

LUNDS UNIVERSITET
SOL Filmvetenskap
C-uppsats
Handledare: Anders Marklund
Datum: 2007-02-28

Josefin Anjou

LIV 703

FÖRSTÅ KOMPLEX FILM

CINELITERACY, *PLAY TIME*

OCH

BRITTISKA FILMINSTITUTETS FEMSTEGSMETOD

1. INLEDNING	4
1.1 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING.....	5
2. TEORI OCH METOD	7
3. PLAY TIME.....	9
3.1 NÄRLÄSNING OCH ANALYS AV PLAY TIME.....	11
4. CINELITERACY	14
4.1 ATT ÖKA SIN FILMKUNNIGHET	15
5. FEMSTEGSMETODEN.....	17
5.1 STEG 1	17
5.2 STEG 2	18
5.3 STEG 3	20
5.4 STEG 4	21
5.5 STEG 5	22
6. VIKTEN AV LJUD I FILM.....	24
7. SLUTDISKUSSION	24
8. KÄLLFÖRTECKNING.....	27

1. INLEDNING

Jag anser att film ska vara en självklar del i undervisningen, inte bara för gymnasieskolan som denna uppsats riktar sig till, utan för alla årskurser. Jag har många argument för användandet av film i skolan, vilka jag återkommer till även längre fram i texten. Film ska inte vara en belöning för att eleverna har jobbat bra, film ska användas och tål att användas i många olika sammanhang. I skolan är det inte filmens underhållningsvärde man är ute efter, utan filmen som film. Dess uppbyggnad och betydelse som text.

Det finns fler än jag som argumenterar för filmundervisning i skolan. Redan 1965 skriver J.M.L. Peters i sin bok om Filmkunskap:

Filmundervisning (eller filmuppfostran) innebär att man hjälper ungdomarna att utveckla ett kritiskt försvar mot sådana filmer som för sin framgång främst lutar till en uppvisning av tekniska nyheter, dyra filmstjärnor och andra ytliga inslag, som mer hör till reklamens område än till filmens rätta och naturliga egenskaper. Unga människor bör så mycket som möjligt få hjälp med att göra sig immuna mot den förtrollning som sådana filmer utövar.¹

Även om det finns en hel del i Peters bok som känns gammalt och föråldrat är mycket av det han skriver aktuellt än idag. Han såg vikten av att lära sig filmens språk, att kritiskt granska filmers innehåll och att lära de unga i samhället att uppskatta filmen som ett konstverk och inte bara som underhållning. Vidare skriver han:

Filmundervisningen måste odla förståelse av filmmediets nya språk. Detta nya språk ger oss möjlighet att förstå världen omkring oss genom en nyupptäckt egenskap i vårt psyke, en ny dimension. [...] Därför känner vi oss nu ofta hjälplösa och oskyddade, när vi möter ett sådant medium som filmen, som tillåter omvärlden att genomtränga våra sinnen direkt. Vi måste emellertid lära oss att uppskatta detta fenomen, eftersom det ger oss möjlighet till 'visuellt tänkande'.²

Då min egen erfarenhet av filmkunskap i grundskolan och gymnasiet varit i det närmaste obefintlig kan jag inte dölja min fascination över att man redan under 1960-talet hade en så djup förståelse för filmens styrka och mångsidighet även för användning

¹ Peters, Jan Marie Lambert, *Filmkunskap* (Teaching about the film), svensk översättning av Sune Askaner, Stockholm 1965 (s.17)

² Peters (s.18)

i klassrummet. Jag antar att det var på samma sätt då som nu, att vi i Sverige ligger ett par steg efter exempelvis Storbritannien. Det är på tiden att vi här i Sverige också tar vårt ansvar för att föra in en seriös filmundervisning i skolan. Klas Viklund på Svenska Filminstitutet säger att:

En gemensam filmupplevelse är en utmärkt utgångspunkt för ett samtal om livsfrågor. I spelfilmen är det ofta lätt att se och förstå mänskliga beteenden och mänskliga dilemman. En dokumentärfilm kan ge nya perspektiv på personer, platser och företeelser. Film kan levandegöra det förflutna, spegla vår samtid och skapa identifikation med människor i olika länder, kulturer och livssituationer.³

Filmen är komplex och har en bredd och ett djup som är större andra texter. Den ideella föreningen Filmpedagogik.nu håller med Klas Viklund och de skriver på sin hemsida: ”Filmens roll i skolans arbete kan inte nog överskattas – det är ett utmärkt verktyg som öppnar nya världar och förmedlar erfarenheter och upplevelser. Filmen ger impulser till fortsatt kunskapssökande och möjliggör identifikation med människor i olika livssituationer och kulturer.”⁴

Problemet verkar inte vara att det inte finns folk som inser vikten av film i skolan, problemet är att personalen på skolorna först själva måste acceptera filmen som text, därefter lära sig att förstå filmspråket, för att kunna föra kunskapen vidare till sina elever. Film i Skåne ser vikten av att arbeta med att öka filmkunskapen hos barn, ungdomar och pedagoger och har som mål och syfte att öka kunskapen om hur TV/film/rörlig bild fungerar och hur man läser och kommunicerar med dess språk.⁵ Film i Skåne tillhandahåller även lärarfortbildningar, workshops och föreläsningar för pedagoger vilket fler borde ta efter.

1.1 SYFTE OCH FRÅGESTÄLLNING

Fram till att den reviderade kursplanen för grundskolan skrevs i juli 2000, verkar film ha fallit bort helt från skolans kunskapsmål. I den reviderade kursplanen för den svenska grundskolan står det istället att läsa: ”Att tillägna sig och bearbeta texter behöver inte

³ Viklund, Klas, SFI, redaktör för Skolbiokatalogen 2003

⁴ http://www.filmpedagogik.nu/documents/Om%20Föreningen/Broschyr_web_4sidor.pdf (2007-02-16)

⁵ <http://www.filmiskane.se/html/modules/filmpedagogik/> (2007-02-16)

alltid innebära läsning utan kan även ske genom avlyssning, drama, rollspel, film, video och bildstudium. Ämnet utvecklar elevens förmåga att förstå, uppleva och tolka texter. Ett vidgat textbegrepp innefattar förutom skrivna och talade texter även bilder.”⁶

Det vidgade textbegreppet är något det talas mycket om idag och jag hoppas verkligen att man arbetar aktivt med det ute i skolorna. De pedagoger som aktivt arbetar med film, drama eller andra estetiska ämnen ger sina elever möjlighet att utveckla sin förmåga att berätta. De får lära sig hur man kan använda dramaturgi och estetik för att på ett intressant och spännande sätt presentera information. ”Man kan säga att man upplever film i olika dimensioner. Att se och uppleva film är en dimension. Att analysera och lära sig förstå den rörliga bildens språk ger en annan dimension. En tredje dimension är att själv få möjlighet att uttrycka sig med rörliga bilder.”⁷ Det ställer dock krav på pedagogerna i skolan. De måste ha den kunskapen själva, för att kunna föra den vidare till eleverna. Undervisning som berör alla våra sinnen gör lärandet lustfyllt och mer intressant. Därför vill jag även att man ska kunna arbeta vidare inom andra estetiska områden efter att ha sett en film som exempelvis Jacques Tatis *Play Time*⁸, för att på så vis förstärka helhetsintrycket och vidga textbegreppet ytterligare. (se bilaga)

