

---

<sup>5</sup> Filmform, *Videokonst vad är det?*, <http://www.filmform.com/projects.html> Besökt: 27.05.2015

vad som berättas. Hon gillar tomma berättelser där betraktaren inte riktigt vet vad som skall hända för att berättelserna saknar en egentlig intrig.<sup>6</sup> Jag anser att Cytter, genom att experimentera med *Dreamtalks* narrativa konstruktion, får ett till synes banalt kärleksdrama att handla om existentiella frågor. Detta gör att jag tycker att denna film är särskilt intressant som empiri till arbetet.

## 1.6 Urval och avgränsning

Jag har valt en experimentell film för att undersöka dess narrativa konstruktion i syftet att undersöka vad den har att erbjuda som pedagogisk resurs. Filmen *Dreamtalk* kan diskuteras ur flera olika teoretiska perspektiv som jag anser är gynnsamt inom ramen för mediepedagogik, till exempel öppnar *Dreamtalk* upp för att betraktas ur ett feministiskt- och heteronormativt perspektiv. Dock har jag i det här arbetet främst valt att titta på den narrativa konstruktionen i *Dreamtalk* för att se vad filmen har att erbjuda inom detta område.

## 1.7 Metod och tillvägagångssätt

I det här arbetet har jag valt filmanalys som metod för att undersöka den narrativa strukturen i *Dreamtalk*. På 60-talet föddes filmvetenskapen som ett akademiskt ämne och sedan dess har det uppstått många metoder för att analysera film. Det finns dock ingen bestämd modell för filmanalys men ett gemensamt drag för många modeller är att de utgår ifrån en viss teori. Dessa teorier kan hämtas från helt skilda fält som till exempel psykoanalysen, semiotiken och narratologin.<sup>7</sup>

Filmteoretikerna Bordwell och Thompson analyserar filmers narration genom att stycka upp dem i delar för att se vad varje specifik del innehåller samt hur de olika delarna förhåller sig till varandra. De undersöker också en films mönster genom att titta på kausaliteter, hur en sak leder till en annan genom orsak och verkan. På ett liknande sätt delar jag upp filmen *Dreamtalk* för att analysera dess narrativa struktur. Systematiskt går jag igenom de olika delarna för att undersöka vad filmen består utav. Jag har även valt att göra en gestaltande undersökning av *Dreamtalks* narrativa struktur. Med hjälp av två personer (som agerat skådespelare) har jag byggt upp scener från *Dreamtalk* och filmat dessa. Dock har jag i de uppbyggda scenerna reducerat (och ändrat på) det material i *Dreamtalk* som jag upplever som

---

<sup>6</sup> Moderna Museet (2010) *Keren Cytter på Moderna Museet*, <https://www.youtube.com/watch?v=9ACKjiRERcM> Besökt: 27.05.2011

<sup>7</sup> Andersson Lars Gustaf, Heding Erik (1999) *Filmanalys En introduktion*, Lund:Studentlitteratur s.8

experimentellt. Detta har varit en metod att undersöka hur specifika scener i filmen är uppbyggda.

I en annan film jag har producerat har jag utgått från ett stycke ur *Dreamtalks* dialog. Sprunget ur det stycket har jag byggt upp egna experimentella scener. För mig har detta varit ett sätt att, utifrån en friare tolkning avskuret från filmens visuella material, undersöka *Dreamtalk*. Denna undersökande film kan stå för sig själv men också fungera som en kommentar och/eller parallell handling till *Dreamtalk*.

## 1.8 Tidigare forskning

I examensarbetet *Storytelling-berättarstrukturer i samtidskonsten* (2009) undersöker Elin Jönsson vad en berättelse är och kan vara. Arbetet är uppdelat i två delar. I den första delen skriver Jönsson hur olika sorters berättande kan fungera och i den andra delen gör hon en analys på samtidskonstverk för att försöka synliggöra deras berättarstrukturer. Jönsson menar att i ett möte med ett konstverk/projekt uppstår en direkt didaktisk situation och vill visa på hur en kan utvinna kunskap i ett sådant möte genom att undersöka deras berättelser.<sup>8</sup>

I en artikel utmanar Shawn Sober, lektor i fotografi och media på University of the West of England, narrativa konventioner och på vilket sätt en publik uppfattar en films narrativa struktur och hur mycket kontroll filmskaparen har i en sådan process. Artikeln diskuterar det engelska projektet *Brief Consequences*, som ville inspirera unga deltagare att aktivt fundera kring föreställningar om berättande och narrativa strukturer. Film stod i centrum för projektet och tre olika skolor i Bristol deltog genom att skapa en film tillsammans. Shawn menar att även om projektet inte från början var tänkt som en studie så det värt en noggrann akademisk undersökning.<sup>9</sup>

*Brief Consequences* arbetssätt var inspirerat av något som brukar kallas för en vikfigur. En sådan görs utifrån att en person ritat en del av en kropp, viker in den ritade delen på papperet varpå nästa person fortsätter rita på kroppen utan att se vad den föregående personen har ritat för att sedan vika in sin ritade del och lämna till nästa person osv. På ett liknande sätt skapade de tre skolorna en film tillsammans. Först

---

<sup>8</sup> Jönsson Elin, *Storytelling-berättarstrukturer i samtidskonsten* (2009), Konstfack Stockholm: *Examensarbete*, Institutionen för bildpedagogik s.6

<sup>9</sup> Shawn Sobers *Firstborn Creatives* (2008) *Consequences and coincidences: A case study of experimental play in media literacy*, *Journal of Media Practice* 9:1 s.53



producerade en skola första delen av filmen med skådespelare som gick till nästa skola för att spela in den andra delen av filmen och efter det vidare till den tredje som producerade slutet av filmen. Det enda som skickades med som ledtråd från delarna var en polaroid bild tagen från den sista scenen i delen.

Slutresultatet blev en film som innehåller både en ”rakare” narrativ struktur samt en mer fragmentarisk sådan. I sin artikel påvisar bland annat Sober på olika sätt som detta sorts skapande är viktigt för att vidga språket och skapa intressantare berättelser.

