

Dröm i film

En innehållsanalys av drömsekvenser
från tre olika filmer utgående från
Thorsten Botz-Bornsteins drömteorier

Markus von Knorring

Arcada - Nylands svenska yrkeshögskola
Mediekultur

Helsingfors 2012

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	8313
Författare:	Markus von Knorring
Arbetets namn:	Dröm i film - En innehållsanalys av drömsekvenser från tre olika filmer utgående från Thorsten Botz-Bornsteins drömteorier
Handledare (Arcada):	Fred Nordström
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Mitt examensarbete är en kvalitativ innehållsanalys av drömsekvenser från filmerna <i>Smultronstället</i> (1957) av Ingmar Bergman, <i>Shutter Island</i> (2010) av Martin Scorsese samt min egen film <i>Red</i> (2010). Grunden för analysen är Thorsten Botz-Bornsteins bok <i>Films and dreams</i>, där han presenterar tio nyckelord som beskriver särdrag för dröm i film. Tre av dessa nyckelord utgör basen och den teoretiska ramen för mitt arbete. Nyckelorden är <i>surrealism</i>, <i>drömfärger</i> och <i>det obehagliga</i>. Syftet med arbetet är att redovisa hur man på olika sätt kan visualisera drömmar i film. Mitt mål är att klargöra huruvida Thorsten Botz-Bornsteins drömteser överensstämmer med de filmer jag valt att analysera. Dessutom vill jag undersöka om det förekommer gemensamma drag i filmernas drömsekvenser som visuellt binder filmerna samman. I min analys har jag kommit fram till att materialet i stora drag överensstämmer med Botz-Bornsteins definition av <i>surrealism</i> och <i>det obehagliga</i>. Jag är dock oenig beträffande hans tes om <i>drömfärger</i>. Analysen visar att det förekommer klara och tydliga särdrag som förenar filmerna både visuellt och innehållsmässigt med varandra, oberoende när, hur och på vilket sätt filmerna är gjorda.</p>	
Nyckelord:	Bergman, Botz-Bornstein, drömmar, dröm i film, drömteori, Scorsese, surrealism
Sidantal:	40
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	26.10.2012

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Media Culture
Identification number:	8313
Author:	Markus von Knorring
Title:	Dröm i film - En innehållsanalys av drömsekvenser från tre olika filmer utgående från Thorsten Botz-Bornsteins drömteorier
Supervisor (Arcada)	Fred Nordström
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>My degree thesis is a qualitative content analysis of dream sequences from three different movies; <i>Wild Strawberries</i> (1957) by Ingmar Bergman, <i>Shutter Island</i> (2010) by Martin Scorsese and my own film <i>Red</i> (2010). The basis for the analysis is Thorsten Botz-Bornsteins book <i>Films and dreams</i>, where he presents ten keywords that describe different features of portraying dreams in films. I am going to look closer on three of these keywords, and use them as my basis in the theoretical framework of my thesis. The three keywords are <i>surrealism</i>, <i>dream colours</i> and <i>the uncanny</i>. The purpose of this work is to find out the different ways in which it is possible to visualize dreams in film. My goal is to clarify whether Thorsten Botz-Bornstein's dream theories are consistent with the films I have chosen to analyze. I also want to examine whether there are common traits in the dream sequences of the films that could tie the films together visually. In my analysis I have come to the conclusion that the material broadly corresponds with Botz-Bornstein's definition of <i>surrealism</i> and <i>the uncanny</i>. However, I disagree on his thesis on <i>dream colours</i>. The analysis shows that there are clear and distinct characteristics that unite the films, both visually and content with each other, regardless when, how and in what way films are made.</p>	
Keywords:	Bergman, Botz-Bornstein, dreams, dreams in films, dream theory, Scorsese, surrealism
Number of pages:	40
Language:	Swedish
Date of acceptance:	26.10.2012

INNEHÅLL

1	INLEDNING	5
1.1	Bakgrund	5
1.2	Syfte och mål	6
1.3	Frågeställningar	6
1.4	Metod och material	8
1.5	Avgränsningar	9
2	PRESENTATION AV DEN TEORETISKA RAMEN	11
2.1	Thorsten Botz-Bornstein	13
2.1.1	Surrealism	13
2.1.2	Drömfärger	14
2.1.3	Det obehagliga	14
3	PRESENTATION AV FILMERNÄ	16
3.1	Smultronstället	16
3.1.1	Filmens handling	16
3.1.2	Första drömscenen	18
3.1.3	Andra drömscenen	19
3.2	Shutter Island	20
3.2.1	Filmens handling	20
3.2.2	Första drömscenen	23
3.2.3	Andra drömscenen	24
3.3	Red	26
3.3.1	Filmens handling	26
4	ANALYS	27
4.1	Surrealism i filmerna	28
4.2	Drömfärger i filmerna	31
4.3	Det obehagliga i filmerna	32
5	SAMMANFATTNING OCH KONKLUSION	36
	KÄLLOR	38

1 INLEDNING

I detta kapitel kommer jag att presentera mitt arbete och dess ämne. Jag kommer att motivera ämnesvalet, förklara syftet och beskriva mitt material. Sedan redogör jag för den metod jag använder i mitt arbete.

1.1 Bakgrund

Jag har ofta dragits till filmer där tematiken kretsar kring drömmar. Jag fascineras av atmosfären och känslan i drömmar, det är en surrealistisk egen värld att försvinna i. Sedan jag började min karriär i filmbranschen och inledde mina filmstudier på Arcada - Nylands svenska yrkeshögskola har jag varit intresserad av hur man på olika sätt kan visualisera dröm i film. Det som gör drömmar i film så speciellt är, enligt min uppfattning, att man kan dra ut på det visuella och det finns i princip inga gränser för vad som kan skapas. I filmens "normaltillstånd" brukar den visuella stilen vara mer konkret och strikt, men i drömsekvenser kan man på ett annat visuellt sätt förmedla karaktärens känslor och tankar.