I kursplanen för gymnasieskolan så finns det uppsatta mål för den valbara kursen filmkunskap som ges som en 50 poängs gymnasiekurs:

Kursen skall ge redskap för att analysera och tolka olika filmiska uttryck. Kursen skall även tydliggöra skillnaderna mellan dokumentär- och fiktionsfilm samt ge kunskap om väsentliga drag i filmens utveckling och om viktiga tolkningsteorier. Dessutom skall kursen klargöra filmmediets kopplingar till kommersiella krafter och hur det speglas av olika samhällsprocesser.⁹

De mål som eleverna skall ha uppnått efter avslutad kurs: Eleven skall kunna analysera, tolka och kritiskt granska olika filmiska uttryckssätt. De ska kunna särskilja olika filmgenrer, kunna följa och analysera debatter kring filmmediet i massmedia, kunna skriva analyser och recensera filmer. Se ska kunna förstå filmmediets starka

⁶ Olson, Kristin och Boreson, Cecilia, *Medieresor – om medier för pedagoger*, Kristianstad, 2004 (s.11)
Den reviderade kursplanen för grundskolan för ämnet svenska, juli 2000

⁷ www.sfi.se “Om skolbio” (2007-02-16)

⁸ Tati, Jacques, *Play Time*, Frankrike, 1967

⁹ Mål för ämnet filmkunskap (50p valbar gymnasiekurs)

<http://www3.skolverket.se/ki03/front.aspx?sprak=SV&ar=0607&infotyp=5&skolform=21&id=3137&extraId=>
(2007-02-16)

genomslagskraft och hur filmen speglar samhället. Vad jag förstår är detta en valbar kurs som långt ifrån alla gymnasieskolor kan erbjuda. Vad som inte framgår någonstans är riktlinjer för hur pedagogen kan gå till väga för att eleverna ska uppnå dessa mål.

Mitt syfte är att ge pedagoger och gymnasieelever på de estetiska programmen ett verktyg för att arbeta med komplexa, okonventionella filmer som *Play Time* i undervisningen. Jag vill få eleverna att intressera sig för det icke-hollywoodska filmberättandet. Att på ett lustfyllt sätt ge dem möjlighet att öka sin kunskap och förståelse för film. *Play Time* är en komplex film och min tanke med att använda just *Play Time* som exempel är att väcka intresse, att våga prova något annorlunda.

På vilket sätt är *Play Time* en komplex film och vilka möjligheter erbjuder den i estetundervisningen på gymnasiet, för att få eleverna att upptäcka och uppskatta andra annorlunda och komplexa filmer? För att ta reda på detta ska jag analysera två sekvenser i filmen som exempel. Jag ska även pröva Brittiska Filminstitutets femstegsmetod som presenteras i "Moving images in the classroom –A secondary teachers' guide to using film and television"¹⁰ på filmen *Play Time*, för att ta reda på om det är en praktiskt fungerande modell att använda i den svenska gymnasieskolan med syfte att öka elevernas cineliteracy; deras förmåga att läsa, tolka och förstå film.

2. TEORI OCH METOD

I den svenska skolan finns det ett behov av en fungerande modell för hur man kan stimulera elevernas lärandeprocess inom film. Skapa kompetenta läsare som kan tolka och tyda filmspråket. Kanske kan teorin eller modellen om ökad cineliteracy som Brittiska filminstitutet tagit fram, vara en fungerande teori för att ge en ökad förståelse för film. Även för svårare film. Modellen har presenterats i "Making movies matters" 1999¹¹ och senare i något förändrad upplaga i "Moving images in the classroom" 2000. Modellen vill visa på vilka effekter och vilket resultat man kan vänta sig efter att ha gått igenom denna lärandeprocess inom den rörliga bilden som innefattar film, video och tv.

¹⁰ *Moving images in the classroom, a secondary teachers' guide to using film and television*, British Film Institute, 2000 (s.51)

¹¹ *Making movies matter, Report of the film education group*, British Film Institute, 1999

Begreppet video innefattar även DVD-film. Jag kommer i den löpande texten att använda mig av samlingsbegreppet film för att sammanfatta all rörlig bild. Modellen är baserad på tre övergripande punkter; ”Den rörliga bildens språk” (The Language of moving images), ”Filmskapare och publik” (Producers and audiences) samt ”Budskap och värderingar” (Messages and values).

Jag analyserar *Play Time* genom att dela upp den i olika element, som exempelvis berättarstruktur, ljud och mise-en-scène¹². Enligt filmvetarna och författarna David Bordwell och Kristin Thompson, som har sin utgångspunkt inom kognitionstänkande och formalism, analyserar man film enligt fyra punkter.¹³ Jag går inte in på alla punkterna här, men det första man enligt Bordwell/Thompson bör göra är att fastställa filmens struktur och avgöra om det är en narrativ eller icke-narrativ film. Man måste förstå hur filmen är uppbyggd i sin helhet. En narrativ film berättar en historia, följer sambandet mellan orsak och verkan, en drivkraft som för handlingen framåt. Den har också ett tydligt mönster som utvecklas från början till slut. Om man fastställer att det är en icke-narrativ film, så får man försöka ta reda på vilken typ av strukturell uppbyggnad filmen har.

Att *Play Time* är en komplex film har jag redan fastställt. I min beskrivning och analys av *filmen* kommer jag att gå in på dess struktur och vad som kännetecknar filmen ytterligare.

I den här uppsatsen ämnar jag alltså att lyfta fram filmen *Play Time* av Jacques Tati som exempel för mina argument. Det är en komplex film med en hel del svårigheter för en ovan åskådare, vilket jag återkommer till längre fram. Jag använder mig av en kvalitativ metod, där jag gör en närläsning och analys av två, enligt mig betydelsefulla sekvenser i filmen *Play Time*, nämligen inledningen och slutscenen.¹⁴ Anledningen till att jag valt just dessa sekvenser är flera. Dels ger inledningen oss oerhört mycket information om en films helhet. I en klassiskt berättad film får vi ofta presenterat för oss både genre,

¹² Mise-en-scène är ljussättning, kostym, dekor, miljö och skådespelarnas agerande, kamerarörelser och beskärning. Mise-en-scène är alltså alla dessa element för sig själva eller i relation med varandra, samt i relation med kameran och på så vis även med åskådaren.

¹³ Bordwell, David och Thompson, Kristin, *Film Art -an introduction*, sjunde utgåvan, (s.392) New York, 2004

¹⁴ Kristin Thompson lyfter även fram ”restaurangscenen” i sin analys (s.254) Thompson, Kristin, *Breaking the glass armour*, Princeton University New Jersey, 1988

konflikt, miljö, tid samt några av huvudkaraktärerna redan i titelsekvensen. I en film som *Play Time* ser det något annorlunda ut, vilket det finns anledning att påtala. Inledningen ger oss mycket information, men inte på det sätt vi är vana från i en Hollywoodfilm. I *Play Time* finns ingen tydlig konflikt, vi får inte heller lära känna någon huvudkaraktär i titelsekvensen. Den information vi får avslöjar land, årtionde och genre. Kanske kan vi, om vi är vana åskådare avkoda fler ledtrådar. Slutscenen har jag valt på grund av att den är så spektakulär. Tati utmanar verkligen sina åskådare till att använda både syn och hörsel till fullo för att ta in all information. Musiken och bildspråket är så samspelta att det är svårt att inte bli indragen i karusellen.