## 1.9 Teori och Tolkningsram

Filmteoretikern Bordwell har utifrån kognitiv psykologi utvecklat ett sätt att studera en berättelse som en process. ”Med detta avser han en undersökning av de mekanismer genom vilka en film väljer ut, organiserar och i en tidsföljd förevisar sitt stoff för att åstadkomma en förståelseeffekt.”<sup>10</sup> skriver Tytti Soila som också menar att Bordwell i sitt resonemang inte alls är långt ifrån föregångare som till exempel Aristoteles och Propp som har studerat berättelser.

Bordwell och Thompson beskriver berättelser som ett mönster som bygger upp förväntningar och spänning hos åskådaren. Mönster som åskådaren är van vid och om inte förväntningarna infriar sig i berättelsen kan detta medföra både besvikelse och förvirring hos den som tittar.<sup>11</sup>

I *Film Art An Introduction* skriver Bordwell och Thompson om films narrativa form. Där presenterar författarna en modell med olika begrepp som jag har valt att använda mig av för att analysera *Dreamtalks* narrativa konstruktion eftersom jag intresserar mig för hur denna slags film kan användas för att synliggöra begrepp inom berättandet. Nedan följer en beskrivning av dessa:

**Story och plot** ”The story is the chain of events in chronological order.”<sup>12</sup> skriver Bordwell och Thompson men påpekar att dessa handlingar kan presenteras för åskådaren på olika sätt, till exempel genom att visas upp som tillbakablickar i en persons förflutna istället för att vara placerade i en linjär ordning. En films plot är allt det material som presenteras för åskådaren, både visuellt och audiellt. Detta innebär också det som är lagt utanför den diegesiska världen (det vill säga berättelsens värld) till exempel musik för att skapa en viss stämning. Filmens plot innehåller också eventuella ledtrådar som en filmkaraktär förser åskådaren med. Det kan till exempel vara något en karaktär förtäljer om sitt förflutna

---

<sup>10</sup> Soila Tytti (2008), *Film och andra rörliga bilder- en introduktion*, Redaktör: Anu Koivunen Stockholm: Raster Förlag s.116

<sup>11</sup> Bordwell David, Thompson Kristin (2013) *Film Art An Introduction*, New York: The Mc-Hill Companies s.51-52

<sup>12</sup> Ibid. s.75

som får en betydande roll i filmens slutskede. Åskådaren kommer förmodligen att betrakta filmens story på ett annat sätt om dess plot förändras drastiskt.<sup>13</sup> Filmens plot guidar åskådaren att bygga upp en förståelse kring filmens relevanta händelser.<sup>14</sup> Bordwell och Thompson skriver ”The filmmakers have built the plot from the story, but viewers build the story from the plot.”<sup>15</sup> Detta gör att filmskaparen genom att lägga in ”irrelevanta” detaljer i filmens plot kan förvirra/vilseleda åskådaren.

**Kausalitet** Bordwell och Thompson skriver om *causes* och *effects* som jag har valt att översätta till *orsak* och *verkan*. Med detta menar de att händelser sker i en viss ordningsföljd där ena händelsen påverkar den andra eller senare händelser i filmen.<sup>16</sup> Det är den kausala kedja av händelser som driver filmen framåt och utgör dess handling. Orsakerna finns ofta hos karaktärerna som har sina egenheter, viljor och syften men det kan också handla om händelser som människor är maktlösa inför t.ex. en naturkatastrof eller ett sjukdomsfall.

**Tid** ”Tid i en narratologisk mening refererar till de tidsmässiga förbindelser som knyts mellan de skeenden som berättelsen handlar om och själva berättelsen om den.”<sup>17</sup> En filmskapare manipulerar filmens tid för att historien skall kunna drivas framåt, även om händelser visas i en kronologisk ordning får filmens åskådare oftast inte ta del av varenda detalj. Åskådaren förväntas ändå förstå att de eventuella karaktärerna gör vardagliga saker som att duscha, borsta tänderna och äta frukost utan att behöva se det.<sup>18</sup>

**Rum** ”I bildmedier finns det alltid ett rum. Detta är något som man inte kan välja att bortse ifrån eller tona ner, som i text eller radio.”<sup>19</sup> Om rummet är så pass abstrakt att åskådaren inte kan förstå hur personer förhåller sig till det är detta ett ytterst medvetet val av filmskaparen, och kommer förmodligen göra åskådaren mycket desorienterad. Handlingarna som sker i en tid har en plats de sker på, vare sig det är utom eller inomhus. Bordwell och Thompson använder sig av det engelska ordet *space*. Ett rum kan också vara visuellt dolt i en film och endast existera genom ljud. Det kan till exempel vara en källare i ett hus som åskådaren hör knackningar och röster från men aldrig får se.

---

<sup>13</sup> Ibid s.75

<sup>14</sup> Ibid s.76

<sup>15</sup> Ibid s.75

<sup>16</sup> Ibid. s.77

<sup>17</sup> Drotner Kirsten, Bruhn Jensen Klaus, Poulsen Ib, Schoder Kim (1996) *Medier och kultur- En grundbok i medieanalys och medieteori*, Lund:Studentlitteratur s.249

<sup>18</sup> Bordwell, Thompson (2013) s.79

<sup>19</sup> Drotner, Bruhn m.fl. (1996) s.251

Ett allmänt vedertaget begrepp för att benämna filmer vars historia har en tydlig början och ett logiskt slut som inte lämnar några lösa trådar är det *klassiska Hollywood-berättandet*.

Det kommer från en tid som kallas för *den klassiska eran* som varade ungefär mellan 1915 och 1970-talet när den amerikanska filmen lånade den traditionella dramaturgin från teatern och skönlitteraturen.<sup>20</sup> Trots att det hänt mycket med film sen dess präglar det klassiska Hollywood-berättandet fortfarande många filmer. När jag i den här uppsatsen skriver om ett konventionellt berättande syftar jag på filmer som på ett mer eller mindre tydligt sätt förhåller sig till strukturen i det klassiska Hollywood-berättandet. Jag tolkar det som att Cytter leker med det konventionella berättandet vilket gör att jag finner det intressant att se hur filmen förhåller sig samt bryter mot det.

