

Innan den egentliga filmen börjar

Titelscenens funktion och struktur i långfilmen

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediakultur – Manus & Regi
Identifikationsnummer:	3224
Författare:	Sebastian Barner-Rasmussen
Arbetets namn:	Innan den egentliga filmen börjar – Titelscenens struktur och funktion i långfilmen
Handledare	Kauko Lindfors
Uppdragsgivare:	–
<p>Sammandrag:</p> <p>Examensarbetets tema är titelscenen i långfilmen. Syftet med arbetet är att kartlägga titelscenens ursprung och utveckling samt att undersöka titelscenens funktion som en del av presentation eller exposition i långfilmen. Min forskning består av analyser av titelscenerna i olika fiktionsfilmer och undersöka hur titeln förhåller sig till resten av filmens berättande, stil och stämning. Filmerna som ingår i analyserna är <i>Stranger than Fiction</i>, <i>I, Robot</i>, <i>Sleepy Hollow</i> och <i>Back to the Future</i>. Som teoretisk bakgrund har jag undersökt inom följande filmteoretiska delområden: genre, dramaturgi, narratologi, typografi, semiotik. Efter varje analys gör jag en kort slutsats om titelscenens förhållande till filmen i fråga och diskuterar alternativa lösningar. Jag analyserar även filmer som saknar titelscener som jämförelse och diskuterar produktionsbolags logoanimationers roll i titelscenen. Titelscenens ursprung och utveckling framgår genom en historisk forskning.</p> <p>Min slutsats är att om titelscenen inte ger ett mervärde till filmen, är den endast i vägen för berättandet.</p>	
Nyckelord:	Titelscen, Titelsekvens, Förtexter, Film, Filmanalys
Sidantal:	50
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	24.11.2010

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Mediakultur – Manus & Regi
Identification number:	3224
Author:	Sebastian Barner-Rasmussen
Title:	Innan den egentliga filmen börjar – Titelscenens struktur och funktion i långfilmen
Supervisor:	Kauko Lindfors
Comissioned by:	–
Abstract:	
<p>The theme for my thesis is the title scene in feature films. My aim is to identify the origin and development of the title scene and to examine its function as part of the presentation or exposure of the movie. My research method is to analyze the title scenes in various fiction films and to examine how it relates to the rest of the film's narrative, style and mood. The films included in the analysis are <i>Stranger than Fiction</i>, <i>I, Robot</i>, <i>Sleepy Hollow</i> and <i>Back to the Future</i>. As a theoretical background, I study the following areas in film theory: genre, dramaturgy, narratology, typography, semiotics. After each analysis, I make brief conclusions on how the title scene relates to the film in question and discuss alternative solutions. I also analyse films without title scenes for comparison and discuss the role of production company logo-animations in the title scene. Title origin and development of the title scene is examined through a historical research.</p> <p>My conclusion is that if the title scene does not add value to the film, it is only getting in the way of the storytelling.</p>	
Keywords:	Title scene, Title sequence, Opening Credits, Film, Filmanalysis
Number of pages:	50
Language:	Swedish
Date of acceptance:	24.11.2010

Innehåll

Kapitel 1	Inledning	5
	1.1 Ämne och motiv för ämnesvalet.....	5
	1.2 Centrala frågeställningar.....	6
	1.3 Syfte och metod.....	6
	1.4 Teoretisk referensram.....	7
	1.5 Avgränsning.....	7
	1.6 Tidigare forskning.....	8
	1.7 Begreppsdefinitioner.....	8
	1.8 Val av filmer.....	9
2	Historia	11
	2.1 Ursprung.....	11
	2.2 Utveckling.....	12
	2.3 Tekniska framsteg.....	14
3	Teori	16
	3.1 Genre.....	16
	3.2 Dramaturgi.....	18
	3.2.1 Struktur.....	18
	3.2.2 Överenskommelse och plantering.....	18
	3.2.3 Karaktärer och konflikt.....	19
	3.2.4 Drama/Epik.....	19
	3.3 Narratologi.....	20
	3.3.1 Sekventiell ordning och tids-manipulering.....	20
	3.3.2 Berättarröst och fokalisering.....	21
	3.4 Typografi.....	22
	3.4.1 Samhörighet och osynlig/synlig typografi.....	23
	3.5 Semiotik.....	24
4	Analys	27

4.1 Stranger Than Fiction	27
4.1.1 Synopsis.....	27
4.1.2 Visuell nedbrytning av titelscenen.....	28
4.1.3 Analys.....	28
4.2 I, Robot	31
4.2.1 Synopsis.....	31
4.2.2 Visuell nedbrytning av titelscenen.....	31
4.2.3 Analys.....	32
4.3 Sleepy Hollow	34
4.3.1 Synopsis.....	34
4.3.2 Visuell nedbrytning av titelscenen.....	35
4.3.3 Analys.....	35
4.4 Back to the Future	37
4.4.1 Synopsis.....	37
4.4.2 Visuell nedbrytning av titelscenen.....	38
4.4.3 Analys.....	39
4.5 Särfall – filmer utan titelscener	40
5 Slutsatser	42
5.1 Utredning	42
5.2 Vidare forskning	44
Litteraturlista	45

1. Inledning

Under mitt tredje år i Arcada Yrkeshögskola hade vi en kurs om filmanalys. Var och en fick en film som de skulle se på och analysera och göra en nedbrytning av hela filmen. Trots att kursen var väldigt tung och tidskrävande var arbetandet inspirerande. Jag märkte under den kursen något som jag lagt märke till tidigare; det bästa med att se filmer flera gånger är att man lär sig känna dem bättre; man lär sig förstå hur och varför de är uppbyggda på det sättet som de är. Redan i början av mina studier märkte jag att sättet jag såg på film förändrades till ett noggrant observerande av bildkompositionen, klippet, ljudvärlden osv. Efter att ha sett "Stand By Me" tiotals gånger, insåg jag dock att varje scen, varje bild och varje kamerarörelse fanns där för att stöda berättelsen. Filmer innehåller endast det som de behöver för att så väl som möjligt berätta storyn. Samtidigt insåg jag ett undantag – titelscenen. Denna del av filmen innehåller information som inte kommer upp i själva berättelsen. Jag beslöt mig för att göra en undersökning om denna korta del av filmer som mitt examensarbete.

När det gäller elektroniska källor skall man alltid vara aktsam eftersom man inte vet vem som skrivit det eller om det stämmer överhuvudtaget. Detta gäller all text, såväl tryckt som elektronisk. Trots att Wikipedia har infört ett system för referenser för ökad pålitlighet, har jag i detta arbete endast använt det för detaljinformation som inte påverkar min forsknings validitet. Under min forskning har jag även märkt att Internet Movie Database (IMDb), trots att det också är en öppen databas, kontrollerar alla uppdateringar som framförs, vilket hindrar felaktigheter. IMDb innehåller otroliga mängder detaljerad information, till och med namnkorrigeringar i fall rollinnehavarnas namn stavats fel i filmens sluttexter etc.

1.1 Ämne och motiv för ämnesvalet

I filmindustrins begynnelse hade filmerna varken titlar eller texter. Inom kort uppstod denna "paketering" av produkten, och med teknikens framgång utvecklades denna obligatoriska uppvisning av produktionsinformation till en del av själva filmen. Titelscenen i långfilmen kan vara en viktig del av själva filmen. De flesta långfilmer använder sig av en titelscen i början eller nära början av filmen. Titelscenens uppgift är inte bara att visa upp de verkställande krafterna bakom

produktionen, men även att förbereda tittaren, och därmed förenkla berättandet. Trots att man inte nödvändigtvis förlorar något av berättelsen eller möjligtvis missuppfattar något, kan titelscenen ge tittaren en förkänsla av filmens stil, klipp hastighet, genre, färgvärld, musik och karaktärer. Det finns en oändlig mängd information som kan bakas in under den första delen av filmen.

Under min forskning kommer jag att undersöka hur titelscenerna historiskt utvecklats samt gå in i detalj på några kända exempel. I själva analysen tänker jag genom att använda mig av min forskning undersöka titelscener från ett antal filmer. Jag tänker även diskutera filmer utan titelsekvenser som komparativ jämförelse. Vad jag är intresserad av är på vilket sätt titelscenen hjälper berättandet av filmen eller i vissa fall, hur den inte gör det.

1.2 Centrala frågeställningar

Arbetet handlar om att undersöka titelscenens funktion i dess egen kontext, det vill säga hur den förhåller sig till resten av spelfilmen. Frågorna är formulerade för att kunna uppnå en tillräckligt bred analys.

- Hur hjälper titelscenen spelfilmens berättande?
- Hur har den uppkommit till att bli vad den är i dagens läge?
- Är det nödvändigt med en titelscen överhuvudtaget?

Med hjälp av litteraturen och tidigare forskning som jag använt mig av, kommer jag att undersöka uppkomsten av titelscenen samt analysera den från ett antal olika filmer. Jag kommer under min undersökning att besvara alla mina frågeställningar.

1.3 Syfte och metod

Som manusförfattare och regissör ser jag denna undersökning som en väsentlig del av filmundersökning eftersom det finns väldigt lite skriven information om detta område. Eftersom titelscenen är oftast det första man upplever i en film, anser jag att en djupare kunskap om den

kan tillförse ny information om denna dramaturgiska nisch. Jag hoppas att efter arbetsprocessen bättre förstå hur titelscenen fungerar, byggs upp och framför allt varför den finns till.

Eftersom det inte finns ett direkt problem kring mitt ämne, kommer mitt examensarbete att vara en kvalitativ forskning. Jag undersöker olika titelsceners uppbyggnad och innehåll i förhållande till resten av filmen.

För att läsaren skall kunna förstå det som analyseras, kommer jag att tillförse ett bildkollage samt skriva en kort synopsis och en visuell nedbrytning. Med hjälp av dessa medel litar jag på att läsaren klart kan följa med texten utan att ha någon tidigare kunskap om respektive filmer.

1.4 Teoretisk referensram

Eftersom den del av film som jag analyserar är så liten (cirka en procent av filmen), vill jag därför studera den genom olika filmteoretiska områden. För min analys har jag valt följande delområden för att klarlägga titelscenens funktion som en del av presentationen eller expositionen av filmen.

- Genre
- Dramaturgi
- Narratologi
- Typografi
- Semiotik

1.5 Avgränsning

Eftersom jag undersöker endast titeln, tänker jag inte analysera hela filmen, utan endast titeln i förhållande till resten av filmen. Jag har avgränsat min undersökning med följande punkter:

- Jag analyserar endast titelscenen, inte hela filmen.
- Jag undersöker det narrativa innehållet av titelscenen och inte de tekniska aspekterna såsom klippfrekvens.
- Titelscenerna kommer att vara från olika tider.

- Jag undersöker inte musiken eller ljudvärlden.

Analyserna kommer att bestå av tydliga titelscener, det vill säga trots att en vit text på en svart bakgrund tekniskt sett är en titelscen, är det då främst musiken som skapar stämningen och inte det visuella. Jag anser att musiken är ett helt annat område av berättarteknik, vilket är motiveringen till varför jag inte tänker göra någon analys av musiken och ljudvärlden.

1.6 Tidigare forskning

Det finns väldigt lite tidigare forskning kring ämnet. Den forskning som jag hittat kretsar väldigt mycket kring Saul Bass verk, eller filmkoncessioner så som James Bond-filmerna som genom åren experimenterat med titelgrafik.

Filmanalys i sig själv har existerat lika länge som filmtekniken funnits till, och dramaturgi i sin tur i tusentals år. Konsten att berätta och att fånga publikens uppmärksamhet är något som är mycket viktigt bland annat inom marknadsföring. Det är därför en stor del litteratur angående titelgrafik och typografi är skrivet inom marknadsföring och inte film. Min forskning är ny i det avseendet att jag undersöker innehållet av titelscenen och hur den förhåller sig till resten av filmen. Dessutom är en analys alltid en aning subjektiv och kan i och med det även ge nya insikter till forskningsområdet.

1.7 Begreppsdefinitioner

Titelscen eller **titelsekvens** (översatt från den engelska termen *title sequence*) är den delen av spelfilmen då titeln framkommer, följaktligen kallas den till titelscen. Under denna sekvens är det sedvanligt att även namnen på de största rollinnehavarna av produktionen visas. Denna del av filmen kan skilja sig extremt från resten av filmen och kan vara till och med fullt animerad trots att resten av filmen inte är det.

Textplanscher är de enskilda delarna av produktionsinformationen i titelscenen. Exempelvis är det vanligt att huvudrollsinnehavarna har en "egen" textplansch medan däremot mindre rollprestationer hamnar dela på en plansch. Filmens titel är så gott som alltid på en egen plansch.

Fokalisering är synvinkeln av narrationen i en berättelse. Fokaliseringen kan vara bland annat subjektiv, objektiv eller i tredje person och kan även växla mellan olika personer.