Brittiska Filminstitutets femstegsmodell är tänkt att fungera för alla åldrar, men kanske framförallt för de högre skolåren i grundskolan och gymnasiet. För att ta reda på om femstegsmetoden för att öka sin cineliteracy är en fungerande modell för att öka förståelsen även för så kallade svåra filmer, så ska jag redogöra för hur modellen är uppbyggd och applicera metoden på exemplet *Play Time*.

3. PLAY TIME

För att ge en grund till vad för slags film *Play Time* är ger jag här en kort beskrivning av filmens uppbyggnad, dess berättandeform och specifika stildrag. Ett särdrag är avsaknaden av en traditionell berättarstruktur. Jacques Tati har istället använt sig av en traditionellt komisk struktur, där han presenterar en serie av skämt, practical jokes och komiska inlägg för att skapa en alternativ filmstruktur. Kristin Thompson skriver: "Moreover, the number of discrete stylistic items thrown at us in *Play Time* creates a dense perceptual play, but the individual items are in themselves quite simple, as is the narrative line."¹⁵ Bordwell och Thompson beskriver narration som en kedja av händelser som bygger på ett samband mellan orsak och verkan i tid och rum. Förenklat utvecklas narrationen från en inledande situation eller konflikt, genom en serie av händelser orsakade av konflikten, till lösningen av den.¹⁶ *Play Time* är enligt denna princip en icke-dramatiskt berättad film med en lös narrativ linje. En film som inte i lika hög grad bygger på förhållandet mellan orsak och verkan, en film där huvudkaraktären

¹⁵ Thompson (s.250)

¹⁶ Bordwell/Thompson (s.69)

inte har ett uttalat syfte eller mål som får sin upplösning i slutet av filmen. Det som binder samman dessa olika icke-dramatiska filmer är att de inte har det klassiska dramatiska sättet att behandla begreppen tid, handling och tempo. I ett öppet system är det inte nödvändigt att organisera filmens delar i en särskild ordning för att ge en berättelse kontinuitet. Helt enkelt för att det kanske inte finns någon berättelse att berätta. Men det betyder inte att det inte finns ett viktigt budskap att förmedla.¹⁷ ”Repetition is basic to our understanding any film. For instance, we must be able to recall and identify characters and settings each time they reappear. More subtly, throughout any film we can observe repetitions of everything from lines of dialogue and bits of music to camera positions, characters’ behavior, and story action.”¹⁸ Man skulle nästan kunna tro att David Bordwell och Kristin Thompson talar om *Play Time* i sin text. Det är precis på detta sätt som Tati arbetar. Det är upprepningar, men i många olika varianter.

I *Breaking the Glass armour* skriver Thompson:

If a certain stylistic figure running through a work does not appeal to reality to justify its presence, if we cannot see it as necessary to the ongoing action, and if it does not refer to other artworks’ conventions to allow us to grasp it, then that figure becomes what Bordwell calls an ”intrinsic norm” of the parametric work, and one which exists solely to call attention to itself.¹⁹

Med detta menas alltså att en film kan vara meningsfull utan att referera till andra verks konventioner, eller ha ett tydligt budskap. En sådan film är *Play Time*, där attraktionen är större än budskapet och existerar just för att dra uppmärksamheten till sig.

På Dvdomslaget beskrivs filmen på följande sätt:

För många av oss framstår samhället som en labyrint full av fallgropar. Så även för monsieur Hulot. Likt en nyfiken upptäcktsresande irrar han in i Paris modernaste superkomplex. En garanterat dammfri miljö av plast och stålrör, komplett med flygterminal, superlyxhotell och en varumässa för uppfinningar som ingen behöver. Här finns allt – utom möjligen fantasi. Två världar möts och kolliderar. Den gamla, företrädd av Hulot, som försöker begripa vad som sker omkring honom, och den nya där människan försöker tämja sin otrygghet med hjälp av teknik. Resultatet blir givetvis

¹⁷ Hansson, Hasse, Karlsson, Sten-Gösta, Nordström Z, Gert, *Bildspråkets grunder*, första upplagan, Höganäs 1992 (s.52)

¹⁸ Bordwell/Thompson (s.61)

¹⁹ Thompson (s.248)

ytterst komiskt. Detta är de tusen geniala detaljernas film. Våga aldrig ens blinka. Här sker så mycket att detta inte bara är en film man kan, utan bör, se flera gånger!²⁰

3.1 NÄRLÄSNING OCH ANALYS AV PLAY TIME

I min analys kommer jag att göra en närläsning och analysera den inledande samt den avslutande sekvensen.²¹ Inledningen behandlar ett antal problemområden: I titelsekvensen är det **musiken** som är i fokus. Jag vill beskriva musiken som tokig, en snabb rytm med trummor och syntetiska toner. Det låter som om det är två toner som för en hetsig dialog med varandra. Den ena säger något och så svarar den andra. Man kan nästan gissa hur svaret blir när man hört den ena. All text ligger mot en molnig himmel. Texten är stilla och ligger diagonalt över bildrutan från övre vänstra hörnet till det nedre vänstra hörnet. När Jacques Tatis namn kommer upp rör sig kameran nedåt höger och molnen rör sig åt motsatt håll. Filmens titel *Play Time* kommer upp och musiken förändras. Det är samma melodislinga och samma toner, men nu i en ljuv harmoni, i kontrast till det stressiga tempot i titelsekvensen. Kameran går långsamt neråt och vi ser ett höghus mot den blå himlen. När kameran rör sig längre ner ser vi en korridor med glasväggar som sträcker sig diagonalt i bildrutan. Här använder sig Tati av samma diagonala bildspråk som tidigare. Kameran är placerad utanför huset med blicken mot korridoren.

Humorn har en betydande roll i filmen igenom. Redan här i den inledande scenen ser vi en det första humoristiska inslaget då det innanför glasväggen passerar två nunnor förbi med flappande huvudbonader och knarrande skor. De båda ser märkligt ut och låter underligt. Här klipps det och i nästa scen kommer de gående genom en vänthall. Kameran står nu uppställd inne i denna vänthall, på vad vi förmodar är en flygplats. Ett antal ledtrådar talar om att det är just på en flygplats vi befinner oss på. Längst bort i bild ser vi tre stora fönsterrutor, där det står tre personer och tittar ut. Vi ser en man och en kvinna som sitter på en bänk i förgrunden och kvinnan ger mannen förmaningar och berättar vad hon packat ner i mannens väska. Det räcker med dessa ledtrådar för att vi

²⁰ <http://www.atlanticfilm.se/showMovie.aspx?id=1009> (2007-03-03)

²¹ Jag rekommenderar alla att se hela filmen, trots att jag här koncentrerar min analys till inledningen och slutsekvensen.

snabbt ska tolka ut var vi befinner oss. Vi vet inte vilken stad vi befinner oss i, men utifrån språket vi hör förstår vi att det är i Frankrike.

Kvinnan på bänken tittar upp så fort någon passerar förbi och leder oss som åskådare att se vad hon tittar på. Hon kommenterar även hur vissa personer ser ut eller hur de låter när de passerar. Det hon reagerar starkast på är **utmärkande ljud** eller personer med färgstarka kläder, då de sticker ut från den i övrigt bleka bakgrunden. Ett flertal personer passerar förbi kameran, mot kameran eller från kameran. En del av personerna samtalar med varandra, men dialogen är lågmäld och man hör inte alltid vad som sägs. **Dialogen** är inte det viktigaste. Vissa specifika ljud är istället förstärkta och ibland undrar man vad som är så viktigt med dessa extrema ljudbilder. Vi blir tidigt varse om vikten av att vara lika uppmärksamma på både ljudet och bilden i filmen, vilket kräver övning, koncentration och kunskap om dessa båda element.