För att titta närmare på och försöka benämna olika sätt som Cytter leker med ett konventionellt berättande använder jag mig av begrepp från en postmodernistisk synvinkel. Scott Olson skiljer mellan tre metaformer som särskilt präglar de mer populära formerna för postmoderna medieprodukter. Den ena är *den mediereflexiva* som skapar en medvetenhet om mediet och vad som händer när en sitter och tittar. De andra två är *den genreflexiva* som pekar på en viss genre och klichéer inom denna och *den textreflexiva* som lekar med de konventionella berättarformerna, dess narrativa konstruktion och mekanismer.<sup>21</sup>

## 2. Bearbetning och analys

I följande avsnitt presenterar jag min analys och bearbetning utifrån de teoretiska begrepp jag valt. Jag kommer att börja med att summera filmen för att kunna referera till den i resten av bearbetningen/analysen. Dock uppmanar jag den som tar del arbetet och vill vidga sin förståelse att se *Dreamtalk*.<sup>22</sup>

### 2.1 En summering av filmen *Dreamtalk*

Hemma i sin lägenhet lagar en man mat. Hans tankar är ockuperade av Sandra, en stjärna i reality-TV. I det reality-programmet pågår ett triangeldrama och huvudpersonen Sandra måste välja mellan två män: Den snygga eller den fula? Vinnaren eller förloraren? Det och en massa andra detaljer synliggörs genom att mannen talar högt om Sandra och hennes dilemma. Samtidigt hörs det en röst från en annan karaktär

---

<sup>20</sup> Andersson, Heding (1999) s.13-14

<sup>21</sup> Drotner, Bruhn m.fl. (1996) s. 275 (citerat från Bondebjerg 1993:185)

<sup>22</sup> Cytter Keren (2005) <https://vimeo.com/26918481> Besökt: 27.05.2015

som inte syns i bild och som mannen inte hör. När mannens telefon ringer och han svarar blir det tydliggjort att personen som hörs men inte syns är hans flickvän Jan som är på väg till hans lägenhet. Dit kommer också hans vän Mark, en karaktär som mannen själv benämner som "his best ugly friend from highschool".<sup>23</sup> Tillsammans äter de och slår sedan på teven för att se hur det går för Sandra. Jan gör hopplösa försök att få kontakt med sin drömmande pojkvän samtidigt som Mark är kär i Jan. Mot slutet av filmen står det klart att Jan står inför samma val som Sandra: Att välja mellan en av männen som i Jans fall är mannen och Mark som också får symbolisera vinnaren eller förloraren. Både Sandra och Jan väljer vinnaren och Mark (förloraren) lämnar lägenheten. Sekunderna efter stänger Sandra av kameran. Panikartat reser sig mannen och Jan ur soffan. När tevens skärm blir svart blir deras verklighet också det. De frågar sig vart de ta vägen nu när kameran är borta! Och de undrar vart kameran är? Det slutar med att de i ren förvirring går och lägger sig. En röst kommer in och avslutar filmen med att säga "It is gone and the man went to bed and the women went with him. And in the bed he dreamt of close but distant places. They were laying in their bed and the man didn't know if he existed because he forgot he was just another dream"<sup>24</sup>

## 2.2 Handlingen- The Story

*Dreamtalk* är ett triangeldrama i dubbel mening; Det drama som pågår i teverutan och det som pågår i mannens lägenhet. Filmen har en drömsk handling vilket även namnet *Dreamtalk* ger ett anslag för. Filmens första mening är "I remember the last chapter with Sandra in reality-tv. Sandra needs to choose one of two men." Och mannens besatthet av reality-stjärnan löper likt en röd tråd genom filmens handling. Att den diegetiska verkligheten är sammankopplad med vad som sker på teven får jag en hint om när Jan också står in för valet att välja en av de två män och uppenbart blir det när Sandra stänger av kameran varpå den diegetiska verkligheten svartnar.

Precis som Bordwell och Thompson skriver uppfattar jag att storyn byggs upp från filmens plot och har i min summering av *Dreamtalk* svårt att särskilja de två begreppen. Även på grund av filmens experimentella karaktär är det svårt att förklara dess story genom en kedja av handlingar i en kronologisk ordning.

Det säger inte mycket om vad som sker i filmen och blir ungefär så här:

Mannen lagar mat i sin lägenhet och pratar med (för?) sig själv. Han går på toaletten och sedan svarar han i sin telefon. Han öppnar dörren och Jan kommer in i lägenheten dit Mark också kommer. Tillsammans

---

<sup>23</sup> Cytter (2005)

<sup>24</sup> *ibid.*

äter de mat och sedan går Jan in på toaletten. När Jan är på toaletten tittar mannen och Mark på teve. Mark berättar för mannen att han är kär i Jan. Alla tre karaktärerna pratar i korus tills Mark lämnar lägenheten. Jan kommer ut från toaletten och sätter sig bredvid mannen. Kvinnan i teveprogrammet de tittar på stänger då av kameran. I samma de ställer sig upp och frågar vad de ska ta sig till? Sedan blir bilden svart och de går och de går och lägger sig.

Denna story blir ologisk och nästintill absurd att återberätta. Detta beror på att det finns lösa trådar som inte knyts ihop, trådar som i ett konventionellt berättande läggs ihop till en prydlig knut på slutet.