Diegesis inom fiktion är den värld där händelserna i en berättelse tar plats. Om till exempel ett musikstycke spelas från en radio i en film, kallar man det till diegetisk musik. Däremot musik och ljud som inte genereras av något inom filmvärlden är icke-diegetiskt.

Sekventiell ordning är hur människan är van vid att skapa mening med att organisera händelseförlopp i tid och rum. Man förväntar sig ett inlärt resultat: efter siffran 1 följer 2 o.s.v.

Trailer är en (förhands-) reklam av en film som brukar visas i biografier eller på TV. Trailers funktion är att informera publiken om en kommande films innehåll. Trailers som är väldigt korta i längd, och som sällan berättar någonting alls om innehållet, kallas till *teaser trailers*.

POV, förkortning av "Point Of View" förklarar varifrån någonting ses. Används oftast dock för att beskriva en karaktärs subjektiva bildvinkel.

Diegetiska texter är vad jag kallar textplanscher i titelscener som "reagerar" med dess omgivning och inte bara är klistrade på bilden. Denna typ av text kan till och med uppenbara sig som om den skulle existera i den tredimensionella världen i filmen.

1.8 Val av filmer

Jag är intresserad av vad moderna titelscener (80-talet framåt) har för funktion i den moderna filmkonsten. Som jag i följande kapitel (2. *Historia*) kommer att ta upp, har titelscenen existerat i en rätt så lång tid och därför genomgått såväl en teknisk som innehållsmässig utveckling. Jag har

försökt hitta genre- och stilmässigt olika titelsekvenser för att analyserna skall ge en bredare uppfattning om titelsceners funktion i allmänhet.

Den största gemensamma faktorn bland mina val av filmer är att de alla är rätt så kända Hollywood-filmer. Detta möjliggör att filmerna kan analyseras utan att måsta ta hänsyn till filmhistoriska samt kulturella skillnader.

2. Historia

För att kartlägga titelscenens uppkomst ville jag skriva en kort historisk undersökning angående dess uppkomst och hur den, i samband med tekniska innovationer, utvecklades till det som den är idag.

2.1 Ursprung

Den 22 mars 1895 på Rue de Rennes 44 i Paris, visades *La sortie des ouvrières de l'usine Lumière* (Arbetarna lämnar Lumières fabrik) inför "Société d'Encouragement pour l'Industrie Nationale" (Förbundet för främjandet av national industri). Trots att Thomas Edison redan tre år innan patenterat sin Kinetoscope, en motsvarande uppfinning till bröderna Louis och August Lumières Cinematograph, anses detta vara dagen då filmkonsten uppkom. Den 28 december samma år visade bröderna Lumière ett antal filmer inför en publik på 35 personer i Paris som betalade 1 franc som inträde¹. Bland annat *L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (Tåget anländer till stationen) var en av de tio korta filmerna som visades under den kvällen. Denna film, trots att den inte innehöll något ljud, fick publiken att ta skydd under bord och stolar². Inga av filmerna innehöll titlar, men titelinformationen fanns i programbladet och på affischer³. Bland åskådarna satt en man vid namnet George Méliès, som var intresserad av att köpa en Cinematograph av bröderna men fick inte. Lumière (en del källor säger att det var Auguste och andra Louis) sägs ha svarat:

*"Tacka mig, jag hindrar dig från att gå i konkurs. Denna maskin, blott en vetenskaplig kuriositet, har ingen kommersiell framtid"*⁴.

Bröderna, som istället för film koncentrerade sig på utvecklingen av färgfotografering, hann under deras livstid märka hur fel uppfattning de hade haft om filmkonstens potential och ångrade deras yttrande⁵. Méliès, som ägde en teater, förstod att film kunde användas för att förevisa magiska

¹ Solana & Boneu 2007:11-12

² Thurlow 2008:7

³ Institut Lumiere

⁴ Solana & Boneu 2007:12

⁵ Wikipedia: August and Louis Lumiere

äventyr och inte enbart för tekniska uppvisningar¹. Han byggde en egen maskin som kallades Kinetograph och grundade det första fiktionsfilmbolaget, Star-Film. George Méliès var framför allt en affärsman och förstod att filmerna var precis som andra produkter som krävde en förpackning för imageuppbyggnad. Av paff gjorde han planscher med filmens titel samt filmbolagets namn på och filmade det för inledningen av sina filmer. Med samma teknik lade han till textplancher för att publiken skulle förstå händelserna på skärmen. Med denna metod skapade Méliès narration till filmerna och byggde samtidigt upp den grund som dagens titelsekvenser står på².

2.2 Utveckling

Trots att filmkonsten var helt ny, kunde man använda sig av teknik som hade uppfunnits till stillbildsfotografering. Man experimenterade med olika effekter och kom fram till nya lösningar. Méliès var kanske den mest kända filmmakaren, men inte den enda, som experimenterade med övertoningar och vinjetter³. Bland annat Edwin S. Porter experimenterade med målade glasskivor och dubbel exponering för att skapa effekter⁴.

Cecil Hepworth var en av grundarna till den brittiska filmindustrin och var tekniskt mycket kunnig⁵. kunnig⁵. *The Bathers* (1900) är en av Hepworths filmer i vilken två människor klär av sig och hoppar in i en bassäng och sedan "magiskt" hoppar de baklänges ut ur bassängen och kläderna flyger på dem igen⁶. För att skapa denna effekt att bilden gick baklänges, hade man tidigare hamnat spela in den en gång till med en inverterad kamera där filmen gick åt andra hållet. För att lösa detta placerade Hepworth två kameror mot varandra och projicerade en bildruta av negativet in i den andra kameran som saknade en lins. Man exponerade negativet en ruta i gången och flyttade den en bildruta vidare samtidigt som man flyttade positivet i motsatt riktning. Detta påhitt, som under dess första årtionden kallades för "projection printer", använde sig i princip av

¹ Salt 1992:34

² Solana & Boneu 2007:12

³ Salt 1992:35

⁴ Solana & Boneu 2007:31

⁵ Wikipedia: Cecil Hepworth

⁶ Wikipedia: History of Film

samma tekniska lösning som en nutida optisk printer¹. Den optiska printern möjliggjorde att man kunde göra övertoningar och förstoringar, utan att vara tvungen att filma det flera gånger. Med denna metod var det även möjligt att lägga bilder på det existerande materialet med att göra ett till negativ med effekter och titlar. Metoden var rätt ny och kopian blev väldigt grymig och hade låg kontrast eftersom den positiva kopian var endast ett mellansteg varefter man gjorde ett nytt kombinerat negativ med den färdiga effekten på². På 30-talet hade tekniken dock gått så pass mycket vidare att man kunde göra optiska kopior utan att mista någon nämnvärd kvalitet. Printer avdelningar sattes upp i de flesta studion och nästan direkt började det uppstå filmer med titlar lagda över rörliga bilder³.

40-talet var hårda tider för filmbranschen. Filmproducerandeländers totala mängd av produktioner föll drastiskt under det andra världskriget och uppkomsten av televisionen betydde även mindre biljettintäkter⁴. Under denna tid fanns det flera filmteatrar som höll gardinen framför framför duken under titelscenen eftersom de ansågs vara tråkiga. När den obligatoriska informationen hade rullat färdigt (och den egentliga filmen började) visades duken⁵. År 1955 kom Otto Premingers film *The man with the golden arm* ut, som handlade om en man som överkommit sitt drogproblem i fängelset, men har svårigheter igen när han släpps fri. På filmrullarna hade man antecknat "Projectionists – pull curtain before titles" (projektionisten – dra undan gardinen före titeln)⁶. Saul Bass hade gjort rörliga förtexter där det till slut uppstår en något abstrakt arm. Tekniskt sett var det inte något speciellt avancerat eftersom det hade redan över 20 år tidigare gjorts kortfilmer med experimentella animeringar. Men Bass, som var utbildad till grafisk designer, använde sig av idéer från Pablo Picassos tavla "Guernica" till den animerade titelsekvensen⁷. Denna konstinfluerade titelsekvens, som i sig själv stödde filmens tema och med en simpel arm som stod som symbol för drogmissbrukarens öde, gjorde Bass världskänd och förändrade synen på

¹ Salt 1992:47

² Salt 1992:168

³ Salt 1992:210

⁴ Salt 1992:227

⁵ Solana & Boneu 2007:32

⁶ Saul Bass – Designmuseum

⁷ Solana & Boneu 2007:143

titelsekvenser i film för evigt¹. Bass arbetade med mycket kända regissörer som Stanley Kubrick, Martin Scorsese och Alfred Hitchcock.

2.3 Tekniska framsteg

Under det andra världskriget jobbade John Whitney Sr. på Lockheed Aircraft Manufacturing Company (ett amerikanskt bolag som bygger flygplan, vapen och rymdteknologi)². Han utvecklade en analog dator för stridssimulation. Tio år efter kriget lyckades han köpa en av dessa maskiner till sig själv och omvandla den så att den kunde kopplas till en kamera som kunde "skriva ut" det som datorn ritade. Saul Bass hörde om John Whitney och blev intresserad av hans teknik. Tillsammans skapade de den hypnotiska titelsekvensen till Hitchcocks *Vertigo* (1958). 1960 grundade Whitney sitt bolag Motion Graphics, Inc. Själva bolagets namn har förblivit termen som man idag hänvisar till då man talar om datoranimationer³. John Whitney hade gjort experimentella filmer och uppfann av en händelse en ny teknik då en av hans analoga maskiner krånglade. Tekniken som under senare år döptes till "slit-scan", är en rätt så komplicerad teknik där huvudprincipen är att man lämnar kamerans slutare öppen och låter endast en del av filmen (slit) exponeras. Detta måste sedan repeteras flera gånger med olika delar av filmen innan man sedan klipper ihop det till en animerad sekvens⁴. Denna effekt användes bland annat i Stanley Kubricks film *2001: A Space Odyssey* (1968). Ironiskt nog, hade Whitney själv tagit kontakt med Kubrick i frågan om att använda slit-scan effekten i filmen, men blev avslagen⁵. Den slutliga effekten gjordes av Douglas Trumbull⁶. Oavsett denna orättvisa har Whitney fått bära titeln som uppfinnare av tekniken och anses vara en av förfäderna till datoranimation⁷.

År 1977 Grundade Richard och Robert Greenberg deras 2D animationsbolag R/Greenberg Associates. Året därpå gjorde de världens första titelsekvens som använde sig av digital teknologi⁸.

¹ Wikipedia: Saul Bass

² Wikipedia: Lockheed

³ Solana & Boneu 2007:128-129

⁴ Wikipedia: Slit-scan photography

⁵ Datisnature - A Slice through time

⁶ WebBox – CGI Timeline: Slit-scan

⁷ Wikipedia: John Whitney (animator)

teknologi¹. Titelscenen i *Superman* (1978) kostade lika mycket som de flesta filmer på den tiden. (Figur 1)²



Figur 1 – Superman

Tekniken var väldigt ny och hade använts i endast tre filmer före det³. Samma team fortsatte med titelscenen till *Alien* (1979) och *All That Jazz* (1979), och på bara två år hade bolaget lagt grunden för framtiden.

¹ Solana & Boneu 2007:214

² IMDb: Superman (1978)

³ Wikipedia: Computer-generated imagery

3. Teori

Den teoretiska referensramen till mina analyser är uppbyggd av diverse filmteoretiska områden. Under genomgången av dessa olika delområden kommer jag att ge konkreta exempel där de teoretiska resonemangen framkommer i praktiken.

3.1 Genre

Genreforskning inom film baserar sig på den genreforskning som gjorts inom det skrivna språket. Filmer brukar delas in i olika genre eller grupper, varav de två största är dokumentär och fiktion. En del teoretiker anser dock att dokumentären inte tillhör någon genre. Eftersom detta arbete fokuserar sig på fiktiva filmer, och filmerna som ingår i analysen inte kommer att innehålla dokumentaristiska stilgrepp, kan vi ignorera dokumentären.

Genreteorin har, som sagt, sitt ursprung i genreforskning av texter. Det är inte ovanligt att stilarter byter medium, därför anser kritikerna att även filmer lånat sin genreklassificering ur böcker¹. Precis som ett lands gränser har under århundraden ändrats och nya kartor ritats, har genren blivit formade utav hundratals filmer genom olika tidsperioder. Genre kan jämföras med en levande organism, något som utvecklas och kan anpassa sig; dessutom kan den göra det med vilken som helst genre som någonsin existerat².