Tati gör ett ljudskämt redan i en av de inledande scenerna; vi hör ett gråtande barn samtidigt som vi ser en kvinna gå förbi bärandes på en trave handdukar, men eftersom vi inte ser något barn, utgår vi ifrån att vi sett fel och att hon faktiskt bär på ett barn insvept i en handduk. Vi blir dock snart varse om att gråten inte kommer från byttet i kvinnans famn, utan från ett barn utanför bildrutan, vilket blir synligt då en kvinna med barnvagn passerar förbi. Kvinnan bär alltså på en trave handdukar som vi i följande scen ser att hon lägger in i handduksautomaten på toaletten. Som regel är vi inte vana vid att det händer viktiga saker i utkanten, eller rent av utanför bildrutan.

Den som är van vid klassiskt berättade filmer tror kanske, åtminstone inledningsvis, att det är paret på bänken som är filmens huvudkaraktärer, då det i dessa filmer är brukligt att presentera huvudkaraktärerna i titelsekvensen. Vi får dock inte lära känna dessa karaktärer närmare, vare sig med information eller med närbilder. Som åskådare får vi söka vidare efter andra alternativ till vem eller vilka som är filmens huvudkaraktärer. De som inte ger upp här blir kanske besvikna.

Tati introducerar ett flertal karaktärer samtidigt, inte som vi är vana vid, en i taget och det dröjer så länge som tolv minuter in i filmen innan huvudkaraktären presenteras, vilket man inte är van vid från Hollywoodfilmerna. Vi som sett huvudkaraktären "Monsieur Hulot" förut tror oss kanske ha sett honom skymta förbi redan på flygplatsen

och det är precis vad Tati vill få oss att tro. Han driver alltså med sin egen huvudkaraktärs personlighet.

Den avslutande sekvensen innehåller även den ett antal problem: De amerikanska turisterna ska med sin buss till flygplatsen och det strular till sig för Monsieur Hulot som vill ge sin nyfunna amerikanska väninna en gåva, han hinner dock inte ut ur affären med presenten innan bussen ska gå. Men han ber en man springa ikapp henne med presenten. Väl på bussen öppnar hon paketet och där finns en sidensjal med Parismotiv och en brosch i form av en blombukett, där blommorna ser ut precis som de lyktstolpar som kantar deras väg. Vi såg samma lyktor i inledningen av filmen när kvinnorna först anlände till Paris. Detta är ett sätt att återknyta till filmens inledning, en **repetition** som man kanske inte lägger märke till om man inte vet vad man ska titta efter. Bussen kör in i en enorm rondell med ett flertal filer fulla med diverse olika fordon. Musiken får oss att associera till ett nöjesfält. Musiken i den här scenen fyller en annan **funktion** än vad som är vanligt i klassiskt berättade filmer, där musiken ofta ligger som en ljudmatta i bakgrunden, eller finns för att betona en viss känsla. I *Play Time* är **musiken** en lika bidragande faktor till åskådarens tolkning och förståelse av filmen som **bildspråket** och ljudeffekterna. Vi anar en positivspelare och vi kan nästan känna hur det kittlar i magarna på dem som åker med i karusellerna. Upplevelsen av nöjesfältet förstärks av starka färger och symboler som vi ser i bildrutan. Jämfört med den avskalade **färgskalan** i bleka, grå toner i inledningen bjuds vi i slutscenen i stället på en färgexplosion.

Vi upplever det som att bussen är en del av en åkattraktion. Ut genom fönstren ser de amerikanska kvinnorna barn med ballonger, flaggspel och girlander på en husvägg, en cementblandare färgad som en polkagris. Helt plötsligt stannar alla fordonen samtidigt och musiken tystnar. Folk passar på att springa ut och in ur bilarna. En man lägger i ett mynt i en parkeringsautomat, vrider om vredet och musiken kommer igång igen och alla bilarna börjar åter rulla. Likt en mekanisk leksak. Tati leker vidare på karuselltemat och vi ser bilar som skumpar fram i rondellen, en kvinna som sitter bak på en moped tycks studsa upp och ner mot underlaget, som på en karusellhäst. Vid sidan om rondellen finns en bilverkstad där bilar hissas upp och ner, som om de vore attraktioner på ett nöjesfält. Monsieur Hulot skyndar fram på trottoaren, ovetandes om att bussen med hans amerikanska väninnan precis rullar förbi vid hans sida. Det skymmer i staden och

allteftersom bussen lyckas ta sig ur rondellen och ut på vägen mot flygplatsen tänds de vackra blomlika gatlyktorna en efter en. Återigen en repetition av de vackra lyktorna. När det blivit alldeles nattmörkt ute är de små lamporna det enda man ser. Musiken förändras, fortfarande karuselltemat, men det har mattats av och det är framförallt blåsinstrument och dragspel.

Upplevelsen av filmen varierar förstås från person till person, men som åskådare till *Play Time* måste man vara uppmärksam på alla detaljer och syna hela bildrutan, samt lyssna noga för att inte missa något viktigt, vilket för en ovan åskådare kan uppfattas som besvärligt. Besväret kan delvis bero på att Tati inte styr åskådaren till det som är viktigast i en scen genom närbilder eller centrerings, utan något komiskt kan lika väl utspela sig i kanten av bildrutan eller i bakgrunden.

Kristin Thompson diskuterar svårigheterna med att uppfatta allt. Hon beskriver *Play Time* på följande sätt: ”Tati’s *Play Time*, perhaps as much as any film ever made, invites our perceptual engagement with the film at *every* level; so intense can this involvement become, indeed, that many people find it a tiring experience to watch the film.”²² Även om vi snappar upp ledtrådar och strävar efter att förstå *Play Time*, kommer ändå mycket av humorn förbli svårfångad. Det är en komplex film, där man uppfattar olika saker för varje gång man ser den. Till och med så komplex att det inte är möjligt att med syn och hörsel uppfatta allt; inte ens efter att ha sett filmen ett flertal gånger. Nationella skillnader påverkar också hur man uppfattar olika skämt. Alla kulturer uppskattar inte samma typ av humor. Jag förmodar att det finns personer som inte förstår eller uppskattar humorn i *Play Time* över huvud taget, även i vår kultur. Men om man övar upp och ökar sin kompetens att tillgodogöra sig film, lär sig tolka signalerna och övervinner problemen, så är chansen större att man både förstår och uppskattar filmen i ett större perspektiv.