En jämförelse går tillexempel att göra med filmen *The sixth sense* (1999), regisserad och skriven av M. Night Shyamalan. *The sixth sense* utspelar sig likt *Dreamtalk* i en värld som åskådaren känner igen som verkligheten och den har också en ologisk handling. Berättelsen utspelar sig i en stad och bygger på en relation mellan en pojke och en man. Pojken är skräckslagen på grund av att han kan se de döda och mannen som är pojkens psykolog försöker hjälpa honom med dessa upplevelser. Ett dilemma som uppstår i filmen är att ingen förutom pojken verkar ta notis om mannens existens, inte ens den kvinna han lever med. Mot slutet av filmen ställs detta dilemma på sin spets vilket ifrågasätter berättelsens trovärdighet. Det blir en förvirring vad som är verklighet i filmen och vad detta är för slags berättelse. Dock ges svar på dessa frågor i filmens sista scen som synliggör att mannen är död- och detta är anledningen till att bra pojkens kan se honom. Detta gör att trots att *The sixth sense* behandlar ett övernaturligt tema är den uppbyggd på ett konventionellt sätt som gör att berättelsen är begriplig och rymmer inte mer än en förklaringsmodell, vilket är ett medvetet val av regissören. *Dreamtalks* lämnar mig med frågor som: Vad är detta för slags berättelse? Hur kan/vill jag tolka den? När inte handlingarna och händelserna förklaras i en film skapas ett utrymme för egen tolkning som enligt min erfarenhet leder till mer än endast en ”aha – upplevelse.”

### 2.3 *Dreamtalks* plot

När Moderna Museet 2010 visade ett tiotal av Cytters verk var *Dreamtalk* ett av dem. I den katalog som publicerats till utställningen drar af Petersen, utifrån verken, trådar till andra genrer. Han skriver följande:

Filmerna utspelar sig mestadels i enkelt inredda lägenheter, ofta i ett kök, vilket har bidragit till att ordet diskbänkrealism ibland använts för att beskriva hennes filmer och visst kan de oglamorösa miljöerna leda tankarna till en sådan karaktärisering, men den teatrala och ofta litterärt klingande

dialogen är däremot långt ifrån realistiskt. Filmerna är snarare helt egensinniga hybrider mellan till synes oförenliga genrer, mellan hemma video och auteurfilm à la franska vågen eller mellan Dogma och dokusåpor eller sitcom.<sup>25</sup>

Det af Petersen drar trådar från och beskriver här med filmernas plot att göra, alltså det audiella och visuella material som presenteras i Cytters verk. Ett material som onekligen spretar åt olika håll. Ljud och bild samverkar ständigt i film (om det inte är en ljudlös film) för att skapa helhets upplevelsen. I följande avsnitt analyserar jag det audiella och visuella materialet som *Dreamtalk* är uppbyggt av.

### 2.3.1 Det audiella

Ett ljud som ligger genom hela filmen är ett surr. Det surret är ett oförändrat ljud vilket tyder på att det är pålagt efteråt likt en ljudmatta. Det skulle kunna benämnas som ett *icke ljud* eller ett *tyst ljud* och är ett enskilt ljudlager. Ljud som kommer från inspelningsplatsen som hör till den diegetiska världen är steg, slammer från koppar, spolning i toaletten och andra läten från mänskliga handlingar. Jag väljer att kalla dessa ljud för de vardagliga ljuden. Till detta tillkommer också ljudet från teven innan den blir svart. Skådespelarnas röster tar upp en stor del av *Dreamtalk*, deras stämmor är tydliga och ligger inte på samma ljudnivå som surret eller de vardagliga ljuden. Rösterna är också pålagda efteråt och alltså inte upptagna på inspelningsplatsen. En fjärde röst hörs också under filmens sista 27 sekunder. Denna röst ligger inte på samma ljudnivå som skådespelarnas utan är av en helt annan karaktär.

Att ljud och bild samverkar i film blir särskilt tydligt i *Dreamtalk* när ljud och bild inte synkroniserar. Till exempel stämmer inte alltid dialogen med skådespelarnas läpprörelser. Som jag skrev om under rubriken *En summering av Dreamtalk* hör jag personer som inte ännu är presenterade i bild. Detta gör mig fundersam kring vilka delar av filmens dialog som hör till den diegetiska världen och vilka som är utanför den. Vem hör till exempel denna person? Hör den ens sig själv? Eller är det personens tankar/drömmar som hörs utanför den diegetiska världen?

De vardagliga ljuden ger berättelsen en trygghet. Eftersom de ljuden hör ihop med det visuella skapar de ett gemensamt nu vilket underlättar för att orientera sig i berättelsen.

---

<sup>25</sup> af Petersen Magnus (2010) s.10-12

Surret, de vardagliga ljuden och skådespelarnas röster skapar olika lager av ljud som skiljer sig markant från varandra. Ett till lager tillkommer i och med att den fjärde rösten hörs på slutet.

Den hör till den icke-diegetiska världen eftersom den talar om personerna ovanifrån och inte till dem, vilket tyder på att detta är filmens berättare. Det låter som om personen som talar är så nära mikrofonen att dennes läppar nästan nuddar den. Kanske för att framkalla en känsla av intimitet hos åskådaren.

Ljudet i *Dreamtalk* utgör en viktig del av filmens experimentella karaktär. Den ställer frågor till mig som betraktare vem det egentligen är som pratar i filmen? Och vart den diegetiska verkligheten börjar och slutar?

### 2.3.2 Det visuella

De första sekunderna sveper kameran längs köksbänken för att sedan visa mannens händer som håller i en paprikabit. Nästa bild är på hans ansikte som jag ser något lätt underifrån, men han tittar inte in i kameran utan ser ner på sina händer. Från hans högra sida ser jag sedan hur han i närbild skär grönsaker. Med en kniv delar han en stor röd tomat mitt itu.

Tre minuter in i filmen får jag följa mannen i lägenheten i halvbild och i närbild. Många av närbilderna är tagna så att de beskär kroppsdelar såsom huvud och händer. Jag får också se lägenheten genom hans ögon, exempelvis när han letar efter produkter han behöver till sin matlagning.

Resten av filmen är uppbyggd med liknande bildutsnitt med närbilder på detaljer och halvbilder på filmens karaktärer. I största delen av filmen är ljuset överexponerat vilket skapar en viss glans i skådespelarnas ansikten och ting i lägenheten. Den rörliga bilden är lätt skakig genom filmen och bilden är lite suddig. Detta gör att färg och ljus får ett övertag gentemot linjer. Något som bryter mot den rörliga bilden är stillbilder. De visar saker i lägenheten; en lampa, ett kontaktuttag, matprodukter etc.