Går man in i en typisk videouthyrningsbutik hittar man filmerna radade i hyllor enligt genre. Av dessa olika genren finns det vanligen att välja mellan drama, komedi, action, thriller och skräck. Är det en större butik har de kanske ytterligare animation, romantik, äventyr, science-fiction, musikal, krig, western samt fantasi. Tittar man på själva filmens bakpärm hittar man ofta kombinationer av dessa. Typiska exempel är romantisk komedi, krigsdrama och äventyrs komedi. Dessa är de genren som en typisk tittare kan räkna upp, men känner även igen mindre använda genretyper såsom gangsterfilm, biografi, road movie, fängelse och rättssal - listan blir snabbt väldigt lång. Till vilken genre en film kategoriseras är kopplat till hela filmindustrin: produktionsbolaget, distributören, förevisare, kritiker, forskare och framför allt publiken. En film som stämplas till en viss kategori

¹ Altman 2002: 47

² Altman 2002:90-92

skapar en förväntning hos tittaren¹. Trots att genre ofta anses vara en överenskommelse mellan skaparen, tittaren och filmen, kan man lättare förstå olika nivåer med att kategorisera själva genreteorins olika områden:

- Genre som en schablon, som föregår produktionen och fungerar som en mall
- Genre som en form, som en stomme för struktur som en del filmer bygger på
- Genre som en namnlapp, som kategorinamn för distributörerna och förevisarna
- Genre som ett kontrakt, som en överenskommelse med publikens förväntningar²

Enligt genreteoretikern Rick Altman kan man se på genren på följande sätt:

”Genrer är inte demokratiskt valda representanter för likartade texter (filmer) [...], utan snarare ideologiska sammansättningar som framstår som neutrala kategorier.”

Med andra ord fungerar genrer som en nyckel till den film som visas. För att genrer inte verkar vara bestämda av filmindustrin, utan uppkommer fritt från att liknande verk förenas, känns de som att de inte begränsar tittarens frihet. Faktumet att genren gör texter lättare att förstå, i och med att publiken blir förberedd, orsakar att filmer sällan görs på ett icke-karakteristiskt sätt³. Detta påstående stöds av att genrefilmer i allmänhet associeras väldigt starkt till Hollywood, och känns därmed som ett rätt så amerikanskt fenomen⁴.

I mina analyser vill jag komma underfund med ifall titelsekvensen har gjorts för att stöda genren som förpackning av en produkt eller för att förmedla filmens genre och stöda dess innehåll.

¹ Andrew 1984:110

² Altman 2002: 24-26

³ Altman 1989: 5

⁴ Bagh 2009: 12

3.2 Dramaturgi

3.2.1 Struktur

Den dramatiska strukturen uppstod redan under antikens Grekland c. 500 f.Kr¹. Den strukturen av drama som vi känner till idag sammanställdes av Dr. Gustav Freytag. Freytag var en författare och hittade liknelser i strukturen av flera berättelser². I slutet på 1800-talet publicerade han sitt verk: "*Die Technik des Dramas*" (Dramats teknik) där han delade upp dramat i fem olika delar eller akter. Denna uppdelning kom senare att heta Freytag's pyramid³. Man kan se samma struktur även i enskilda scener.

Den första akten innehåller anslaget, eller *expositionen*. Anslaget är en väsentlig del av filmens presentation, vilket även gäller då man 'börjar i slutet', som till exempel i *Carlito's Way* (1993) eller *12 Monkeys* (1995). Det är inte alltid som presentationen börjar redan under titelscenen, men ofta innehåller den en mängd information. Dramaturgiskt sett är denna information nödvändig för etableringen av filmen⁴.

3.2.2 Överenskommelse och plantering

I presentationen av en film introduceras ofta ett tema, karaktärer, miljö eller eventuellt filmens premisser. Under expositionen görs det en så kallad överenskommelse med publiken om vad som är möjligt och vad som gäller i den specifika världen som filmen utspelar sig i. Överenskommelsen fungerar också som ett etablerande kontrakt för filmens spelregler. Karaktärer som fungerar som antagonister (se 3.2.3 *Karaktärer och konflikt*) måste först etableras som "onda" via elaka handlingar för att tittaren skall förstå deras karaktär.

Ett annat sätt att förbereda publiken är plantering. För att förstärka betydande händelser i filmer brukar man förbereda dem med planteringar. Precis som med överenskommelser skall publiken inte ana om vad som kommer att hända, men när/om en händelse tar plats så måste det vara trovärdigt. Etablerar man i en film till exempel ett vapen som man sedan under filmens lopp inte

¹ Granath 2002: 9

² Wikipedia: Gustav Freytag

³ Freytag, Gustav 1900: 115

⁴ Granath 2002: 104-105

avfyrrar, har man gjort en plantering utan upplösning; med andra ord har man presenterat onödig information. Det som man planterar under filmens gång, ”skördar” man under upplösningen. Planteringar måste inte alltid vara objekt, utan de kan också vara miljöer, ljud, visuella kompositioner etc. De kan även planteras och upplösas inom samma scen¹.

3.2.3 Karaktärer och konflikt

I anslaget presenteras karaktärerna för tittarna för första gången. Redan utseendet berättar om karaktärernas egenskaper, men *vad* de gör och framför allt *hur* de gör det målar upp en bild av dem. Karaktärerna är de viktigaste komponenterna i filmer eftersom det är de som förmedlar filmens budskap². I filmens exposition presenteras oftast en eller flera av huvudkaraktärerna. Man brukar sällan redan under titelsekvensen få reda på personernas kommande motgångar, men en lyckad presentation skapar identifiering med karaktären samt ett intresse. Den största faktorn som skapar intresse i en karaktär är konflikt. Konflikt är nödvändigt för att skapa drama. Konflikten kan vara intern eller extern:

- Person mot person
- Person mot omgivning
- Inre konflikt mellan två olika delar av en person

En intressant karaktär möter oftast flera av dessa konflikttyper³.

3.2.4 Drama/Epik

Den största skillnaden mellan drama och epik är strukturen. Till skillnad från dramat, är epiken friare från regler och måste inte ha till exempel tre tydliga akter. Dramat drivs av en huvudkonflikt medan epiken behandlar ett tema. För epiken är det naturligt att använda sig av berättarröst, och ofta brukar man i epiker följa med en person eller en resa. Den behöver inte heller följa en typisk dramatisk struktur eftersom man kan presentera det man vill, när man vill. Typiskt för epiken är

¹ Granath 2002: 59-63

² Granath 2002: 74-81

³ Rabiger 2007: 28

också att karaktärerna inte nödvändigtvis kommer att övervinna sina problem eller att utvecklas, utan man får en bättre kännedom om dem genom händelserna i filmen. Däremot i dramats värld bestående av konflikter, måste karaktärerna utvecklas och beseгра sina rädslor. I filmer som följer en dramatisk struktur ser man ofta en huvudkonflikt som beseграs i slutet med hjälp av att karaktärerna klarat av minde delkonflikter och lärt sig något nytt om sig själva.¹

Episka filmer har inte alltid ett behov för ett traditionellt anslag och kräver kanske inte överhuvudtaget en titelsekvens. Valet av att inte använda sig av en titelscen och vad det resulterar i, diskuterar jag mer i detalj i kapitel 4.4 *Särfall – filmer utan titelscener*.

3.3 Narratologi

*”Narratologi är teorin om narrativ, narrativa texter, bilder, spektakel, evenemang; kulturella artefakter som ’berättar en historia’.”*²

Det hur människan huvudsakligen skapar betydelse till saker är genom att uppfatta narrativa former i tid och rymd³. Ett verk, vare det sig skriven text eller rörliga bilder, är beroende såsom av dess innehåll som dess konstruktion.

3.3.1 Sekventiell ordning och tidsmanipulation

I verkligheten gäller orsak och verkan, men när vi läser en bok som hoppar kronologiskt i tid kan vi hänga med utan större problem. Film däremot händer i den hastigheten som den uppenbarar sig för oss, så för att visa något som hände tidigare skede av berättelsen, klipper man till en scen som kronologiskt befann sig tidigare i berättelsen⁴. Vill man inte ha en textplansch som förklarar för tittaren att det man klippt till hänt i ett tidigare skede, måste man etablera tidsordningen med att till exempel visa en särskild scen en ytterligare gång där båda sekvenserna överlappar varandra, eller ett tydligt händelseförlopp som klargör tidsordningen i filmen för tittaren.

¹ Granath 2002: 100-103, 115-120

² Bal 1997: 3

³ Introduction to Narratology

⁴ Bal 1997: 80-82

Genom att visa något som kommer att hända i ett senare skede tar man delvis bort spänningen, samtidigt som man skapar en förväntning (eller överenskommelse)¹. Ett väldigt bra exempel på manipulation av tidsordningen i film är *Memento* (2000), där huvudpersonen lider av minnesförlust som orsakar att han minns händelser endast i tio minuter. Publiken ser tio minuters snuttar av filmen, med början från historiens slut, vilket leder till att man vid filmens slut egentligen anlät till början.

Då man visar något i retrospectiv, upplevs det endast så i förhållande till andra händelser i filmen, men det publiken ser är ändå alltid i nutid. Oavsett av det, kan man med film manipulera tid helt enligt berättelsens behov: den kan göras långsammare, pauseras eller visas baklänges. Filmer litar på en viss sorts framåtrörelse i berättelsen men med att sakta ner tiden i en spänningsfylld scen kan tekniken fungera som ett förstoringsglas för detaljer samt förhöja spänningen².

3.3.2 Berättarröst och fokalisering

Filmer som har en berättarröst (narrator) kan med väldigt enkla medel förklara komplicerade händelser som skulle vara mycket svårt att förmedla visuellt. Berättarrösten kan förklara känslor, tankar, minnen med ord och tittaren kan lätt hänga med. Narrationen sker oftast i första person eller tredje person. En berättarröst som inte någonsin hänvisar till sig själv som en karaktär, blir extern, och berättandet får rollen av en sorts Gud i filmen eftersom den vet allting och är oberoende om händelserna (*War of the Worlds* (2005))³. Då filmens berättarröst är en av personerna i filmen, som till exempel i *Stand By Me* (1986) där karaktären ser tillbaka på sina barndomsminnen, kallas berättarrösten för karaktärsbunden. Denna sammansmältning av berättelser bildar något som kallas för en "*framing device*" (inramnings knep). Filmer som använder sig av ett sådant inramnings knep, skapar en synvinkel för berättandet, samt en berättelsestruktur. Inramningen kan även ge mer trovärdighet till den diegetiska världen. Då man talar om synvinkeln i filmers narration, brukar man tala om *fokalisering*. Då berättandet fokaliseras genom en karaktärs synvinkel, kan tittaren uppleva det som karaktären känner eller tänker på, med hjälp av, till exempel, en återblick. En annan diegetisk karaktär skulle då observera endast vår

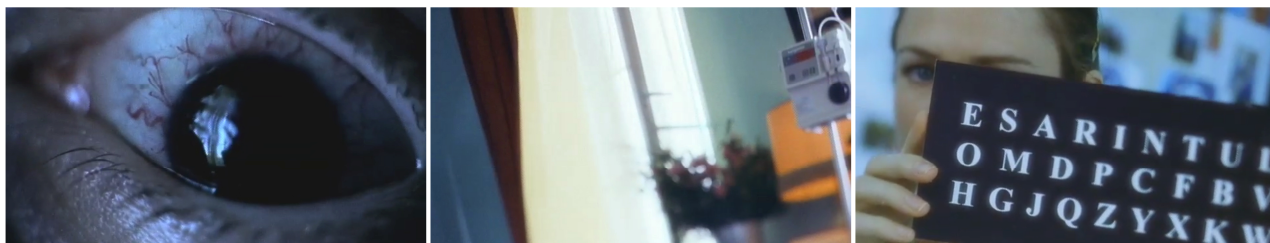
¹ Bal 1997: 95

² Bal 1997: 106-109

³ Bal 1997: 19-22

karaktär som kanske stirrar ut genom fönstret med en tom blick. Publiken kan bättre leva sig in i karaktärens sinnestillstånd genom fokalisering¹.

Kamerans berättande av bilder är även en form av fokalisering. Kameran bestämmer längden, vinkeln och rörelsen av det som vi får se. Om tittaren får sväva som en fågel över händelserna, eller om den hamnar kisa genom samma nyckelhål som karaktären, påverkar det hur tittaren upplever händelserna på duken. En POV bild är ett väldigt typiskt exempel av kamerans fokalisering. Man talar till och med om att kameran blir "personifierad" trots att det är en kameraoperatör som styr den och en fotograf som bestämt hurudan bilden skall vara². Filmen *Le scaphandre et le papillon (The Diving Bell and the Butterfly)* (2007) använder sig mycket av en fokaliserad kamera som beskriver huvudkaraktärens känsla av att ligga i ett sjukhus utan att kunna röra på sig (Figur 2).