4. CINELITERACY

Det engelska ordet cineliteracy betyder i svensk översättning “kompetens att tillgodogöra sig rörliga bilder”. Att vi i Sverige inte har ett mer lättillgängligt begrepp

²² Thompson (s.252)

för cineliteracy, tolkar jag på två sätt. För det första anser jag att vi till mångt och mycket tyvärr ligger efter exempelvis Storbritannien när det gäller filmkunskap som integrerat ämne i skolan. För det andra är det engelska och svenska språket inte jämförbara med varandra i sin språkliga uppbyggnad. Det är relativt sällan det svenska språket har ett kort ord med en komplex och sammansatt betydelse. Men för att ändå försöka korta ner begreppet något så är ”förmågan att kunna läsa film”, ”filmisk kompetens” eller ”cinematisk kompetens” så nära jag kan komma. I den löpande texten kommer jag dock att använda det engelska uttrycket cineliteracy. Kristin Thompson beskriver cineliteracy så här: "*Cineliteracy* was defined as greater awareness of the sheer variety of film on offer, and deeper appreciation of the richness of different types of cinematic experience [which] would encourage more people to enjoy to the full this major element of our culture".²³ Alltså en större medvetenhet av filmens mångfald i både tid och rum och en större uppskattning av olika typer av filmupplevelser, för att uppmuntra fler människor att till fullo uppskatta denna betydelsefulla del av vår kultur. Thompsons resonemang ligger nära det Peters skrev redan 1965, där han menar att man måste odla förståelse för filmens nya språk, vilket ger oss möjlighet att förstå världen omkring oss genom en ny dimension.²⁴

4.1 ATT ÖKA SIN FILMKUNNIGHET

Den svenska grundskolan har mål och riktlinjer (Lpo 94) som de arbetar efter och som de ansvarar för att eleverna ska uppnå. Här ingår bland annat att eleverna har utvecklat sin förmåga till kreativt skapande och fått ett ökat intresse för att ta del av samhällets kulturutbud. Eleverna ska även kunna utveckla och använda kunskaper och erfarenheter i så många uttrycksformer som möjligt som språk, bild, musik, drama och dans. De ska ha kunskaper om medier och deras roll, kunna använda informationsteknik som ett verktyg för kunskapssökande och lärande.²⁵

Hur kan man då bli mer kompetent i sitt filmkunnande och öka sin cineliteracy? Jag börjar med en redogörelse för Brittiska Filminstitutets femstegsmetod som presenteras i

²³ *Making movies matter, Report of the film education group*, British Film Institute, 1999 (s.6)

²⁴ Peters (s.18)

²⁵ *Lärarens Handbok, Skollag, Läroplaner, Yrkesetiska principer*, Lärarförbundet, Solna 2002 (s.15)

”Moving images in the classroom”.²⁶ Detta är en omarbetning av den modell som tidigare har presenterats i ”Making movies matter”.²⁷ Hela redogörelsen av femstegsmetoden är gjord enligt min egen översättning och jag tar ansvar för eventuella fel i översättningen samt eventuella bortfall av text. De fem stegen är uppbyggda enligt en och samma princip. Alla fem stegen har två huvudrubriker ”Erfarenhet och aktiviteter” och ”Resultat”. Under den första rubriken finns underrubriken ”Eleverna ska erbjudas möjlighet att” och handlar om vilket utgångsläge som krävs och vilka medel eleverna bör ha tillgång till. Rubriken ”Resultat” innehåller både vad pedagogens uppgift är och vilket resultat man kan förvänta sig av eleverna efter att ha gått igenom varje steg. Tillsammans ska pedagogen och eleverna ha kunskap om den rörliga bildens språk, filmskapare och publik samt budskap och värderingar, vilka ligger som tre ytterligare underrubriker. Under vart och ett av de fem stegen finns även en ordlista med nyckelbegrepp som eleverna ska förstå och kunna använda sig av. Jag redovisar dessa ordlistor i originalspråk (engelska), då många av uttrycken är likvärdiga på svenska eller helt enkelt saknar en bra svensk översättning. Förkortningen IKT är en utökad version av IT (Informationsteknologi) och står för Information, Kommunikation och Teknologi. I Storbritannien är motsvarigheten (ICT) ett skolämne som finns med i den nationella läroplanen. I Sverige finns IKT bland annat med som sidoämne på Lärarutbildningen i Malmö. (IKT och lärande)²⁸

I slutrapporten från MARS-projektet (Mediepedagogiskt Arbete Resurs i Skolan) oktober 2004 har man arbetat fram ett förslag på handlingsplan inom IKT och mediepedagogik för Nacka Kommun.²⁹ Nacka Kulturcentrum anordnar skapande verksamhet med pedagogisk handledning. Här finns bland annat verkstäder i rörlig bild, det anordnas filmfestival där skoleleverna erbjuds att delta med sina filmer. En omfattande skolbioverksamhet har i Nacka bedrivits sedan 1993 med ledorden Tillgänglighet, Lågt pris och Kvalitetssäkring.

²⁶ *Moving images in the classroom, a secondary teachers' guide to using film and television*, British Film Institute, 2000 (s. 51)

²⁷ *Making movies matter, Report of the film education group*, British Film Institute, 1999

²⁸ <http://www.edu.mah.se/SO131F> (2007-02-16)

²⁹ *Förslag på handlingsplan inom IKT och mediepedagogik för Nacka Kommun i samverkan mellan Kultur Nacka & förskola, fritid och skola*, Nacka, 2004

5. FEMSTEGSMETODEN

Jag presenterar de fem stegen i en fri översättning, där jag varvar Brittiska Filminstitutets ord med mina egna kommentarer i anknytning till *Play Time*.

Jag menar att *Play Time* hör hemma under steg 4, för att eleverna ska kunna göra en djupgående analys av filmen och för att få ut så mycket som möjligt av den på så många nivåer som möjligt, men det finns kompetenser som tas upp i de tidigare stegen som är av betydelse för att fördjupa förståelsen för *Play Time* eller andra okonventionella filmer.

5.1 STEG 1

Till att börja med är det viktigt att eleverna ser ett brett utbud av film. Här läggs grunden till all vidare utveckling av elevernas filmkunskap. De ska ha möjlighet att se filmer av olika karaktär, med varierande kulturell bakgrund, filmer av olika genre, nutida och historiska filmer, olika typer av animerad film och hemvideor. De bör uppmärksamma de olika medier som finns; bio, video/dvd, tv, tv/dataspel. Läraren bör ta upp och diskutera även de filmupplevelser som eleverna skaffar sig utanför skolan samt diskutera innehåll och struktur i de filmer eleverna ser. Vid undervisning i skolan kan man inledningsvis börja diskutera korta sekvenser, då man kan pausa och ha möjlighet att poängtera och göra närläsning på specifika scener.

Det ställs krav på pedagogen att kunna ge eleverna de rätta verktygen för att öka sin filmkunnighet. Tillsammans ska pedagog och elever kunna identifiera och tala om vad som kännetecknar strukturen i en film vad gäller musik, sceneri, inspelningsplatser, skådespeleri etc. De ska ha kunskap om och kunna använda sig av nyckelbegrepp för att beskriva filmens berättelse, utförande, karaktärer, kostymer etc. De ska kunna ta reda på och använda sig av en films eftertexter, videoomslag, affischer för att identifiera titlar och skådespelares namn, samt vilken typ av publik en film vänder sig till och vilken genre en viss film tillhör. Vidare bör de kunna identifiera tecken som avslöjar tänkt målgrupp och redogöra för dessa. Eleverna ska kunna se och redogöra för gemensamma särdrag för rörliga bilder, skrivna texter och tv-spel gentemot ursprungskällan så som myter, sagor och rymdäventyr och kunna identifiera och tala om skillnader i realism i ett naturtroget drama och en tecknad eller animerad film. De ska kunna använda nyckelbegrepp för att tala om film och för att förklara personliga åsikter och reaktioner

till en film. Lära sig känna igen tecken för vad som är en drömsekvens, en flashback, vilka överdrifter som görs och diskutera varför de behövs och hur de används.