Stillbilderna visas oftast efter varandra och bildar något som liknar ett digitalt bildspel. Det finns också en sekvens i filmen som "fryser" i ett ögonblick när en av karaktärerna pratar. De sista sekunderna av filmen blir rutan svart. En vit eftertext kommer upp och försvinner sedan varav rutan är svart ett par sekunder till.

Det visuella materialet är inte (likt filmens ljud) förvirrande. Vissa scener är uppbyggda som jag är van att se dem i spelfilmer. Ett exempel på en sådan scen är när mannen och Jan står i dörröppningen och talar med varandra. När Jan pratar får jag se henne från mannens axel. Andra scener tycks inte alls vara

uppbyggda/förutbestämda utan känns mer sporadiskt filmande vilket gör att de sekvenserna liknar mer en hemmavideo. Något som den skakiga kameran och det överexponerade ljuset bidrar till. Det finns också en scen framför teven där ett par ”mystiska” ben reflekteras vilket också påminner om ett hemmavideoformat där oplanerade ting (oftast människor) har råkat komma med i filmen på grund av reflektioner i teveskärmar och fönster etc.

## 2.4 Kausaliteter

I detta avsnitt har jag valt ut några händelser, dess orsak och verkan vilka jag anser vara speciella för *Dreamtalk* och bryter mot ett konventionellt berättande samtidigt som det anspelar på det. Stående är att filmens kausalitetskedja inte går att lita på fullt ut. Cytter bryter därmed de förväntningar som Bordwell och Thompson menar att en films åskådare bygger upp.

Mannen i filmen lagar mat för att han, Jan och Mark ska äta tillsammans. Detta är en orsak som sedan leder till att de tre sedan sitter ner vid bordet och äter. En kort stund efter detta får Jan ont i magen. Hon säger ”What’s in the food? I don’t feel so good.”<sup>26</sup> Därefter uppsöker hon toaletten. Tidigare när mannen lagar mat samtidigt som han i telefon säger till Jan ”Come fast, I am cooking!”<sup>27</sup> Återges en bild på en förpackning med en markör för råttgift. Har mannen förgiftat Jan? Misstanken stärks av att när mannen lagat klart maten säger han till sina gäster att den är utsökt varpå Mark konfronterar honom med orden ”You didn’t tasted the food so how do you know?”<sup>28</sup> Orsaken till att Jan får ont i magen skulle alltså kunna vara att mannen har förgiftat henne. Detta är en kausalitets kedja där inte orsak och verkan är sammanhängande för senare verkar inte Jan alls speciellt dålig i magen och ingen av karaktärerna nämner något om sjukdomstillståndet igen.

I början av filmen håller mannen upp den kniv han skär grönsaker med. Han tittar på kniven och säger ”The knife is not sharp, it will suprise at the last act” men det händer aldrig något mer med kniven, trots detta påstående att den kommer att ha en viktig roll. Denna scen tyder på att Cytter medvetet och på ett lekfullt sätt anspelar på ett konventionellt berättande. Hon lägger ut ledtrådar för att skapa en spänning och förväntningar hos åskådaren. I ett konventionellt berättande infriar sig dessa förväntningar men Cytter, genom att låta trådarna hänga lösa, skapar förvirring hos åskådaren.

---

<sup>26</sup> Cytter (2005)

<sup>27</sup> Ibid.

<sup>28</sup> Ibid.



Ett annat exempel där en trovärdig kausalitetsprincip bryts är scenen när Sandra slår av kameran varpå mannens och Jans värld svartnar. I *Medier och Kultur* skriver Drotner Kirsten m.fl. följande ”Lynch och andra filmmakare arbetar i gränslandet mellan den yttre och den inre världen. Därmed får vi som tittare också inblick i en helt annan värld, där tyngdlagen, kausaliteten och andra ordnade principer inte är allenarådande.”<sup>29</sup> På ett liknande sätt rör sig även *Dreamtalk* i ett gränsland mellan en yttre och en inre värld. Från att ha varit en film som liknat verkligheten blir handlingen endast ett stadie mellan dröm och verklighet.

## 2.5 Filmens tid

*Dreamtalks* faktiska tid är 11.09 minuter. Filmens beskrivna kedja av händelser utspelar sig under denna tid i en kronologisk ordning eftersom den inte hoppar till framtiden eller har scener som hör till det förgångna. Det finns inga klockor med i filmen och ingen av karaktärerna säger vad klockan är men av filmens plot kan jag förstå att historien utspelar sig under ett par timmar samma dag.

Genom tidsförkortningar har berättelsens faktiska tid komprimerats avsevärt.

I *Kulturens väv* skriver Jerome Bruner ”En berättelse segmenterar inte tiden med hjälp av klockor eller metronomer utan genom att framställa, veckla ut viktiga händelser åtminstone av en början ett mittparti och ett slut.”<sup>30</sup> Filmen har alltså förmågan att hoppa till de händelser som är viktiga för filmen, som väver ihop den och tar berättelsen vidare vilket också *Dreamtalk* gör. Ibland bryter dock *Dreamtalk* mot en sådan linjär princip och jag som åskådare får ta del av detaljer som till synes är oviktiga för filmens handling. Till exempel filmas två av karaktärerna inne på toaletten. I en av dessa scener sitter Jan på toalettstolen och tar papper. Det är som om Cytter inte bara vill veckla ut sådant som är viktigt för filmens handling, hon vill veckla ut allt. Jag anser att med dessa scener vill Cytter tidsmässigt och visuellt dra en koppling till tevevärldens reality-format som ofta visar intima och för handlingen meningslösa scener men som ska skapa en känsla hos tittaren att denna får ta del av allt som sker. Tidsförkortningar är en väl utnyttjad metod inom teve- och filmvärlden vilket gör att jag som åskådare inte alltid reflekterar över dem. Ett sätt att skapa en medvetenhet kring det är att ta del av Andy Warhols film *Sleep* (1963) som är sex timmars kameraupptagning av en sovande person.<sup>31</sup> Och det är också rejäla tidsförkortningar som används i *Dreamtalk* för att framställa berättelsen.