Figur 2 – Fokaliserad kamera

3.4 Typografi

Typografi handlar om bokstavsformen och dess användning. Bokstäver i deras simplaste form har existerat i tusentals år. Till en början var det bara bilder av föremål, men denna primitiva skrift förvandlades med tiden till ord och uttal. Redan c. 1 500 f Kr bildades det första alfabetet. Under den Romerska tiden använde man sig bara av stora bokstäver (versaler), men allt som skriften utvecklades uppstod små bokstäver (gemener). 3 000 år senare hittade Johan Gutenberg på boktryckarkonsten. De gamla skrifterna som utvecklats under årtusenden förvandlades med tiden till tryck. Före 1930-talet var de flesta teckensnitt *antikvor*, det vill säga tecken som innehåller seriffer. Men speciellt under funktionalismen på 30-talet uppstod *sans-serif*-familjen, som enligt sitt namn saknar seriffer. Denna text, som du läser nu, är en sans-serif, medan rubrikerna är

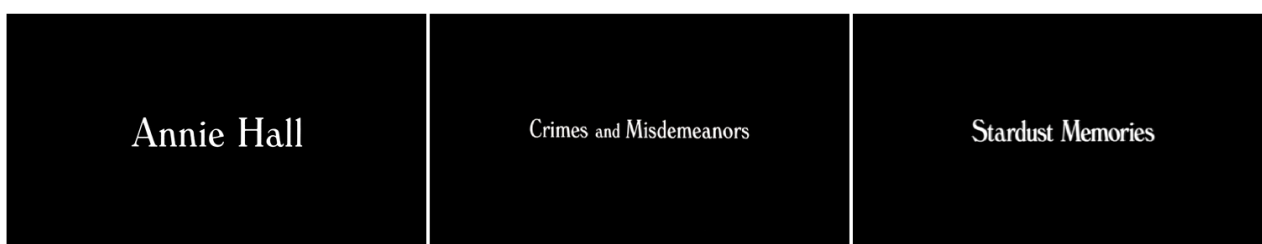
¹ Branigan 1992: 101-102

² Lothe 2000: 43-45

antikvor. Nuförtiden uppstår det hela tiden massvis av nya teckensnitt tack vare den digitala revolutionen¹. Denna långa utveckling genom tiden har lett till att typografin har präglats genom olika tider och kan förknippas med diverse händelser genom tiden. Denna anknytning används speciellt inom reklambranschen, men tillämpas även i filmer.

3.4.1 Samhörighet och osynlig/synlig typografi

Valet av teckensnittet eller fonten baserar sig på att stöda ett visst syfte så väl som möjligt. Sammanhanget det presenteras i är lika viktigt som meddelandet. I filmer används text sällan för att meddela något annat än produktionsinformation (med undantaget av stumfilmer). Av denna orsak kan själva texttypen användas till informationsförmedling. Associationen som texttypen skapar har en möjlighet att skapa atmosfären till berättelsen, oavsett att innehållet inte har något med historien att göra. Woody Allen är känd för att nästan alltid använda samma font (Windsor) vitt på svart i sina filmers titelscener. Allen har genom att ofta använda samma sorts texter skapat ett eget märke, vilket gör att publiken direkt vet att de ser på en Woody Allen film².



Figur 3 – Windsor fonten i Woody Allens filmer

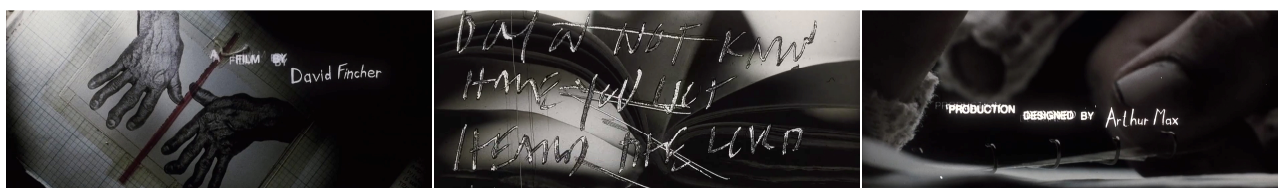
Då syftet är att stöda innehållet så väl som möjligt, som till exempel i en bok, är då en omärklig font med hög läsbarhet ett bra val. Det kallas till *osynlig typografi* då läsaren inte direkt tänker på teckensnittet. Däremot då fontens karaktär drar till sig uppmärksamhet kallar man det till *synlig typografi*. Den synliga typografin uttrycker sig visuellt och kan därför även ofta ses som en del av bildmaterialet. Ibland berättar typografin även om den som skrivit den³. Exempelvis i titelsekvensen av filmen *Se7en* (1995) gjordes en del av tecknen (som homage bland annat till

¹ Bergström 2001: 121-124

² Solana & Boneu 2007: 23

³ Bergström 2001: 116-119

regissören Brakhages konstfilmer¹) med att skrapa med en nål i själva filmmaterialet (Figur 4)².



Figur 4 – Se7en

Typografin i titelscenen målar upp en intressant bild av filmens antagonist. Antagonisten, som i filmen fyller otaliga anteckningsböcker och dokumenterar sitt sinnestillstånd i dem, kopplas direkt till titelscenens oroliga stämning. Tecknen i samband med bilderna skapar ett sorts porträtt av personen som skrivit dem. En synlig typografi, som denna, kan ibland kallas till *narrative typography*³ (berättande typografi). Berättande typografi är väldigt effektiv kommunikation i titelscenen för att gestalta en bestämd atmosfär, tidsperiod eller karaktär.

3.5 Semiotik

Semiotik är vetenskapen om tecken, deras betydelse och innebörd samt om symboler. Eftersom film är framför allt ett visuellt medium, som kommunicerar med bilder för att förmedla mening, måste filmmakaren vara medveten om publikens tankeanknytningar. År 1917 gjorde en ung rysk filmregissör vid namnet Lev Kuleshov ett experiment. Han klippte ihop en tagning av en skådespelare med ett neutralt ansiktsuttryck med olika bilder: en skål med soppa, en kvinna i en kista och ett barn som lekte. Han visade dem för en publik som i sin tur hyllade skådespelarens talang, trots att det var samma uttryckslösa tagning som han klippt ihop. Publiken tolkade skådespelarens neutrala ansikte enligt bilden som följde; skålen med soppa fick honom att se hungrig ut, kvinnan i kistan gjorde honom ledsen och han verkade le av att se det lekande barnet. Genom att kombinera meningslösa tecken, skapade Kuleshov betydelse. Detta är idag känt som *Kuleshov effekten*.⁴

¹ Solana & Boneu 2007: 131

² Solana & Boneu 2007: 257

³ Bergström 2001: 116

⁴ Kuleshov 1974: 7-8

På engelska talar man inom semiotik om *signifier* (beteckning) och *signified* (betydelse/koncept) för att skilja åt mellan det som sägs eller visas, och med dess mening. Beteckningen kan vara en skylt, ett ord eller en bild, och dess betydelse är det konceptet som beteckningen syftar på. Inom det skrivna språket kan det finnas en stor skillnad mellan beteckningen och dess betydelse, medan i film är de så gott som samma sak. Som exempel kan ordet "klocka" skapa miljontals olika föreställningar av klockor i en läsares huvud, men i ett visuellt medium som film blir beteckningen "klocka" exakt en sådan klocka som filmskaparen bestämt; dens betydelse är självklar¹. Det hur beteckningen förhåller sig till sin betydelse kallas för *denotation*; med andra ord den mest uppenbara tolkningen av ett tecken. Denotationen i sin tur bildar en ny beteckning; bilden på en klocka skapar associationer om vad klockan står för (tid, framåtrörelse, stillastående, ålder etc.), detta kallas för *konnotation*. Konnotationen uppstår från tittarens sociala, kulturella och personliga associationer². Precis av denna orsak kan tecken som anses naturliga i en kultur verka främmande för någon från en annan kultur.

De denotativa och konnotativa tillämpningarna i film kan delas i tre huvudgrupper:

- Ikon – ett tecken vars beteckning föreställer, imiterar eller påminner om dess betydelse; ett fotografi, en miniatyr, metafor.
- Index – en beteckning som inte har en självklar betydelse, men är direkt kopplat till betydelsen på något sätt. Kopplingen ses genom observation eller slutledning; rök (eld), fotspår (människa), termometer (temperatur).
- Symbol – en beteckning som inte liknar betydelsen och är helt och hållet konventionellt; språk, siffror, trafikljus³.

Till sidan om dessa bör även två ytterligare termer nämnas som film använder sig av för att förmedla konnotation. *Metonymi* är något som kommer upp i vardagligt tal då man till exempel byter ut en händelse med stället där den tog plats (som Chernobyl) eller skaparen med produkten (som Picasso) och så vidare. I sådana fall framkallas helheten av kopplingen. Metonymi är som en mer naturlig metafor, som inte kräver en imaginär förflyttning till ett annat område/ämne.⁴

¹ Monaco 2009: 176-178

² Chandler 2002: 225-227

³ Chandler 2002: 38-42

⁴ Chandler 2002: 130-132

Metonymi inom ett visuellt medium använder detaljer för att framkalla en abstrakt idé eller för att representera något annat. Till exempel, då en karaktär ser på sig själv i en söndrig spegel representerar den splittrade spegelbilden karaktärens delade personlighet. *Synekdoke* är då endast en del av något används för att beskriva helheten¹. Framför allt kommer detta fram i det engelska språkets slang ord; "wheels" (hjul) står för hela bilen, "threads" (trådar) står för klädesplagg. Synekdoke kan användas i filmer för att beskriva den diegetiska världen utan att måsta visa en bild på till exempel en futuristisk stadsvy. I *Synechdoche, New York* (2009) Försöker huvudkaraktären uppnå total realism i sitt teaterstycke, med att göra teaterscenen till en kopia av New York, i en stor hall i New York. Filmen är inte endast ett bra exempel på synekdoke, utan är fullpackad av tecken och underliggande meningar.

¹ Monaco 2009: 187-189

4. Analys

Filmerna valda till den djupgående analysen är verk vars manus är tekniskt högklassiga samt innehåller sårbara och tydliga titelsekvenser. Filmerna jag valt är amerikanska Hollywood-filmer och representerar därmed inte hela spektrumet av titelscener. Valen är dock baserade på variationen i titelscenernas stil för att uppnå en bredare analys.

Jag börjar varje analys med att presentera filmen med en kort synopsis av filmen varefter följer en mer detaljerad nedbrytning av själva titelscenen. Tanken är att även en läsare som inte sett filmerna kan effektivt följa med resonemangen i analysen.

4.1 Stranger Than Fiction (2006)



Figur 5 – Stranger Than Fiction

4.1.1 Synopsis

Harold Crick (Will Farrell) är en extremt rutinerad skatteindrivare som börjar höra berättarrösten i filmen. Det kommer fram att berättarrösten är författaren Karen Eiffel (Emma Thompson) som skriver Harolds historia. Karen lider av skrivblock på grund av beslutsångest angående karaktären Harolds död, samtidigt som Harold tar kontakt med en professor inom litteratur

(Dustin Hoffman). Tillsammans funderar de över hurudan berättelse han lever i. När Harold hör att författaren kommit underfund med hans dystra öde, tar han sakerna i egna händer – han inser dock senare att han inte har någon kontroll över sitt öde. Han bryter sig loss från sina dagliga rutiner, råkar träffa en kvinna och blir förälskad. Senare ser han en TV-intervju med författaren och känner igen sin berättarröst. Harold tar kontakt med författaren och förklarar att om hon skriver om hans död, kommer han också att dö. Professorn anser att boken är ett mästerverk och att Harold måste låta den skrivas färdig. Efter att Harold själv läst den ger han lov till författaren att skriva slutet. Författaren, som tycker synd om Harold, avslutar boken med en olycka som mirakulöst lämnar Harold i liv.

4.1.2 Visuell nedbrytning av titelscenen

Titelsekvensen börjar med en inzoomning av jorden från rymden ända in i Harolds sovrum. Vi ser en vanlig vardag i Harolds liv från morgon till kväll. Han går till jobbet, äter lunch, kommer hem, diskar, lägger sig. Samtidigt ser man ett antal olika animerade siffror och grafer som kretsar omkring honom; dörrar och ytor delas upp enligt gyllene snittet och Harolds huvudräkningar flyter i luften. Berättarrösten börjar filmen med att säga: "Detta är en berättelse om en man vid namnet Harold Crick och hans armbandsur. Harold Crick var en man av oändliga siffror, ändlösa beräkningar, och märkvärdigt få ord. Och hans armbandsur sade ännu mindre. Varje vardag, i tolv år, borstade Harold varje av hans trettiotvå tänder, sjuttiosex gånger. Trettioåtta gånger fram och tillbaka, trettioåtta gånger upp och ner. [...] Och exakt 11:13 varje kväll, gick Harold till sängs ensam och placerade sitt armbandsur på nattduksbordet bredvid honom. Detta var, naturligtvis, före onsdag. På onsdagen ändrade Harolds armbandsur allt."