I förlängningen ska eleverna kunna använda en video/dvd-spelare och se korta sekvenser av rörliga bilder som underlag för analys och diskussion. De ska kunna samarbeta med andra och diskutera eller skapa egna filmsekvenser. Nyckelbegreppen som man bör kunna efter steg 1 är; kameratagning, klipp, film, tona, mixa, zoom, **närbild**, halvbild, helbild, avståndsbild, panorering, track, fokus, soundtrack, specialeffekter, biograf, television, videoband, program, animation, videospelare och videokamera.

Att se ett brett utbud av filmer gör att eleverna blir uppmärksamma på filmers olika karaktär, struktur, berättarform och stilistiska särdrag, vilket gör att de får en stadigare plattform att utgå ifrån för att förstå film. I arbetet med *Play Time* är närbilder det nyckelbegrepp som är mest relevant att diskutera från steg 1. Användandet av närbilder, eller snarare bristen av dessa i filmen. Vad betonas istället för närbilder/ansiktsuttryck? Redan i steg 1 finns en del att diskutera, men för en djupare analys saknas fortfarande många beståndsdelar.

5.2 STEG 2

Eleverna ska som i steg 1 fortfarande erbjudas att se ett brett spektra av film, nu även mer komplexa berättelser. Film gjord före 1950-talet, stumfilm, film från olika kulturer inklusive undertextad film (vilket vi i Sverige gör redan i tidig ålder, då vi ser mycket amerikansk film), icke-dramatiskt berättad film och experimentfilm. De ska kunna se och diskutera sekvenser som bygger på olika stämningar och känslor, exempelvis montagefilm. Se olika versioner av samma berättelse eller händelse. Lyssna på och diskutera användandet av musik, röster och ljud, eller avsaknandet av desamma i en filmsekvens. De ska kunna se och diskutera användandet av kontinuitet eller hur bristen av kontinuitet i tid och rum förmedlas i film, exempelvis i en actionsekvens. De ska vidare kunna se och diskutera sekvenser där karaktärer presenteras utan språk, till exempel genom kamerans position, ljussättning, kostym eller musik. Här finns mycket att knyta an till *Play Time*; hur ljud, musik och tal används, vilken typ av kontinuitet som finns. Efter att ha gått igenom detta ska de språkmässigt kunna beskriva hur ljud

bidrar till en helhetsbild i en filmsekvens, genom att använda sig av passande nyckelbegrepp. De ska även med hjälp av dessa begrepp kunna förklara hur en filmsekvens är uppbyggd.

De ska förstå och ha förslag på varför olika människor har olika reaktioner till en och samma film. De kan använda exemplet *Play Time*, där jag är övertygad om att de får många olika reaktioner och tolkningar. De ska kunna förklara varför en del produktioner kan vara mycket kostsamma.³⁰

I förlängningen ska de kunna läsa undertexter, planera och filma korta filmsekvenser med videokamera, genom att använda mer än en persons synvinkel.³¹ De nyckelbegrepp som eleverna bör kunna efter steg 2 är, förutom de från steg 1 följande; vinkel, bildruta, sekvens, **dialog**, **ljudeffekter**, projektor, manus, manusförfattare, kompositör, regissör, sändning, kanal, release, trailer, spelfilm, kort dokumentär, inspelning, censur, klassificering, budget, stjärnsystem, satellit och kabel-tv.

Av nyckelbegreppen är de som har med ljudet störst relevans när det gäller *Play Time*. I *Play Time* spelar ljudet en mycket central roll. Eleverna ska med nyckelbegrepp kunna beskriva hur ljudet bidrar till en helhetsbild i en filmsekvens. Eleverna kan försöka att beskriva musiken i en scen. De kan även ta reda på om någon musik återkommer i flera scener. I *Play Time* överdrivs flera specifika ljud. Här kan det vara intressant med en diskussion om ljud och ljudeffekter och varför Jacques Tati använder sig av dessa i så stor utsträckning. Hur arbetar Tati med dialogen i filmen? Diskutera dialogens betydelse. Hur skulle filmen förändras om dialogen helt togs bort?

Eleverna ska, som jag nämnt tidigare, kunna se och diskutera sekvenser där karaktärer presenteras utan språk; till exempel genom kamerans position, ljussättning, kostym eller musik. Som exempel kan man diskutera hur en huvudkaraktär brukar presenteras i en klassiskt berättad film och hur detta sker i *Play Time*. Efter steg 2 har eleverna skaffat sig ytterligare kunskap och kan troligtvis göra en enklare analys av filmen.

³⁰ Över hundra man ägnade ett halvår åt att bygga filmens superkomplex på en yta av 75 000 kvadratmeter.

³¹ Synvinkel = POV Point of view

5.3 STEG 3

Nu ska eleverna även se film som inkluderar exempel på olika typer av nationella filmer från olika historiska perioder, exempel från stora regissörer och betydelsefulla händelser. De ska kunna se och diskutera sekvenser som har svårförståeliga delar eller som inte har någon tydlig narrativ upplösning. De ska genom analys och praktiskt arbete utforska sätt på vilka man med små medel kan förändra betydelsen av en viss händelse. Till exempel att ändra längden av en tagning. De ska kunna läsa och diskutera publicerat material om filmer och ha möjlighet att själva skapa filmaffischer etc. De ska genom intervjuer och frågeformulär ta reda vad publiken föredrar och väljer att se.

Eleverna ska kunna använda nyckelbegrepp för att identifiera och diskutera skillnader mellan olika filmgenrer. De ska kunna förklara hur man skapar en viss betydelse genom att förändra ljud och bild. De ska även kunna förklara på vilka sätt film har förändrats under åren. De ska kunna identifiera och urskilja olika produktionsuppgifter, samt kunna förklara grundläggande skillnader mellan olika produktionsprocesser och visningar. Kunna använda sig av nyckelbegrepp för att förklara några av de sätt på vilka film kan marknadsföras för publiken. Identifiera och diskutera bidragande faktorer som kan påverka framgången för en film, exempelvis stjärnor, genre och tema. Använda nyckelbegrepp för att förklara hur olika socialgrupper, händelser och åsikter framställs i film. Förklara och rättfärdiga estetiska omdömen och personliga reaktioner. Argumentera för alternativa sätt att presentera en grupp, händelse eller en åsikt.

I förlängningen ska eleverna kunna använda både Internet och tryckta källor för att få tillgång till information om film. De ska kunna använda sig av rollsättningslistor, filmomslag och publicerat material för att identifiera viktig information om en film och dess produktion.

Följande nyckelbegrepp ska eleverna behärska efter att ha genomgått steg 3; klippare, filmskapare, distributör, produktion, filmbolag, profit, målgrupp, box office, copyright, planering, **genre**, **realism**, autentisk, propaganda, föreställning, **icke-realistisk**, **icke-narrativ**, sammandrag, stereotyper och marknadsföring.

Diskutera vilken typ av berättande som används och hur berättelsen förs vidare. Vidare kan man diskutera innebörden av begreppet kausalitet. Diskutera narrationsbegreppet och dess innebörd, samt skillnaden mellan dramatiskt berättad och icke-dramatiskt berättad film? Hur tar man reda på vilken genre en film tillhör och kan en film passa in i mer än en genre? Vilken genre hamnar *Play Time* i? Nu börjar det bli intressant, eleverna bör här tillsammans med pedagogen kunna föra ett djupare resonemang om filmens uppbyggnad och struktur. Pedagogen kan leda en diskussion med eleverna om **realism**, vad som är realistiskt i *Play Time* och vilka de **orealistiska** eller icke verklighetstroga dragen är.