---

<sup>29</sup> Drotner , Bruhn m.fl. (1996) s.268

<sup>30</sup> Bruner Jerome (1996) *Kulturens väv*, Göteborg: Bokförlaget Daidos AB s.160

<sup>31</sup> Drotner , Bruhn m.fl. (1996) s.250

Det finns en scen i filmen där tiden går i slowmotion det vill säga att den faktiska tiden är utdragen vilket gör att rörelserna i det visuella materialet är långsamma. Denna scen sitter mannen vid bordet och röker samtidigt som de andra två karaktärerna pratar. När tiden går tillbaka till sin normala gång säger mannen ” What did you say? I didn´t litsen, I was dreaming of Sandra.”<sup>32</sup> Det utsträckta tidsförloppet understryker att mannen drömmer sig bort.

## 2.6 Filmens rum

Den största delen av filmen utspelar sig i mannens lägenhet och den mesta av den tiden i hans kök. Det jag får se därifrån är köksbänken, hyllorna över den, ett bord med några stolar och två fönster. Köket är vitt och relativt avskalat. Väggarna är vita och nästintill kala. Det andra rummet jag får ta del av gränsar till köket utan att det finns en dörr emellan. Därinne finns trasmattor på golvet, fåtöljer, en soffa, två hyllor med några böcker, en vattenpipa och burkar samt en trappa och två teveapparater varav den ena står mot väggen. I stillbilder får jag se detaljer från lägenheten; en skohylla, ett uttag etc. Lägenhetens badrum är vitt och har en guldspegel.

Genom lägenhetens köksfönster får jag ta del av stadsrummet. Där ute ser jag träd och en gata som liknar en korsning, parkerade fordon, rullande bilar, personer som färdas på cyklar, affärs- och vägskyltar, gående personer, ett brunt tegelhus och en trottoar. Från marknivå får jag också se en kort glimt av stadsrummet från när Mark lämnar lägenheten och tar bussen nere på gatan.

Under ett kort ögonblick i filmen får jag även se en del av Marks lägenhet som har gula väggar, blått skåp, blåa fönsterkarmar och en grå heltäckningsmatta. I lägenheten ser jag också ett lågt träbord och en bokhylla som det är smyckad med fotografier och på den översta hylla finns några böcker.

Ett rum, en plats gör det inte bara fysiskt möjligt för människan att existera. Det berättar också vart filmen utspelar sig och i vissa fall vilken tid filmen utspelar sig i. En viss typ av inredning och ett förändrat stadsrum kan vara tydliga markörer för detta. Det jag får se av stadsrummet gör att jag kan placera skådespelarna på en plats i världen. Utifrån bussen jag ser i *Dreamtalk* utgår jag ifrån att filmen utspelar sig i Israel. Lägenheternas enkla inredning har blivit likt ett signum för Keren Cytters filmer men berättar också saker om de som i filmen bor i dem. De avskalade miljöerna berättar för mig att den som bor där, i

---

<sup>32</sup> Cytter (2005)

alla fall till synes, inte lever i överflöd men ändå har en viss levnadsstandard med ordentligt kök, badrum och andra bekvämligheter.

Det finns också dolda rum i filmen som utgörs av de olika ljudlagren som jag tidigare har beskrivit. Ett exempel är det rummet som berättarrösten befinner sig i. Dessa rum ligger dock utanför den diegetiska världen och är därför abstrakta och svårbeskrivna.

### 3. Tolkning och resultat

#### 3.1 Berättarstrukturen i *Dreamtalk*

I detta avsnitt görs en tolkning utifrån arbetets forskningsfråga: *Hur kan berättarstrukturen i filmen Dreamtalk beskrivas?*

Bordwell och Thompson beskriver att en berättelse består av handlingar som förhåller sig till tid och rum. Dessa tre, enligt Bordwell och Thompson, grundstenar har också *Dreamtalk*. Med hjälp av tid, rum och en trivial handling (kärleksdramat) bygger Cytter upp ett mönster som är bekant från ett konventionellt berättande. Däremot bryter hon kausalitetskedjan på ett ologiskt sätt vilket gör att filmens handling får ett abrupt slut som bryter mot en konventionell berättarstruktur. Innan har hon byggt upp kausalitetskedjan på ett sätt som anspelar på det mönster som enligt Bordwell och Thompson ska bygga upp en spänning och förståelseeffekt hos åskådaren. Detta gör att berättarstrukturen går att förklara som en textreflexiv metaform eftersom kausalitetskedjan tycks vara uppbyggd på detta sätt för att leka med en konventionellt berättarstruktur.

På grund av de avbrutna kausalitetskedjorna och att det inte alltid är tydligt vem som pratar i *Dreamtalk* skulle berättarstrukturen också kunna beskrivas som ett ständigt gränsland mellan verklighet och dröm där saker händer utan logisk innebörd. Om inte tid och rum skulle vara tydliga skulle denna aspekt ta över filmen. *De vita händerna* (1950) av Rut Hillarp är också en experimentell film där ett kärleksdrama står i centrum. Dock är både tid och rum upplöst i *De vita händerna*, till exempel ser jag en person falla utan att veta vad den faller mot och jag vet inte, tidsmässigt, vart i berättelsen detta sker. I en jämförelse mellan *Dreamtalk* och *De vita händerna* framstår *Dreamtalk* som nästintill verklighetsbaserad med sina scener från kök och badrum som följer en strukturerad tidsordning.

Filmen har en plot som ska spela på det konventionella filmberättande men också på hemmavideo och reality-TV. Det finns scener som är uppbyggda efter klassiska dramaturgiska regler där kameran smidigt hoppar mellan konverserande personer, scener som refererar till det reality-format som under 90-talet slog

igenom i tevevärlden och scenen där den rörliga bilden fryser går att härleda referera till serier från 70-talet där händelser stelnar till för att visa skådespelaren som en slags ikon. Detta visuella material, med bilderna från toaletten i spetsen, gör också att *Dreamtalk* har en gengrereflexiv metaform eftersom det visuella materialet pekar på klichébilder från olika genrer inom teve och film-världen.