4.1.3 Analys

Titelscenen i *Stranger Than Fiction* hör på sätt och vis till undantagen, eftersom den har titelinformationen i slutet av filmen (jag återvänder till detta i kapitel 4.4 *Särfall – Filmer utan titelsekvenser*), men som jag senare i min analys kommer att bevisa, har den trots undantaget en väldigt typisk titelsekvens.

Det första man inser när man ser på titelscenen är att den är mycket visuellt attraktiv. Tempot flyter och det hela känns egentligen mer som en trailer för filmen. Funktionen med trailers är som sagt att sälja filmen till publiken, med att visa små snuttar av filmen och snabbt berätta vad filmen handlar om eller hurudan stils film det är. Det låter i viss mån ganska liknande som funktionen för titelscenen. Typiskt för trailers är att man klipper ihop de roligaste eller mest spännande stunder av filmen till ett tvåminuters äventyr som verkar intressant och lockar publiken. Risken är ofta att det visar sig att själva filmen endast är en utdragen version av det man sett i trailern. Med andra ord: man har skapat en förväntning av något som sedan inte tillfredsställs. Detta kan man påstå att händer i titelsekvensen i *Stranger Than Fiction*.

Trots att den är en väldigt tydlig introduktionsscen, innehåller titelsekvensen varken produktionsinformation, namnplanscher eller filmtiteln. I detta fall beror valet att lämna bort dem troligtvis på att man vill uppehålla illusionen av en berättelse/saga och inte en spelfilm. MK12¹, byrån som gjort sekvensen, har på sin hemsida två alternativa versioner av titelscenen. Innehållet angående Harolds dag är ganska långt samma, men stilen och tempot i den andra versionen varierar mycket från den som användes i filmen. I den alternativa version fanns även en titelplansch (se Figur 6), vilket den slutliga saknar. Däremot var valet av typsnittet i den versionen mer passande än den vita, versala sans-serifen som hamnade i den slutliga versionen. I den alternativa versionen användes en font som liknade en skrivmaskins teckensnitt. Det skyntades även randigt papper med fläckar av kaffekoppar i bakgrunden. Detta skulle ha etablerat författarens roll starkare och gjort Harold, som en "skriven" karaktär, mer trovärdig. Personligen anser jag att den alternativa titelsekvensen skulle ha passat bättre in med filmens tema.



Figur 6 – *Stranger Than Fiction* alternativ version

¹ MK12

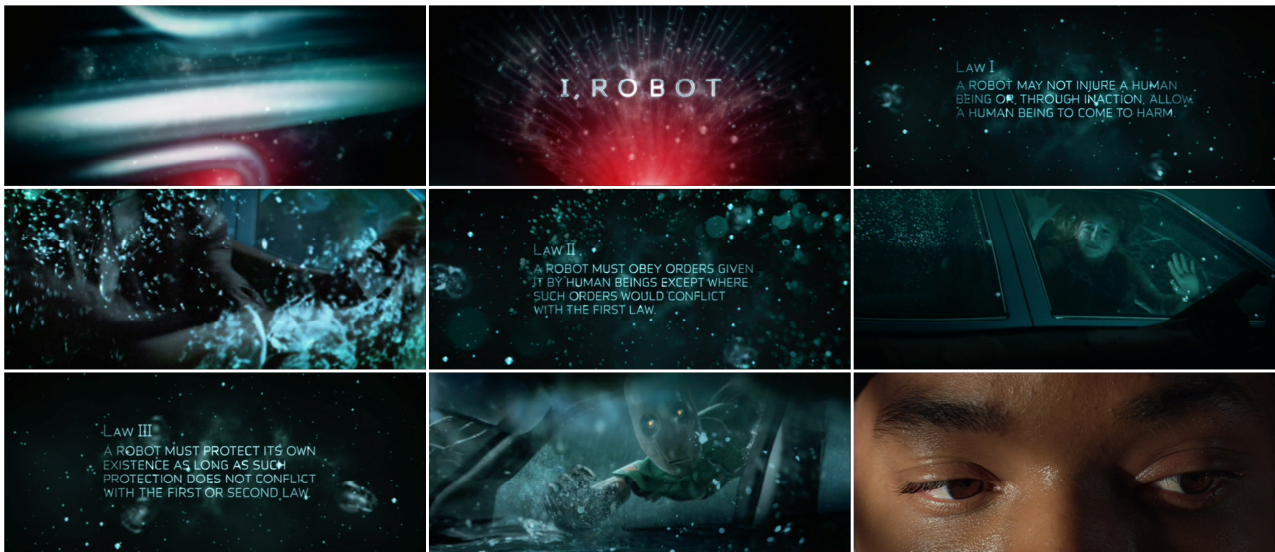
Stranger than Fiction klassas främst som en komedi, men på IMDb¹ klassas den även som drama, fantasy och romantik. Filmen innehåller en hel del svart humor i början, men samtidigt som Harold märker att berättelsen han finner sig i är en tragedi, förvandlas filmens stämning till ett mer allvarligt drama. Med tanke på berättelsen så passar detta atmosfärsbyte bra, men som ett löfte till publiken är namnlappen komedi en aning fel. Enligt min åsikt lovar titelscenen och genreklassificeringen något helt annat än vad filmen i själva verket är. I detta fall har man sökt en bredare publik och genren har bestämts främst för marknadsföringssyfte. Men det förklarar fortfarande inte varför titelsekvensen inte är i samma stämning som resten av filmen.

De animerade siffrorna, graferna och texterna som är väldigt synliga under titelscenen, förekommer tidvis under filmens lopp. Enligt min tolkning är idén med graferna att de bildar en sorts karta eller plan över Harolds (fiktiva) personlighet. Det känns som om de animationer som uppkommer senare i filmen endast existerar för att stöda animationerna i titelsekvensen. Man har dock lyckats presentera filmens protagonist; Harolds personlighet förmedlas väl och man kan ana att hans ännu kontrollerade liv snart kommer att innehålla motgångar och konflikter. Filmens titelscen presenterar Harold väldigt bra som en kompulsiv, tvångsmässig och petnoga person, men lovar alldeles för mycket. Tempot är snabbt och effekterna otroligt spännande, medan resten av filmen känns långsam och utdragen.

Titelscenerna är i allmänhet regisserade (eller i alla fall planerade) av någon annan än regissören själv. I detta exempel tycker jag man ser en distinkt avvikelse i stilen av titelscenen i jämförelse med resten av filmen. Detta ojämna resultat kan inte enbart bero på att titelsekvensen och filmen inte är regisserade av samma person, utan högst troligt har besluten gjorts för andra orsaker än för att stöda det konstnärliga innehållet.

¹ IMDb: *Stranger Than Fiction* (2006)

4.2 I, Robot (2004)



Figur 7 – I, Robot

4.2.1 Synopsis

I, Robot placerar sig i ett framtida Chicago år 2035 där robotar är allmänna medhjälpare bland människorna. Del Spooner (Will Smith) är en detektiv som ställer sig skeptisk till teknologin och till att allt blivit automatiserat. Han blir kallad för att undersöka dödsfallet av hans bekant Dr. Alfred Lanning (James Cromwell) som jobbat vid U.S. Robotics. Dr. Lanning, som skrivit robotikens tre lagar, tros ha begått självmord medan Spooner tror att han mördats av en robot. Spooner hittar en robot som gömmer sig i Lannings arbetsrum och arresterar den. Till skillnad från alla andra robotar, påstår denna sig blivit kallad till Sonny (Alan Tudyk). Tillsammans med hjälp av psykologen Susan Calvin (Bridget Moynahan) märker de att Sonny verkar vara helt unik med egna tankar och till och med drömmar. Spooner undersöker vidare Dr. Lannings forskning och kommer underfund med att den nya generationen av robotar, som skall ersätta de gamla, kontrolleras av VIKI, en dator som styr hela stadens nätverk och robotar etc. VIKI bedömer att människorna inte klarar sig själva längre utan skall kontrolleras av robotar. Del Spooner överkommer sitt hat för robotar och tack vare att han litar på Sonny, lyckas de stänga av VIKI och rädda mänskligheten.

4.2.2 Visuell nedbrytning av titelscenen

Filmens titel (samt produktionsbolagen) presenteras i en något abstrakt undervattensmiljö

bland något som liknar rör eller trådar. Efter titeln presenteras "Robotikens tre lagar" som Isaac Asimov skrev i sina sciencefiction noveller¹. Texten sönderfaller till små bubblor som stiger mot tittaren. Medan de tre lagarna visas klipper man in till en bilolycka där Del Spooner sitter fastklämd i en bil som är under vattnet. Vi ser från Spooners POV en annan bil i vattnet. Inne i bilen är en flicka som bangar på fönstret. En robot krossar passagerarfönstret på Spooners bil och tar tag i honom. Spooner vaknar i sin säng.

4.2.3 Analys

Under de första textplanschererna i *I, Robot* svävar kameran bland något som kan endast beskrivas som abstrakta rör. Detta tolkar jag till att vara någon sorts mikroskopisk bild av en framtida dator eller dylikt. Efter titeln presenteras Isaac Asimovs lagar, vilka möjligen känns som en del av produktionsinformation, men är egentligen en mycket väsentlig del av hela filmen. Titelscenen är till stilen väldigt minimalistisk, speciellt med mängden produktionsinformation. Det är tydligt att man valt att lämna bort det mesta för att ge plats för de tre lagarna. De tre lagarna är en förutsättning för hela filmens sensmoral. Under filmen hänvisar man till dem några gånger, men för en tittare som inte bekantat sig med lagarna förut, skulle tittaren eventuellt känna att den missat något. Lagarna etablerar världen som filmen utspelar sig i och är samtidigt en presentation för huvudkaraktärens konflikt.

Genom att använda huvudkaraktärens återvändande mardröm som en *framing device* för titelscenen, ger detta knep filmens berättande en väldigt fungerande struktur. Genom att återvända till karaktärens minnesbild som bearbetar hela filmens tema, ser vi hur karaktären utvecklas under filmen. Eftersom Del Spooners mardröm handlar om orsaken till hans hat för robotar, etablerar titelsekvensen även karaktärens kommande hinder. Vattnelementet som tittaren befinner sig i under titelscenen återvänder i formen av regnfall under en scen i filmen då Spooner inser att de gamla robotarna (likt den som räddade honom ur bilen) inte är farliga utan de nya versionerna är. Som element kanske det är endast visuellt estetiskt med regn, men jag ser en tydlig koppling mellan att presentera dilemmat samt karaktärens insikt i motsvarande element under filmen.

¹ Asimov (1991)

I dagens läge vet tittaren oftast långt före filmen kommer ut på biografen vilken sorts film det handlar om, tack vare trailers. Filmen klassas till action sci-fi (samt mysterium och thriller) på IMDb, vilket jag håller med om. Trots att roboten uppenbarar sig i endast 24 bildrutor (cirka en sekund) av titelscenen, har tittaren redan lovats en värld där robotar existerar bland människor, tack vare Asimovs tre lagar. Med detta har man skapat en förväntning, utan att egentligen ha visat någonting.

Jose A. Ortiz Jr (Picture Mill¹) har skapat titelscenen till "I, Robot". Picture Mill gjorde även textplanschern till David Finchers *Panic Room* (2002), som höjde standarden när det kommer till diegetiska texter. Teckensnittet i *I, Robot* är en rätt så enkel versal font som vid första intrycket känns intetsägande, men i en titelsekvens som i *I, Robot* där texten måste ha hög läsbarhet på grund av den enorma mängden av text, fungerar typsnittet utmärkt. Samtidigt förmedlar den även det strömlinjeformade utseendet av den framtida tekniken i filmen. Texten bryts ner i små bubblor under vattnet och verkar på så sätt existera i den diegetiska världen.

Man har lyckats rätt bra med att baka in skriven information om filmen i samband med produktionsinformationen utan att ge falska löften eller dra ut på tiden. De facto är titelscenen ovanligt kort (som jämförelse är titelscenerna i de andra analyserna över dubbelt längre). Jag anser att det var ett bra val att lämna bort skådespelare, regissörer, producenter med mera, eftersom mängden text som tittaren skulle ha utsatts för skulle ha varit enorm.