5.4 STEG 4

Eleverna skall se ett omfång av filmer som både stärker och ökar deras redan existerande åskådarerfarenhet vad gäller genre, regissörer, nationell film och historiska epoker. De ska ta reda på mer om olika former av filmproduktioner, exempelvis stora filmproduktioner med god ekonomi kontra independentfilm med låg budget. Diskutera var på skalan *Play Time* hamnar. De ska ha möjlighet att relatera sina kunskaper om film till andra kulturella områden, så som litteratur, historia, konst och musik. De ska kunna utforska ett valfritt ämne genom att använda sig av rörliga bilder, Internet och tryckta källor.

De ska kunna identifiera och beskriva några större filmstilar och berättandeformer genom att använda nyckelbegrepp. Förklara hur olika filmstilar kan relateras till teknik, så som handkameror och redigeringsprogram. Identifiera och diskutera några av de faktorer i en filmproduktion som påverkar slutproduktens form och innehåll. Beskriva några av de risker och kostnader som innefattar distribution, visning etc. i en filmproduktion. Använda nyckelbegrepp för att diskutera och värdera filmer med starka sociala eller ideologiska budskap.

Eleverna ska även kunna använda IKT för att omarbota och manipulera rörliga bilder och ljudsekvenser som reaktion på publikens kommentarer. Använda sina kunskaper om film för att värdera information om rörliga bilder från Internet och tryckta källor. Använda stillbilder och klipp från inspelningar eller livepresentationer för kritisk granskning och argumentation.

Nyckelbegrepp som eleverna ska förstå och kunna använda är följande; djupfokus, montage, handkamera, **auteur**, **konstfilm**, Hollywoodfilm, mainstreamfilm, independentfilm, lågbudgetfilm, ideologi, avantgarde, **surrealism**, expressionism, cinéma vérité, **mise-en-scène**, tema, stilart, 16 mm, 35 mm, digital, icke-linjär och analog.

Mise-en-scène kan man prata mycket om i de flesta filmer, så även i *Play Time*. Innebörden av mise-en-scène kan diskuteras och hur man har arbetat med mise-en-scène i *Play Time*. Man kan diskutera auteurbegreppet. Är Jacques Tati en auteur och vad kännetecknar i så fall hans filmer? Är *Play Time* en konstfilm eller inte? Skulle någon annan genre passa bättre att placera *Play Time* i? Vidare kan man diskutera om det finns surrealistiska drag i *Play Time*. Om eleverna tagit till sig kunskapen genom de första fyra stegen bör de kunna göra en analys av *Play Time* och förstå hur filmen är uppbyggd, vilken struktur som är använd, vilka särdrag som kännetecknar filmen, något om filmskaparen och hans specifika stil. Här bör pedagogen tillsammans med eleverna kunna hålla intressanta diskussioner om filmen *Play Time* i synnerhet och komplex film i allmänhet.

5.5 STEG 5

De ska kunna använda IKT för att utforska expressiva, kommunikativa möjligheter för specifika filmstilar. Sammanföra egna erfarenheter och bakgrundskunskaper om två eller tre olika aspekter inom film; exempelvis en genre, en specifik regissörs arbete, någon teknisk innovation. Läs och diskutera några kritiska angrepp mot film som berör exempelvis auteurteorin, genre, realism eller liknande. Åta sig att göra oberoende forskning genom att använda sig av rörliga bilder, Internet och tryckt material samt intervjuer där det passar.

Eleverna ska kunna förklara hur olika filmstilar och berättandeformer kan relatera till författare, produktionskontexter, sociala och kulturella sammanhang. Använda filmspråket för att skapa berättelser med rörliga bilder. Identifiera och beskriva betydelsefulla faktorer i en film. Beskriva och förklara hur författare, genrer och stjärnor är meningsbärande system och hur de kan användas för att marknadsföra film.

Identifiera och beskriva några sätt på vilka filminstitutioner relaterar till sociala, kulturella och politiska sammanhang. Beskriva filminstitutionernas ekonomiska organisation och relationen mellan producenter, distributörer, biografer och publik. Använda nyckelbegrepp för att diskutera och värdera ideologiska budskap i mainstreamfilmer. Beskriva och redogöra för olika nivåer av realism i filmer. Förklara relationen mellan estetisk stil och social och politisk betydelse.

Eleverna ska även kunna sammanställa forskningsresultat till tydliga argument och förklaringar. De ska kunna skapa rörliga bilder för en tänkt publik med avsikt att lyfta fram en specifik stil eller genre. Utveckla oberoende omdömen om värdet och relevansen för kritiska teorier.

Nyckelbegrepp för att kunna uttrycka sig om film på den här nivån är, förutom de tidigare nämnda; teori, kritisk granskning, kultur, hegemoni, intertextualitet, **estetik**, **dieges** och institution.

För ett fortsatt lärande i högre utbildning bör eleven utveckla en ökad förmåga till självständighet, kunna sammanställa idéer och information över ett brett område och spekulera och argumentera för sin grundläggande syn, för att därigenom utveckla en förståelse för filmstudier som en disciplin och kunna skriva, tala och skapa rörliga bilder inom detta disciplinära paradig.

Estetiken är fantastisk i *Play Time*. Man kan diskutera på vilka sätt estetiken används för att förstärka filmens språk. Diskutera skillnaden mellan det **diegetiska** och **icke-diegetiska** ljudet³². Hur använder man respektive ljud i olika situationer? Är det självklart i *Play Time* vilka ljud som är diegetiska och inte? Både estetiken och diegesen är intressant och skulle föra diskussionen om *Play Time* än djupare, men de är inte avgörande för att förstå filmen. Förmodligen har man diskuterat båda begreppen redan under de tidigare stegen, men kanske utan att nämna dem som estetisk och dieges.

³² Dieges är det som ses och hörs av både filmens åskådare och karaktärerna i den filmiska verkligheten.

6. VIKTEN AV LJUD I FILM

Ljudet är ett specifikt särdrag i *Play Time*, inte för den skull viktigare än bildspråket, men jag anser att det är viktigt att poängtera ljudets betydelse i en film som *Play Time*. Det är tyvärr svårare att studera ljud än bild i en film. Bilden kan man frysa och studera bildruta för bildruta. Ljudet är det svårare att göra en närstudie av.

Ljud till film har alltid varit viktigt. Akira Kurosawa lär ha sagt: "The most exciting moment is the moment when I add the sound... At this moment, I tremble".³³ Många håller med Kurosawa om detta. Ljud i film kan ge stora effekter, men även passera utan att man lägger märke till det över huvud taget. En spännande film blir inte lika spännande om man stänger av ljudet, då ljudet ofta har en mycket stor betydelse för spänningen. Sedan ljudfilmen slog igenom i slutet av 1920-talet värderar man även tystnaden högre. En tyst passage i en film bidrar till att man koncentrerar sig extra noga för att inte missa något i bildrutan. Vissa filmer, som exempelvis *Play Time* gör att man ibland istället vill blunda och bara koncentrera sig på alla ljud. Det är något alldeles speciellt med ljudet i Tatis filmer. "[Tati's] films don't look muck like anyone else's... And they sure as hell don't sound like anyone else's. Half the time they don't even sound like films. They sound as though someone were holding a radio to your ear and slowly spinning the dial." (Anthony Lane in *the New Yorker*)³⁴

7. SLUTDISKUSSION

Cineliteracy ökar förståelsen och ger åskådaren en större behållning av sin filmupplevelse. För att bli en kompetent filmåskådare måste man lära sig att läsa filmens språk, kunna knäcka dess koder och bryta ner den i mindre beståndsdelar. Eleven bör kunna göra en djupgående filmanalys. Frågan är hur denna kunskap erbjuds i den svenska gymnasieskolans estetundervisning. Om det över huvud taget sker.