I berättarstrukturen finns också den mediereflexiva strukturen invävd. Ett exempel på det är när mannen tittar på kniven och säger ” The knife is not sharp, it will surprise at the last act.” Detta eftersom han i meningen avslöjar att det finns akter/scener det vill säga att detta bara är en film som någon tar del av.

### 3.1.2 En pedagogisk resurs

Detta avsnitt ägnas åt arbetets andra forskningsfråga som lyder: *Hur kan berättarstrukturen i filmen Dreamtalk vara en mediepedagogisk resurs för att arbeta med rörlig bild i gymnasieskolan?*

Mitt resonemang grundar sig på tankar som väcks i min bearbetning av *Dreamtalk* utifrån teorier samt den gestaltande undersökningen som gjorts av *Dreamtalk*.

**Handling och kausaliteter** *Dreamtalks* handling kan öppna upp för samtal kring hur kausalitetskedjor kan byggas och hur det visuella materialet kan styrka det som händer i filmen genom att vägleda åskådaren in på ett visst spår men också hur en kan bryta mot det konceptet och skapa andra sorters berättande. Jag ser *Dreamtalks* handling som en god utgångspunkt för frågor som: Vad behöver åskådaren veta för att förstå en films handling? Är det, som filmskapare, viktigt att berätta allt? Och vad kan det finnas för styrkor i att förvirra åskådaren och lämna den med obesvarade frågor?

Utifrån en handling går det också att göra friare tolkningar där en tar vara på en viss aspekt i filmen. I min gestaltande undersökning tog jag vara på den delen av *Dreamtalk* som cirkulerar runt Sandra, en person som jag får veta en hel del om i filmen men får se extremt lite av. Därför har jag gjort en film där Sandra fått vara i centrum på ett närmast voyeuristiskt sätt. Detta material blir som en kommentar till filmen eller en parallell handling till den. Detta arbetssätt ser jag som användbart för att elever, med visuella metoder, kan undersöka en viss karaktär eller bihistoria i en film som de finner särskilt intressant för att undersöka den från en annan synvinkel.

Med de olika metaformerna som jag presenterat under *Teori och tolkningsram* går det att arbeta med olika sorters berättande som används i digitala medier. Ett exempel är att göra mediereflexiva reklamfilmer som avslöjar sin retorik genom att berätta *att i denna reklamfilm kommer det endast att sägas bra saker*

om produkten och inte att en av tio har reklamerat varan. Ett annat exempel är att göra textreflexiva dokumentärer som bygger upp en viss stämning och berättar saker i en viss ordning för att bygga upp den ultimata spänningen hos åskådaren. Just att överdriva ett berättande eller, likt Cytter, leka med det kan vara ett sätt att synliggöra det och i vissa fall avväpna dess övertygande styrkor.

**Plot** Ett sätt att uppmärksamma ljudet i en film är att ställa frågor till materialet: *Vad hör jag? Vad skapar ljudet för upplevelse? Vad tror jag det ljudet kommer ifrån?* Genom att tillsammans analysera en films ljud ser jag möjlighet att öppna upp för samtal om ljudets betydelse i filmer och hur en kan arbeta med ljudet på olika sätt för att förändra helhets upplevelsen. En praktisk metod för att utforska ljudets möjligheter är att spela in ljud på olika platser med olika tekniker för att sedan redigera det tillsammans med ett visuellt material. Jag anser att *Dreamtalk* är en bra pedagogisk resurs för ett sådant arbete med ljud på grund av de många olika lagren av ljud som finns i filmen och hur de samspelar med det visuella materialet.

När jag tittar på det visuella materialet i min *bearbetning och analys* ser jag hur det öppnar upp för att arbeta med olika genrer inom film. Att använda sig av en skakig kamera kan till exempel vara värdefullt vid vissa tillfällen för att få en "reality-känsla" i filmen och att använda sig av klassiska uppbyggda scener kan underlätta för att förstå vem som talar med vem. Eftersom Cytter använder sig av klichéer från olika genrer anser jag att *Dreamtalk* öppnar upp för att samtala om olika genrer. Precis som hon gör kan ett praktiskt arbete vara att ta ut visuella scener ur filmer, dekonstruera eller reproducera dem för att visa på olika klichéer.

Ett sätt att undersöka en films plot är att reproducera scener som jag har gjort i en av filmerna i min gestaltande undersökning. Jag ser det som en god pedagogisk metod för att få en djupare förståelse i hur specifika scener är uppbyggda samt vad deras visuella och audiella material består av.

**Tid** För att se hur tid fungerar i ett konventionellt berättande går det att titta på de klippningar som är gjorda i *Dreamtalk* där tydliga tidsförkortningar görs mellan scener men som på ett naturligt sätt knyter ihop händelserna i filmen och som gör att åskådaren tidsmässigt vet var den befinner sig i den diegetiska världen. För att få syn på hur en kan experimentera med tid på olika sätt med rörlig bild vill jag rekommendera Cytters filmer *The Victim* (2006) och *Something happened* (2007). I båda dessa exempel bryter hon mot en kronologisk ordning och visar på olika sätt att använda tiden på spännande sätt i rörlig bild. En annan, redan nämnd film, är *De vita händerna* (1950) av Rut Hillarp där tiden är upplöst vilket skapar en spännande och drömlig effekt i berättelsen.

**Rum** De enkla inredda rummen är förstås ett medvetet val av Cytter. I min *bearbetning och analys* tittar jag närmare vad som finns i de rum som *Dreamtalk* utspelar sig i och gör antaganden om vad det berättar om platsen och karaktärerna som vistas/bor där. Även om jag inte gjorde en filmanalys skulle jag göra dessa antaganden. Eftersom rummet, liksom tiden, gör att jag kan orientera mig i berättelsen.