¹ Picture Mill

4.3 Sleepy Hollow (1999)



Figur 8 – Sleepy Hollow

4.3.1 Synopsis

Året är 1799 i New York, och den något excentriska polisutredaren Ichabod Crane (Johnny Depp) blir befordrad till byn Sleepy Hollow för att undersöka ett antal mord som begåtts. Crane bemöts av vidskepliga bybor som hävdar att mördaren är en övernaturlig krigare utan huvud. Crane, som tror på vetenskapliga metoder, bryr sig inte om dessa rykten och påbörjar sin utredning. Crane övernattar hos byns förmögaste familj Van Tassel och blir förtjust i dottern Katrina (Christina Ricci). Katrina berättar om Sleepy Hollows historia och hur så gott som alla är via härkomst eller giftemål släkt med varandra. Efter att han bemöter den huvudlöse ryttaren (Christopher Walken), men underligt nog överlever, blir Crane förskräckt. Han samlar sig och blir övertygad att den huvudlöse ryttaren, trots sin övernaturliga form, är kontrollerad av någon av kött och blod. Det kommer fram att Katrinas styvmor är den som kontrollerat ryttaren för att kunna ärva Van Tassels ägor samt hämnas på Katrinas far som orsakat misär för hennes familj. Efter en slutkamp returneras ryttarens huvud (vilken användes för att styra den) till hans grav och lugnet återvänder till Sleepy Hollow. Crane återvänder till New York tillsammans med Katrina.

4.3.2 Visuell nedbrytning av titelscenen

Produktionsbolagens titelplanscher samt regissörens titelplansch visas först, men sedan spelar filmen i 7 minuter och 25 sekunder innan titelscenen sätter igång (se mittersta bilden i figur 7). Titelscenen är Crane's resa från New York till Sleepy Hollow. Flera av bilderna är väl komponerade statiska bilder med diegetiska texter som reflekteras i vattnet eller kastar skuggor etc. Ichabod förbereder sig för sitt uppdrag genom att bläddra i sitt anteckningsblock i källan. I ett senare skede ser vi en bild på några mystiska märken i hans handflata (denna tidiga första etablering förklaras senare och är egentligen inget annat än en symbolisk representation för Crane's förträngda barndomsminnen). Resan tar hela natten och han anländer till slut till Sleepy Hollow sent nästa dag. Crane går genom den rätt så ödsliga byn. Han stannar en stund och ser lite längre bort ett vaktorn som är byggt på en platå och skyddat med spjut som sticker upp ur marken. En man klättrar upp i det. Crane anländer till ett stort hus som står ensam på en kulle. När förtexterna upphör har filmen spelat redan i 11,5 minuter.

4.2.3 Analys

Det allmännaste problemet som titelscener kan hamna ut för är att verka lösryckta från resten av filmen och därmed frånstötande. *Sleepy Hollow* har i princip en väldigt traditionell titelscen med undantaget av att den inte är placerad direkt i början av filmen. Denna alternativa metod att inte lägga förtexterna i början av filmen är inte särskilt ny, till exempel Ingmar Bergman placerade förtexterna till "Vargtimmen" (1968) i mitten av filmen¹ och i *Leaving Las Vegas* (1995) uppenbarar sig titeln först 15 minuter in i filmen. Metoden har både för- och nackdelar. Fördelen med detta är att filmen snabbt kommer igång utan att publiken "väntar på att filmen skall börja". Däremot har filmen redan börjat och risken med att ha en över fyra minuters titelsekvens är att tittaren tappar sitt intresse. När man tittar bara på statistiken (25 titelplanscher som tidsmässigt utgör 4 % av hela filmens längd) kan man vänta sig en uttråkad publik, men efter två minuter anländer Crane till byn och trots att titelscenen fortfarande är igång, känns det som om filmen börjat (igen). Om filmen började där titelsekvensen börjar skulle det vara en ytterst långtråkig

¹ Solana & Boneu 2007: 118

inledning. Och om man placerat titelinformationen redan i början av filmen skulle den ha stulit för mycket uppmärksamhet av händelserna som tar plats.

Eftersom huvudkaraktären redan presenterats innan titelscenen, är resan endast en fördjupning av honom. Anteckningarna i boken och de mystiska märkena på hans hand är trots allt obekanta för tittaren. Resan från New York till Sleepy Hollow kan också ses som en resa från det moderna och vetenskapliga till det ursprungliga och magiska. Något som stöder detta resonemang är en återvändande mardröm som Crane ser från sin barndom som i själva verket handlar om hur man förlorar tron i det magiska när man växer upp.

Robert Dawson (Digiscope¹) som har designat titelscenen har jobbat tillsammans med regissören Tim Burton under ett flertal andra produktioner (*Edward Scissorhands* (1990), *Ed Wood* (1994), *Mars Attacks* (1996), *Planet of the Apes* (2001), *Big Fish* (2003), *Charlie and the Chocolate Factory* (2005)). Jämför man de flesta av hans andra filmer, verkar Burton gilla dessa relativt långa, dock introducerande titelsekvenser. Detta kan även ses som ett sätt att vagga tittaren från sin verklighet in i filmens värld.

Sleepy Hollow kan inte direkt stämplas till en enda genre, utan kräver en kombination av ett antal för att kunna beskriva filmen. Filmen varierar mellan att vara samtidigt spännande, mysterisk, skrämmande och komisk. Den noggrannaste beskrivning av genre skulle vara "Tim Burton" eftersom de flesta av hans filmer har liknande visuella stilgrepp.

Valet av fonten är en vit serif skriven i versaler (som av slumpen liknar väldigt långt den som använts till rubrikerna i denna text). Med andra ord är de inte speciellt intressanta som så, men sättet som de materialiserar sig ur dimman och kastar skuggor i solljuset gör planscherna intressanta. Ett lyckat val av ett väldigt läsbart typsnitt med animationer gör den relativt ointressanta texttypen intressant att se på. Däremot tycker jag att texttypen på DVD-pärmen och filmplanschen känns mer passande för filmens stil.

¹ Digiscope

Titelsekvensen riskerar med sin längd att bli spolad om tittaren har möjlighet till det. Den innehåller en del etableringsbilder, men inget direkt nödvändigt för berättandet. En litet kortare version skulle kunna vara bättre för filmens flyt.

4.4 Back to the Future (1985)



Figur 9 – Back to the Future

4.4.1 Synopsis

Året är 1985. Marty McFly (Michael J. Fox) är en typisk ung kille med ett intresse för musik men hans familj lider av en del motgångar. Marty är vän med en excentrisk uppfinnare, Doctor Emmet Brown (Christopher Lloyd), som Marty kallar för "Doc". Doc har uppfunnit en tidsmaskin som är byggd av en DeLorean bil. Tidsmaskinen använder sig av plutonium som bränsle, som Doc skaffat av Libanesiska extremister. Innan Doc hinner resa iväg, blir han skjuten av Libaneserna. Marty flyr iväg med bilen och råkar aktivera maskinen och reser bakåt i tiden till år 1955. Han stöter ihop med sin far (Crispin Glover) som ung och orsakar att hans föräldrar inte träffas som de ursprungligen gjorde. Marty söker upp Doc och förklarar vad som hänt. Eftersom de inte har tillgänglighet till plutonium, hittar de på att endast ett blixtnedslag skulle ha tillräckligt med kraft för bilens tidsresa. Lyckligtvis vet Marty exakt var en blixtnedslag kommer att träffa inom några dagar.

Marty måste innan det se till att hans föräldrar träffas och blir förälskade, för att han överhuvudtaget skall kunna bli född. Marty klarar av att fixa ihop sina föräldrar och att resa tillbaka till 1985. Han märker att hans handlingar har haft en positiv inverkan på hans familjs situation i den nya, förändrade framtiden.

4.4.2 Visuell nedbrytning av titelscenen

Filmens titel visas. Man hör klockor som tickar. Bilden öppnar med en lång åkning på en mängd olika klockor. Vi ser även en bild på en tecknad man som hänger från en visare på en klocka (en liten plantering till slutet där Emmet Brown hänger från klocktornet). Därefter ser man inramade tidningsutklipp som handlar om Emmet Browns herrgård som brunnit upp och om att han gått i konkurs och sålt fastigheter. Vi ser en stökig säng på vilken det ligger en videokamera. En radio går på av sig själv; en reklam hörs som handlar om Toyota bilar. I reklamen nämns att årsmodellen (året) är 1985. Åkningen fortsätter och man ser olika köksapparater som är kopplade med klockor och sladdar till varandra. Alla maskinerna går automatisk på en efter en. Televisionen går på och visar en nyhetssändning där reportern berättar att en mängd plutonium blivit stulen av en Libysk grupp. En mekanisk arm för en burk hundmat till en konservburksöppnare. Armen vänder sedan den öppnade burken och innehållet faller ner i en skål på golvet som det står "Einstein" på. Dörren öppnas. Vi ser Marty's fötter när han lägger dörrnyckeln under dörrmattan. Han ropar för att se om någon är på plats. Han lägger ner sin skateboard som han burit på och sparkar den vidare. Skateboarden rullar och stannar då den träffar en låda där det står "plutonium" på och som har varningar för radioaktivitet. Det klipper till Marty's hand som kopplar knappar på olika maskiner. Vi ser en mängd mätare vridas upp för fullt. Han kopplar in en elgitarr. Marty står framför en enorm högtalare. Han börjar spela. Omedelbart sprängs högtalaren och Marty flyger bakåt genom luften mot en bokhylla. Han blir täckt med skräp. Marty stiger upp och tar av sig ett par solglasögon och utbrister "rock'n roll". En telefon ringer och Marty svarar i den. Det är Doc som ber att Marty skall träffa honom inkommande natt utanför ett köpcentrum. Plötsligt börjar alla klockor i huset ringa samtidigt. Marty täcker öronen. Doc blir ivrig när han hör klockorna ringa och säger att hans experiment fungerade och att alla klockor är exakt 25 minuter sena. Marty ropar i luren att han är försenad till skolan.

4.4.4 Analys

Textplanschernas typsnitt är en *geometrisk sans-serif*, vars runda former är ofta nästan perfekta cirklar. Med tanke på filmens namn är det ett sammanträffande att det första geometriska typsnittet heter *Futura*. Filmens titelplansch är däremot en beställningsgjord font som är kursiverad åt olika håll, eldfärgad med blå kant. Titeln är filmens logo och samma tema användes till filmplansen och till de efterträdande filmerna. I dagens läge ser logon en aning klyschig ut, men förmedlar i sig själv filmens stämning, vilket i sin tur är rätt så sällsynt.

Tidsmässigt är titelscenen en aning låg (4:31min) men den enorma mängden planteringar som görs under den skapar mer intresse hos tittaren än de flesta titelscenerna som gjorts under de senaste 25 åren. Planteringarna upplöses längs hela filmens gång och för tittaren som sett filmen tidigare är åkningen en väldigt tillfredställande bild. Öppningsbilden är på en klocka, en första ledtråd om att berättelsen handlar om tid. En direkt tolkning kunde även göras på mängden av klockorna om att det inte bara handlar om "en tid", utan flera. Mot slutet av scenen, då klockorna ringer och Marty utbrister att han är försenad, får man ytterligare en ledtråd om vad huvudkaraktärens kommande hinder handlar om. Titelscenen presenterar huvudkaraktären väldigt försiktigt genom att visa ansiktet först i slutet av scenen. Marty's karaktär får en effektiv introduktion, och man får snabbt en känsla av hurudan han är som person. Även Doc Browns karaktär får färg genom inramade tidningsutklipp, hemgjorda uppfinningar och ett mystiskt telefonsamtal.

En film som *Back to the Future* är svår att klämma in i endast ett fåtal kategorier, av den orsak att filmen innehåller flera olika stiler som kan grupperas till flera olika genrer. Titelscenen lyckas förbereda tittaren om stilgreppet och humorn i filmen. Filmen är kategoriserad främst inom genrerna äventyr, familj och sci-fi på IMDb, vilket är enligt min åsikt en lyckad blandning av genrer och känns som en korrekt beskrivning. På en finsk videouthyrningsbutiks hemsida kategoriseras *Back to the Future* som komedi, men beskrivs på DVD-pärmen som action (igen ett väldigt bra exempel om hur den tryckta informationen inte har någon större validitet än den elektroniska).

Titelscenen lyckas väldigt bra skapa nyfikenhet hos tittaren utan att lova för mycket. Det bästa med titelscenen i *Back to the Future* måste dock vara överenskommelsen man gör med tittaren via den överdrivet stora förstärkaren. Det engelska ordet *amplifier* betyder direkt översatt förstärkare, men kan även hänföra till överdrivenhet. Denna överdrivna verklighet där det är möjligt att resa

genom tiden är det som måste etableras till tittaren, och vad bättre än att samtidigt visa huvudkaraktärens musikaliska ambition.

För att avsluta är det svårt att hitta något negativt att säga om titelsekvensen eftersom den är så väl planerad och lyckas förmedla filmens tema, problematik, planteringar, överenskommelser och karaktärer utan att någonsin ge bort för mycket information.