I den svenska skolundervisningen behöver lärarna ofta ett konkret handledningsmaterial att gå efter. I Sverige har vi uppsatta mål för filmämnet i gymnasieskolan, men vi saknar

³³ Bordwell/Thompson (s.348)

³⁴ Bordwell/Thompson (s.353)

en bra metod för att nå dessa mål. Brittiska filminstitutets femstegsmetod för att öka sin cineliteracy ger inte alla svar, men den ger en grundförståelse för att våga sig på den lite svårare filmen. I vissa hänseenden är modellen för bred och övergripande, bland annat för att många av nyckelbegreppen hänger löst och inte förklaras i sitt sammanhang. Detta kan samtidigt ses som en fördel, då det ger en större frihet och en möjlighet för pedagog och elever att utforska dessa tillsammans.

En av svårigheterna med att använda film i skolan är filmens längd. Lämpligtvis delar man upp filmen i olika avsnitt, anpassade efter respektive lektionstillfälles omfattning. I exemplet *Play Time* är en uppdelning inte svår att göra, då filmen har en naturlig kapitelindelning, med omväxlande långa och korta scener. Med sin alternativa berättarstruktur och sitt specifika bild- och ljudspråk är *Play Time* en annorlunda och komplex film, vilket gör den intressant att studera på nära håll. Jag är övertygad om att *Play Time* fungerar som lektionsunderlag i estetundervisningen, med en kunnig pedagog som handledare för att ge en grund till ökad förståelse även för annan komplex film.

Jag tror att man kan ta till sig *Play Time* som en humoristisk underhållningsfilm även utan att ha gått igenom de fem stegen i femstegsmetoden, men *Play Time* är så mycket mer än bara underhållning. *Play Time* är en film att utforska, studera och diskutera. Med filmen som utgångspunkt kan man ta sig vidare inom många olika områden. Eftersom det är en film med många spännande ljud känns det naturligt att experimentera med olika typer av ljudproduktioner, där man exempelvis kan använda sig av minidisc för att samla in ljud, eller skapa egna ljudeffekter som man sedan kan arbeta vidare med i datorprogram anpassade för detta. Precis som Boreson och Olson skriver, kan man använda sig av klassrummet som ljudmiljö och undersöka vilka ljud som finns i skolmiljön.³⁵ Att släcka ner och vara helt tyst och skriva ner alla ljud man hör kan vara mer intressant än vad det först verkar. Inte ens tystnaden är alldeles tyst. Självklart är bilden och bildspråket också viktigt i *Play Time*. Ur en mer konstnärlig, estetisk vinkel är perspektivstudier eller grafiska studier något som känns relevant. Även färgstudier; att undersöka hur man har använt färgerna i *Play Time*. Att med *Play Time* som utgångspunkt göra egna filmaffischer eller video/dvdomslag i ett bildbehandlingsprogram på dator eller för hand är också något man kan fortsätta med.

³⁵ Boreson, Cecilia och Kristin Olson, *Medieresor – om medier för pedagoger*, Kristianstad, 2004, (s.125)

Det är hoppfullt att det finns organisationer utanför skolan som engagerar sig för att sprida film och kunskap om film till barn och ungdomar i Sverige. Både de som fortbildar barn, ungdomar och pedagoger, men även de som anordnar filmfestivaler för att öppna upp och sprida intresset för film som inte härstammar från Hollywood. Jag hoppas att ännu fler inser filmens vidd och hur användbar film kan vara i skolarbetet både teoretiskt och praktiskt i oändliga variationer. Ju fler som ser filmens möjligheter i klassrummet, desto större är chansen att filmens status som text ökar.

I en text utgiven av Svenska Filminstitutet kan man läsa ”Att gå på bio på skoltid är samtidigt ett sätt att lära nästa generation biobesökare att upptäcka biografen och låta dem möta en bred och varierad filmrepertoar som de sällan eller aldrig skulle hitta till på egen hand.”³⁶ *Play Time* av Jacques Tati är en typisk sådan film som kan vara svår att hitta på egen hand, precis som Tati’s övriga filmer, men det är synd om alla som missar dem. De är värda att ses. Om och om igen.

³⁶ www.sfi.se ”Om skolbio”

8. KÄLLFÖRTECKNING

Tryckta källor

Bordwell, David och Kristin Thompson, *Film Art- An introduction*, Sjunde upplagan, New York, 2004

Boreson, Cecilia och Kristin Olson, *Medieresor- om medier för pedagoger*, Kristianstad 2004

Hansson, Hasse, Sten-Gösta Karlsson och Gert Z Nordström, *Bildspråkets grunder*, Första upplagan, Höganäs 1992

Peters, Jan Marie Lambert, *Filmkunskap*, (Teaching about the film), svensk översättning av Sune Askaner, Stockholm 1965

Thompson, Kristin, *Breaking the glass armour*, Princeton New Jersey, 1988

Förslag på handlingsplan inom IKT och mediepedagogik för Nacka Kommun -i samverkan mellan Kultur Nacka & förskola, fritid och skola, Nacka, 2004

Lärarens Handbok, Skollag, Läroplaner, Yrkesetiska principer, Lärarförbundet, Solna 2002

Otryckta källor

Film

Originaltitel: *Play Time*

Produktionsbolag, land, produktionsår, premiärår: Jolly Film, Specta Films, Frankrike/Italien, 1964-67, 1967

Producent: Bernard Maurice

Regissör: Jacques Tati

Manus: Jacques Tati, Jacques Lagrange, Art Buchwald

Fotograf: Jean Badal, Andréas Winding

Klippning: Gérard Pollicand

Originalmusik: Francis Lemarque

Skådespelare: Jacques Tati (Monsieur Hulot)

Internet

Skolbio i Sverige, Svenska Filminstitutet

www.sfi.se (2007-02-16)

Making movies matters -Report of the film education group, Brittiska Filminstitutet, 1999

<http://www.bfi.org.uk/education/teaching/> (2007-02-16)

Moving images in the classroom –a secondary teachers' guide to using film and television, Brittiska Filminstitutet, 2000

<http://www.bfi.org.uk/education/teaching/miic/> (2007-02-16)

Läroplan för ämnet filmkunskap är hämtat från Skolverket

www3.skolverket.se/ki03/front.aspx (2007-02-16)

Atlantic Film

<http://www.atlanticfilm.se/showMovie.aspx?id=1009> (2007-03-03)

Filmpedagogik.nu

http://www.filmpedagogik.nu/documents/Om%20Föreningen/Broschyr_web_4sidor.pdf
(2007-02-16)

Film i Skåne

<http://www.filmiskane.se/html/modules/filmpedagogik/> (2007-02-16)

Malmö Högskola

<http://www.edu.mah.se/SO131F> (2007-02-16)