Att en berättelse utspelar sig i ett rum som är passande för situationen faller sig så naturligt att jag inte reflekterar över det. Ett sätt att utmana detta skulle kunna vara att använda sig av typiska symboliska rum som till exempel skola eller kyrka utan att knyta varken handling eller dialog till rummet. En metod, som jag redan har nämnt, är att visuellt försöka osynliggöra rummet för att inte berätta vart handlingen utspelar sig för att se vad som då händer med berättelsen. Det finns också exempel på filmer där konstnärer utforskar rums möjligheter, vad rummen är tänkta för och normer som är kopplade till det. En film som utforskar manliga normer i det offentliga rummet är *No man is an island* (2002) av konstnären Jesper Just.

#### 4. Slutdiskussion

Genom att göra en analys av *Dreamtalk* samt arbetat visuellt med beståndsdelar ur filmen tycker jag mig kunnat greppa vad materialet består av och hur berättarstrukturen ser ut. Till detta har jag främst använt mig av olika narrativa begrepp vilket har i vissa fall varit en omständlig väg att titta på *Dreamtalks* berättarstruktur. Däremot i syftet att använda en experimentell film som en pedagogisk resurs anser jag att uppdelningen av *Dreamtalk* har varit användbart. De olika begreppen blir i *Tolkning och resultat* likt egna kategorier att fördjupa sig i och arbeta vidare med. Kategorierna kan förstärkas med andra referensfilmer och användas som teman i en mediepedagogisk undervisning, antingen efter de förslag som jag har angett under de olika kategorierna i *Tolkning och resultat* eller med andra praktiska och teoretiska övningar.

I *Tolkning och resultat* visas det på olika sätt hur den gestaltande undersökningen har belyst samma problematik som den teoretiska och på så vis har de kompletterat varandra. I en utställning på Konstfack visades de två gestaltande filmerna, tillsammans med *Dreamtalk*, i en videoinstallation i form av ett undersökningbord där arbets teoretiska böcker var utplacerade.<sup>33</sup> Valet av denna utställningsform var ett sätt att försöka illustrera den process jag befunnit mig i under detta arbete och att visa på den styrka som finns i att undersöka ett fenomen från olika vinklar för att få en djupare förståelse av det. Förutom att det är ett lärorikt sätt att arbeta finner jag det också lustfyllt vilket gör att jag bestraktar det som en viktig resurs inom det mediepedagogiska fältet.

*Har experimentell/konst film en självklar plats i medieundervisningen? Är en fråga som har väcks i och*

---

<sup>33</sup> Se bilaga 1

med detta arbete. Jag har möts av frågor och kommentarer som *Men varför använder du en konstfilm som empiri när du skriver ett examensarbete i media?* Jag har själv tänkt liknande tankar och tycker detta är spännande eftersom arbetet verkar utmana vad som kan/ska tillhöra medieundervisning.

Idag är det många konstnärer som producerar videoverk/filmer. Inom den arenan är det tydligt att det finns en stor frihet att experimentera med berättarstrukturer. Experimentella filmer utmanar invanda sätt att berätta och det finns ofta ett utforskande sätt att använda ljud och bilder. Detta gör att jag anser att de med fördel kan fungera som pedagogiska resurser i en medieundervisning för synliggöra olika former av berättande och förhoppningsvis stärka ungdomars eget berättande.

Under detta arbete, genom att ta del av forskning och beskrivningar av olika mediepedagogiska projekt, undersöka *Dreamtalk* med teorier och gestaltungsarbete, diskuterat experimentell film med handledare och kurskamrater har jag själv vidgat min syn på vad att arbeta med film i en mediepedagogisk undervisning kan innebära. Mina ambitioner är att, tillsammans med framtida elever, fortsätta undersöka detta intressanta och givande område.

## Källförteckning

### Tryckta källor

af Petersen Magnus (2010) *Keren Cytter, Moderna Museets utställningskatalog nr 356*, Stockholm: Jernströms

Andersson Lars Gustav, Hedling Erik (1999) *Filmanalys En introduktion*, Lund: Studentlitteratur

Bordwell David, Thompson Kristin (2013) *Film Art: An introduction*, New York: McGraw-Hill

Bruner Jerome (1996) *Kulturens väv*, Göteborg: Bokförlaget Daidos AB

Drotner Kirsten, Bruhn Jensen Klaus, Poulsen Ib, Schoder Kim (1996) *Medier och kultur- En grundbok i medianalys och medieteori*, Lund: Studentlitteratur

Shawn Sobers Firstborn Creatives (2008) *Consequenses and coincidense: A case study of experimental play in media literacy*, Journal of Media Practice 9:1, s.53-66

Soila Tytti (2008) , *Film och andra rörliga bilder- en introduktion*, Redaktör: Anu Koivunen, Stockholm: Raster Förlag

### Otryckta källor

Jönsson Elin, *Storytelling-berättarstrukturer i samtidskonsten* (2009), Konstfack Stockholm: Examensarbete, Institutionen för bildpedagogik

### Internetkällor

Arsenal Institute for Film and Videoart (2013) *Living Archive for Children, with children*, <http://www.arsenal-berlin.de/en/living-archive/projects/living-archive-archive-work-as-a-contemporary-artistic-and-curatorial-practice/individual-projects/stefanie-schlueter.html> Besökt:05.05.2015

Cytter Keren (2005) *Dreamtalk*, <https://vimeo.com/26918481> Noga Gallery of Contemporary Art,



Besökt: 27.05.2015

Filmform, *Videokonst vad är det?*, <http://www.filmform.com/projects.html> Besökt: 27.05.2015

Moderna Museet (2010) *Keren Cytter på Moderna Museet*,  
<https://www.youtube.com/watch?v=9ACKjiRERcM> Besökt: 27.05.2015

Skolverket (2011) *Läroplan, examens mål och gymnasiegemensamma ämnen för gymnasieskola 2011*,  
Estetiska programmet, inriktningen *estetik och media*. [www.skolverket.se](http://www.skolverket.se) Besökt:27.05.2015

## Bilaga 1, Dokumentation av gestaltungsarbete