4.5 Särfall - filmer utan titelscener

En trend som inte är ny, men som har börjat uppenbara sig allt oftare under de senaste åren, är filmer som saknar titelplanscher. I vissa fall kan till och med själva titeln komma fram först i slutet av filmen som till exempel i *Avatar* (2009). Däremot brukar de oftast ändå innehålla produktionsbolagens logoanimationer. I dem kan man även se en stigande trend av beställningsgjorda logon för att bättre passa in i filmens stil. Ett bra exempel av detta är Warner Bros. logo som i årtionden har modifierats enligt filmen (Figur 9).



Figur 10 – Warner Bros. logo i *The Matrix* (1999), *300* (2006) och *Sherlock Holmes* (2009)

Oberoende om logon är gjord för att passa in i filmen, anser jag inte dessa direkt som en del av filmen, men om till exempel ljudvärlden börjar komma in redan under produktionsbolagens logon blir de förvisso en del av titelscenen.

Som jag redan i kapitel 4.1.3 diskuterade, ger valet att lämna bort titelscenen filmen en egen verklighetskänsla. Då produktionstexten är frånvarande blir vi inte påmind om de personer som är ansvariga för vad vi upplever, utan det verkar som om det händer av sig själv. Ett väldigt bra exempel ser man i *The Ring* (2002), där filmen börjar direkt efter (den beställningsgjorda) logoanimationen. För en skräckfilm är det en stor fördel att kännas "äkta" i och med att publiken skall bli uppskrämda. *Collateral* (2004) är en annan film som saknar titlar och lyckas tack vare det skapa en realistisk atmosfär till händelserna.

Jag tror inte produktionsbolagens planscher kommer att försvinna från titelscenerna under den närmaste framtiden. Delvis för att bolagen aldrig skulle gå med på det, men delvis för att tittarna inte skulle hänga med. Precis som tittarna förväntar sig en kärlekshistoria och humor när de går och se på en romantisk-komedi, är de inte vana vid att filmen bara börjar "utan förvarning". Precis som David Fincher sade om titelscenen till *Fight Club* (1999):

*"Jag vill ha något som startar filmen genom att säga [till publiken], "Alla, öppna era jävla ögon och stäng munnarna och gör er redo för att vi ska sätta igång. Om ni blir efter, lämnar vi utan er"."*¹

En annan modern trend är att lämna titelscenen till slutet. Med det alternativet behöver man inte oroa sig för att skapa en känsla för den kommande filmen, och i och med att filmen redan slutat kan stilen vara mycket friare. Ett exempel på detta hittas till exempel i *Sherlock Holmes* (2009), *Iron Man* (2009) samt *300* (2006). Titelscenens uppgift har i detta fall förvandlats från att skapa intrig och stämning, till att tona av eller summera filmen. En titelscen som skapats till slutet (trots att de ofta är filmtekniskt avancerade) skulle inte fungera i början av en film, eftersom de skulle kännas långdragna och tråkiga.

Efter mer än 100 år av titelskapande verkar det som om filmindustrin har långsamt börjat återvända till filmer utan titlar. Behovet av titlar existerar inte längre när filmerna kan paketeras med planscher, TV-reklamer, internetsidor och trailers. Det betyder ändå inte att en film skulle klara sig utan en introduktion. Tvärtom vågar man nuförtiden inleda en film precis så som man anser vara den bästa öppningen för filmen i fråga, vilket är en positiv sak för film i allmänhet.

¹ Solana & Boneu 2007: 23, Todd Doogan interviews director David Fincher

5. Slutsatser

5.1 Utredning

Denna undersöknings syfte var att kartlägga titelscenens ursprung och utveckling samt att undersöka, genom analyser av diverse filmer, hur titelscenen hjälper spelfilmens berättande. Eftersom detta är en kvalitativ forskning kommer jag därmed inte att presentera några absoluta resultat eller statistik. Istället vill jag avrunda med att försöka utreda mina subjektiva insikter.

Att säga något definitivt om titelsceners genreklassificering efter endast fyra analyser (av filmer med olika genre) är helt enkelt omöjligt. Det som filmen klassas som kanske inte alltid stämmer överens med innehållet, men är det inte då ett tecken på att klassificeringssystemet inte fungerar? Vems fel är det när jag ser på en komedi men inte skrattar? De analyserade filmerna har möjligen en del motstridigheter med respektive kategorisering, men det verkar som om det inte alltid finns något enhetligt system för genrestämplingen. Om en film klassas som någon totalt annan genre på en finsk DVD-pärm än vad innehållet är, verkar det som om den finska distributören valt vilken genre filmen placeras i.

Det finns fler tittare än filmer, vilket betyder att det existerar flera åsikter om samma sak, men om titelscenen förbereder tittaren, eller i vissa fall säljer en idé om vad filmens stil och känsla är, har man lyckats förmedla vad genret är (utan att hamna lägga ett namn på vad det är). Däremot ifall en komedifilms titelscen är roligare än resten av filmen, tyder det mer på att titelscenen är skriven av någon annan än manusförfattaren.

Man får sällan något annat än en liten ledtråd om huvudkonflikten i filmens titelscen, men som i titelscenen i *I, Robot* blir den kommande konflikten presenterad. Jag tror att i fall man visar för mycket redan i början så blir filmen förutsägbar och tråkig. Titelscenen skall introducera, eller kanske endast göra en plantering av konflikt. Samma gäller karaktärer. I *Stranger Than Fiction*, blir Harold grundligt presenterad i början. Eftersom vi redan under titelsekvensen får veta allting om honom, blir han tråkig att följa med. Karaktären borde ha utsatts för konflikt direkt efter titelscenen tagit slut. Som jämförelse får man en rätt så bra känsla av huvudkaraktären i *Back to the Future* under titelscenen, men tittaren vet inte ännu vem Marty McFly är. Tittaren får först

endast en presentation, och sedan genom hela filmen en fördjupad bild av karaktären. Därför hålls tittaren intresserad.

Kamerarörelser och klippstil är en enorm del av filmens narratologi. Under titelscenen kan det vara att dessa skiljer sig delvis från den egentliga filmen, men borde absolut inte vilseleda publiken. Ett bra exempel är *Spider-Man 3* (2007) vars titelsekvens innehåller korta snuttar från de två föregående filmerna. Bildklippen är placerade i ett spindelnät vilket bildar ett kollage/montage. Naturligtvis är resten av filmen stilmässigt annorlunda, men klipptakten, stämningen och stilen är densamma, vilket gör att den något utstickande titelscenen passar trots allt in.

Det är ovanligt mycket man kan berätta med ett välvalt typsnitt, enligt mig borde varje film ha sin egna font. Detta kommer bäst fram i äventyrsfilmer i fantasivärldar vars filmtitel blir en del av hela produkten. Den känns inte bara som en titel för filmen, utan mer som en upplevelse. Genom att bara se på titeln anar man spänningen och iver till den kommande filmupplevelsen. Som jag tidigare nämnde, känner jag denna effekt av titelplanschererna både i *Back to the Future* och i *I, Robot*. Typografi är inte bara om olika sorts bokstäver, det handlar om att berätta.

Även andra tecken berättar mycket i film. Enkla betydelselösa föremål ger mening och innehåll till scener genom deras kontext. Det är inte heller bara *vad* man visar, men *hur* man gör det. Givetvis har berättande bildat stereotypiska betydelser för föremål (den som bär nycklar har makt, hjälten har en vit hatt och så vidare), men konnotationen ligger alltid hos tittaren. Flertydiga tecken borde ändå leda till samma grundresonemang, och en neutral tolkning av en symbol skall inte heller förstöra filmupplevelsen. En stor del tittare gör inte kopplingar mellan filmens tematik och udda föremål som syns i bild om man inte sett filmen tidigare. En film som saknar dessa "gömda" detaljer berikar däremot inte upplevelsen för någon som ser filmen flera gånger. Jag tycker att titelscenen är ett perfekt tillfälle att presentera filmens symbolik. Eftersom titelsekvensen allt som oftast skiljer sig till en viss grad från filmen, finns det en stor möjlighet att plantera kommande koncept utan att tittaren medvetet förstår dess betydelse.

I ett försök på att besvara min fråga "*Är det nödvändigt med en titelscen överhuvudtaget?*" kommer jag fram till både ett jakande och ett nekande svar. Allting beror på filmens stämning, genre, stil m.m. Där ett lugnt drama kan ha långa etableringsscener med en massa textplanscher

är de kanske till och med till skada i en annan stils film. Titelscenen får inte stjäla uppmärksamheten av det som pågår i filmen. Samtidigt måste den delen av filmen då titelplanscherna visas vara tillräckligt enkel för att kunna ge rum till texterna. Om man lägger in en titelsekvens bara för att det "alltid finns en titelsekvens i början", riskerar man att försämra inledningen eller möjligen lova mer än vad själva filmen har att erbjuda. Oberoende om titelscenen innehåller några titlar, börjar filmer ofta med något som kallas till titelscen. Det verkar som om titelscenen har utvecklats till en konvention, en sorts regel för hur man skall inleda en film. All den väsentliga informationen finns ändå i slutet samt till exempel på IMDb.

Kort sagt: Om titelscenen inte ger ett mervärde till filmen, är den endast i vägen för berättandet.

5.2 Vidare forskning

Något som jag började fundera på under arbetsprocessen var att det skulle vara en intressant jämförelse att titta på tekniken och bildberättandet i titelscenerna mellan gamla och nya versioner av filmer, hur man har inlett samma film först på 30-talet och sedan upp till 70 år senare. För vidare forskning har jag undersökt inom nyinspelade filmer och kommit fram med en lista på några tänkvärda filmexempel:

3:10 to Yuma (1957 och 2007), *Cape Fear* (1962 och 1991), *Dawn of the Dead* (1978 och 2004), *Gone in Sixty Seconds* (1974 och 2000), *The Italian Job* (1969 och 2003), *King Kong* (1933, 1976 och 2005), *The Mummy* (1932 och 1999), *Ocean's Eleven* (1960 och 2001), *Planet of the Apes* (1968 och 2001), *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (1936 och 2007), *The Texas Chainsaw Massacre* (1974 och 2003), *War of the Worlds* (1953 och 2005)

Dessa är endast en bråkdel av de hundratals nyinspelade filmer som existerar.

Litteraturlista

Böcker:

- Altman, Rick. 1989. *The American Film Musical*. Indiana University Press, 400 s. ISBN 0-253-20514-X
- Altman, Rick. 2002. *Elokuva ja Genre; suomentaneet Kimmo ja Silja Laine*. Osuuskunta Vastapaino, 293 s. ISBN 951-768-092-9
- Andersson, Lars Gustav & Hedling, Erik. 1999. *Filmanalys: En introduktion*. Studentlitteratur, Lund, 114 s. ISBN 91-44-00802-3
- Andrew, Dudley. 1984. *Concepts in Film Theory*. Oxford University Press, 239 s. ISBN 0-19-503428-7
- Asimov, Isaac. 1991. *I, Robot*. Bantam Doubleday Dell Publishing Group Inc, 272s. ISBN 0-553-29438-5
- Bacon, Henry. 2000. *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. Suomen Elokuva-arkisto, 267 s. ISBN 951-746-160-7
- Bagh, Peter von. 2009. *Lajien Synty*. Werner Söderström Osakeyhtiö, Helsinki, 559 s. ISBN 978-951-0-35625-8
- Bal, Mieke. 1997. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Andra upplagan. University of Toronto Press, 254 s. ISBN 0-8020-7806-0
- Bergström, Bo. 2001. *Effektiv visuell kommunikation*. Fjärde upplagan. Carlsson Bokförlag, 303 s. ISBN 91-7203-542-0
- Block, Bruce. 2008. *The Visual Story: Creating the visual structure of film, TV and digital media*. Andra upplagan. Focal Press, 297 s. ISBN 978-0-240-80779-9
- Bordwell, David och Thompson, Kristin. 1997. *Film Art: an introduction*. Femte upplagan. McGraw-Hill, 496 s. ISBN 0-07-006634-5
- Branigan, Edward. 1992. *Narrative Comprehension and Film*. Första upplagan. Routledge, New York, 344 s. ISBN 0-415-07512-2
- Chandler, Daniel. 2002. *Semiotics: The Basics*. Första upplagan. Routledge, London, 240 s. ISBN 0-415-26594-0
- Freytag, Gustav. 1900. *Freytag's Technique of the drama : an exposition of dramatic composition and art*. An authorized translation from the 6th German ed. by Elias J. MacEwan. Tredje upplagan. Scott, Foresman and Company, Chicago 395 s.
- Granath, Thomas. 2003. *Manus och dramaturgi för film*. Andra upplagan. Liber AB, 155 s. ISBN 91-47-07230-x
- Kuleshov, Lev & Levaco, Ronald. 1974. *Kuleshov on Film - Writings of Lev Kuleshov*. Första Upplagan. University of California Press, London, 226 s. ISBN 0-520-02659-4
- Lothe, Jakob 2000. *Narrative in Fiction and Film: An Introduction*. Första upplagan. Oxford University Press, New York, 272 s. ISBN 978-0198752325
- Monaco, James. 2009. *How to Read a Film*. Fjärde upplagan. Oxford university Press, New York, 736 s. ISBN 978-0-19-532105-0

Rabiger, Michael. 2007. Directing: Film Techniques and Aesthetics. Fjärde upplagan. Focal Press, 548 s. ISBN 978-0-240-80882-6

Salt, Barry. 1992. Film Style & Technology: History & Analysis. Andra upplagan. Starword, 352 s. ISBN 0 9509066 2 x

Solana, Gemma och Boneu, Antonio. 2007. Uncredited: Graphic Design & Opening Titles in Movies. Index Book, 313 s. ISBN 84-96309-52-5

Thurlow, Clifford. 2008. Making Short Films. Andra upplagan. Berg, 292 s. ISBN 978 1 84520 804 2

Elektroniska källor:

Dataisnature - A Slice through time: Slit-scan Art [www]. Hämtad 14.08.2010 <http://dataisnature.com/?p=436>

Digiscope [www]. Hämtad 14.08.2010 <http://www.digiscope.com/>

IMDb: Stranger Than Fiction (2006) [www]. Hämtad 14.08.2010 <http://www.imdb.com/title/tt0420223/>

IMDb: Superman (1978) – trivia [www]. Hämtad 14.08.2010 <http://www.imdb.com/title/tt0078346/trivia>

Institut Lumiere [www]. Hämtad 14.08.2010 <http://www.institut-lumiere.org/francais/films/1seance/accueil.html>

Introduction to Narratology [www]. Hämtad 14.08.2010

<http://www.cla.purdue.edu/academic/engl/theory/narratology/>

MK12 [www]. Hämtad 14.08.2010 <http://www.mk12.com/>

Picture Mill [www]. Hämtad 14.08.2010 <http://www.picturemill.com/>

Saul Bass – Designmuseum [www]. Hämtad 14.08.2010 <http://www.designmuseum.org/design/saul-bass>

The Art of the Title sequence [www]. Hämtad 14.08.2010 <http://www.artofthetitle.com/>

Todd Doogan interviews director David Fincher [www]. Hämtad 14.08.2010

<http://www.thedigitalbits.com/articles/fightclub/fincherinterview.html>

Webbox – CGI Timeline: Slit-scan [www]. Hämtad 14.08.2010

<http://www.webbox.org/cgi/1969%20A%20Space%20Odyssey%202001%20slit-scan%20effect.html>

Wikipedia: August and Louis Lumiere [www]. Hämtad 14.08.2010 <http://en.wikipedia.org/wiki/Lumiere>

Wikipedia: Cecil Hepworth [www]. Hämtad 14.08.2010 http://en.wikipedia.org/wiki/Cecil_Hepworth

Wikipedia: Computer-generated imagery, History [www]. Hämtad 14.08.2010 http://en.wikipedia.org/wiki/Computer-generated_imagery#History

Wikipedia: Gustav Freytag [www]. Hämtad 14.08.2010 http://en.wikipedia.org/wiki/Gustav_Freytag

Wikipedia: History of Film [www]. Hämtad 14.08.2010 http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_film

Wikipedia: John Whitney (animator) [www]. Hämtad 14.08.2010

[http://en.wikipedia.org/wiki/John_Whitney_\(animator\)](http://en.wikipedia.org/wiki/John_Whitney_(animator))

Wikipedia: Lockheed [www]. Hämtad 14.08.2010 http://en.wikipedia.org/wiki/Lockheed_Aircraft_Corporation

Wikipedia: Saul Bass [www]. Hämtad 14.08.2010 http://en.wikipedia.org/wiki/Saul_Bass

Wikipedia: Slit-scan photography [www]. Hämtad 14.08.2010 http://en.wikipedia.org/wiki/Slit-scan_photography

Wikipedia: Title sequence [www]. Hämtad 14.08.2010 http://en.wikipedia.org/wiki/Title_sequence

Filmer:

12 Monkeys (1995) Regi – Gilliam, Terry. USA, Universal Pictures, Atlas Entertainment, Classico

2001: A Space Odyssey (1968) Regi – Kubrick, Stanley. UK, USA. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), Polaris, Stanley Kubrick Productions

3:10 to Yuma (1957) Regi – Daves, Delmer. USA. Columbia Pictures Corporation

3:10 to Yuma (2007) Regi – Mangold, James. USA. Lionsgate, Tree Line Films, Relativity Media

300 (2006) Regi – Snyder, Zack. USA. Warner Bros. Pictures, Legendary Pictures, Virtual Studios, Hollywood Gang Productions, Atmosphere Entertainment MM

Alien (1979) Regi – Scott, Ridley. UK, USA. Brandywine Productions, Twentieth Century-Fox Productions

All That Jazz (1979) Regi – Fosse, Bob. USA. Columbia Pictures Corporation, Twentieth Century-Fox Film Corporation

Annie Hall (1977) Regi – Allen, Woody. USA. Rollins-Joffe Productions

Avatar (2009) Regi – Cameron, James. USA, UK. Twentieth Century-Fox Film Corporation, Dune Entertainment, Giant Studios, Ingenious Film Partners, Lightstorm Entertainment

Back to the Future (1985) Regi – Zemeckis, Robert. USA. Universal Pictures, Amblin Entertainment, U-Drive Productions

Big Fish (2003) Regi – Burton, Tim. USA. Columbia Pictures Corporation, Jinks/Cohen Company, The Zanuck Company, Tim Burton Productions

Cape Fear (1962) Regi – Thompson, J. Lee. USA. Melville-Talbot Productions

Cape Fear (1991) Regi – Scorsese, Martin. USA. Amblin Entertainment, Cappa Films, Tribeca Productions

Carlito's Way (1993) Regi – De Palma, Brian. USA. Universal Pictures, Epic Productions, Bregman/Baer Productions

Charlie and the Chocolate Factory (2005) Regi – Burton, Tim. USA, UK. Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, The Zanuck Company, Plan B Entertainment, Theobald Film Productions, Tim Burton Productions

Collateral (2004) Regi – Mann, Michael. USA. Paramount Pictures, DreamWorks SKG, Parkes/MacDonald Productions, Edge City

Crimes and Misdemeanors (1989) Regi – Allen, Woody. USA. Rollins-Joffe Productions

Dawn of the Dead (1978) Regi – Romero, George A. Italien, USA. Laurel Group

Dawn of the Dead (2004) Regi – Snyder, Zack. USA, Canada, Japan, Frankrike. Strike Entertainment, New Amsterdam Entertainment, Metropolitan Filmexport, Toho-Towa

Ed Wood (1994) Regi – Burton, Tim. USA. Touchstone Pictures

Edward Scissorhands (1990) Regi – Burton, Tim. USA. Twentieth Century-Fox Film Corporation

Fight Club (1999) Regi – Fincher, David. USA, Tyskland. Fox 2000 Pictures, Regency Enterprises, Linson Films, Atman Entertainment, Knickerbocker Films, Taurus Films

Gone in Sixty Seconds (1974) Regi – Halicki, H.B. USA. H.B. Halicki Mercantile Co.

Gone in Sixty Seconds (2000) Regi – Sena, Dominic. USA. Touchstone Pictures, Jerry Bruckheimer Films

I, Robot (2004) Regi - Proyas, Alex. USA, Tyskland. Twentieth Century-Fox Film Corporation, Mediastream IV, Davis Entertainment, Laurence Mark Productions, Overbrook Entertainment, Canlaws Productions

King Kong (1933) Regi – Cooper, Merian C. och Schoedsack ,Ernest B. USA. RKO Radio Pictures

King Kong (1976) Regi – Guillermin, John. USA. Paramount Pictures, Dino De Laurentiis Company

King Kong (2005) Regi – Jackson, Peter. Nya Zeeland, USA, Tyskland. Big Primate Pictures, Universal Pictures, WingNut Films, MFPV Film

L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat (1896) Regi – Lumière, Auguste och Louis. Frankrike

Le Scaphandre et le Papillon (2007) Regi – Schnabel, Julian. Frankrike, USA. Pathé Renn Productions, France 3 Cinéma, The Kennedy/Marshall Company, C.R.R.A.V. Nord Pas de Calais, Région Nord-Pas-de-Calais, Canal+, CinéCinéma, Banque Populaire Images 7

Leaving Las Vegas (1995) Regi – Figgis, Mike. USA, UK, Frankrike. Initial Productions, Lumière Pictures

Mars Attacks! (1996) Regi – Burton, Tim. USA. Tim Burton Productions, Warner Bros. Pictures

Memento (2000) Regi – Nolan, Chrisopher. USA. Newmarket Capital Group, Team Todd, I Remember Productions, Summit Entertainment

Ocean's Eleven (1960) Regi – Milestone, Lewis. USA. Dorchester, Warner Bros. Pictures

Ocean's Eleven (2001) Regi – Soderbergh, Steven. USA. Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, NPV Entertainment, Jerry Weintraub Productions, Section Eight, WV Films II

Panic Room (2002) Regi – Fincher, David. USA. Columbia Pictures Corporation, Hofflund/Polone, Indelible Pictures

Planet of the Apes (1968) Regi – Schaffner, Franklin J. USA. APJAC Productions, Twentieth Century-Fox Film Corporation

Planet of the Apes (2001) Regi – Burton, Tim. USA. Twentieth Century-Fox Film Corporation, The Zanuck Company, Tim Burton Productions

Se7en (1995) Regi – Fincher, David. USA. New Line Cinema

Sherlock Holmes (2009) Regi – Ritchie, Guy. USA, Tyskland. Warner Bros. Pictures, Village Roadshow Pictures, Silver Pictures, Wigram Productions, Internationale Filmproduktion Blackbird Dritte, Lin Pictures

Sleepy Hollow (1999) Regi – Burton, Tim. Tyskland, USA. Paramount Pictures, Mandalay Pictures, American Zoetrope, Karol Film Productions, Tim Burton Productions

Spider-Man 3 (2007) Regi – Raimi, Sam. USA. Columbia Pictures, Marvel Studios, Laura Ziskin Productions, Columbia Pictures Industries

Stand By Me (1986) Regi – Reiner, Rob. USA. Act III, Columbia Pictures Corporation, The Body

Stardust Memories (1980) Regi – Allen, Woody. USA. Rollins-Joffe Productions

Stranger Than Fiction (2006) Regi – Forster, Marc. USA. Columbia Pictures, Mandate Pictures, Three Strange Angels, Crick Pictures (copyright holder), Ebeling Group

Superman (1978) Regi – Donner, Richard. Canada, UK, USA. Alexander Salkind, Dovemead Films, Film Export A.G., International Film Production

Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (1936) Regi – King, George. UK. George King Productions

Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street (2007) Regi – Burton, Tim. USA, UK. DreamWorks Pictures, Warner Bros. Pictures, Parkes/MacDonald Productions, The Zanuck Company, Dombey Street Productions, Tim Burton Productions

Synedoché, New York (2009) Regi – Kaufman, Charlie, USA. Likely Story, Projective Testing Service, Russia, Sidney Kimmel Entertainment

The Bathers (1900) Regi – Hepworth, Cecil. UK

The Italian Job (1969) Regi – Collinson, Peter. UK. Oakhurst Productions

The Italian Job (2003) Regi – Gray, F. Gary. USA, Frankrike, UK. Paramount Pictures, De Line Pictures

The Man With the Golden Arm (1955) Regi – Preminger, Otto. USA. Otto Preminger Films

The Matrix (1999) Regi – Wachowski, Andy och Wachowski, Lana. USA, Australien. Groucho II Film Partnership, Silver Pictures, Village Roadshow Pictures, Warner Bros. Pictures

The Mummy (1932) Regi – Freund, Karl. USA. Universal Pictures

The Mummy (1999) Regi – Sommers, Stephen. USA. Universal Pictures, Alphaville Films

The Ring (2002) Regi – Verbinski, Gore. USA, Japan. DreamWorks SKG, MacDonald/Parkes Productions, BenderSpink

The Texas Chainsaw Massacre (1974) Regi – Hooper, Tobe. USA. Vortex

The Texas Chainsaw Massacre (2003) Regi – Nispel, Marcus. USA. New Line Cinema, Focus Features, Platinum Dunes, Next Entertainment, Chainsaw Productions LLC

Vargtimmen (1968) Regi – Bergman, Ingmar. Sverige. Svensk Filmindustri

Vertigo (1958) Regi – Hitchcock, Alfred. USA. Alfred J. Hitchcock Productions, Paramount Pictures

War of the Worlds (1953) Regi – Haskin, Byron. USA. Paramount Pictures

War of the Worlds (2005) Regi – Spielberg, Steven. USA. Paramount Pictures, DreamWorks SKG, Amblin Entertainment, Cruise/Wagner Productions