När det var dags att välja ett forskningsämne för mitt examensarbete vid Arcada, svävade mina tankar kring ämnet dröm i film. Min ursprungsidé för examensarbetet var att göra en detaljerad innehållsanalys av Andrej Tarkovskijs film *Zerkalo* (1975). När jag såg den för första gången förstod jag inte mycket av filmen, men filmens okonventionella berättarteknik och det lösa flödet av visuellt drömlika bilder påminde mig om en så kallad "ström av medvetandeteknik". Filmerna fascinerade mig och jag ville utforska filmerna vidare på ett mer systematiskt sätt.

Efter en utförlig dialog med min handledare bestämde jag mig för att inte använda mig av filmerna *Zerkalo* men behålla temat "dröm i film" och i stället koncentrera mig på drömsekvenser i filmer. Jag valde tre filmer som enligt mig har klara och tydliga drömsekvenser: en gammal film, en ny film och en egen film. Frågan var nu vilken infallsvinkel jag skulle använda mig av vid analysen av filmerna. När Tarkovskijs film ännu var aktuell som ämne för mitt arbete utforskade jag utförligt litteraturutbudet kring temat dröm i film. Utbudet var överraskande magert, men till min lycka fann jag boken *Films and dreams* (2007) av Thorsten Botz-Bornstein. I boken presenterar Botz-

Bornstein tio nyckelord som beskriver särdrag för dröm i film. Tre av dessa nyckelord är min utgångspunkt och den teoretiska ramen för mitt arbete.

1.2 Syfte och mål

Syftet med mitt examensarbete är att redovisa hur man på olika sätt kan visualisera drömmar i film. Detta gör jag genom att analysera och jämföra tre olika filmer och deras drömsekvenser utgående från tre av Thorsten Botz-Bornsteins nyckelord i boken *Films and dreams*. Dessutom kommer jag att framhålla mina egna tolkningar och åsikter om drömmarna i filmerna. Jag använder mig av Ingmar Bergmans film *Smultronstället* (1957) som utgångspunkt och ram för arbetet, och jämför den med filmerna *Shutter Island* (2010) av Martin Scorsese och min egen film *Red* (2010).

Mitt mål med detta arbete är att klargöra huruvida Thorsten Botz-Bornsteins drömteser i boken *Films and dreams* kan appliceras på de filmer jag har valt att analysera. Finns det gemensamma särskiljande drag som tematiskt och visuellt binder filmerna samman? Jag vill även utreda vad drömsekvenserna har för betydelse i förhållandet till filmens helhet.

1.3 Frågeställningar

I mitt arbete kommer jag att utgå ifrån Thorsten Botz-Bornsteins bok *Films and dreams*. I boken finns det ett kapitel som ägnas åt att presentera och klargöra tio nyckelord, som enligt Botz-Bornstein representerar olika kännetecken och deras former för dröm i film. Dessa nyckelord är:

- Surrealism
- Expressionism
- Superimposition
- Daydream
- The uncanny
- Dream transfers
- Dream colors
- Dream realism
- Dream rituals
- Dream certitudes

Från denna lista har jag valt tre nyckelord som jag kommer att använda i min analys av de tre utvalda filmerna. Nyckelorden är *surrealism*, *dream colors* (drömfärger, egen övers.) och *the uncanny* (det obehagliga, egen övers.). Dessa tre nyckelord kommer att

vara min utgångspunkt när jag analyserar filmerna.

Från första början stod det klart för mig att jag inte kunde använda alla nyckelord i min analys. Jag insåg att de tio nyckelorden formar en helhet och enskilt representerar de inte författarens ursprungliga tanke bakom orden. De tio nyckelorden är alltså inte helt och hållet fristående, utan i viss mån flyter de in i varandra - t.ex. i begreppet *daydream* (dagdröm) förekommer det också *superimposition* (överlagra, egen övers.). Med begreppet *överlagra* menar Botz-Bornstein (2007 s. 110) den teknik som används då man i en film lägger två bilder på varandra och i och med detta signalerar att personen i frågan börjar drömma.

Jag kom fram till att det är logiskt att kategorisera Botz-Bornsteins tio nyckelord i tre olika grupper: en konstnärlig, en psykologisk och en teknisk. Som jag nämnde förekommer samma karaktärsdrag i flera av orden, och det var därför viktigt för mig att noggrant välja tre begrepp som på bästa möjliga sätt återspeglar Botz-Bornsteins ursprungliga tanke bakom nyckelorden, och det var också självklart att välja ett nyckelord från varje grupp för min analys. De begrepp som jag sedan sist och slutligen valde anser jag utgör en komprimerad helhet av Botz-Bornsteins drömteori.

Den första gruppen består av orden *surrealism*, *dagdröm* och *expressionism*, som enligt mig i stora drag representerar ett stilistiskt ramverk. I början visste jag genast att jag inte skulle använda *dagdröm* som ett nyckelord, huvudsakligen p.g.a. den drömstruktur som begreppet står för. Jag återkommer till en utförligare kartläggning av motiveringarna i kapitlet 1.6. Av de två återstående nyckelorden valde jag att använda *surrealism* och inte *expressionism*, detta på grund av att Botz-Bornstein anser att *surrealism* är mera allmän än *expressionism* med tanke på drömetetik i filmer. (Botz-Bornstein 2007 s. 109) Personligen tycker jag också att *surrealism* representerar ett traditionellt drömspråk som ofta förekommer i filmer.

I den andra gruppen har jag kopplat ihop orden: *det obehagliga*, *dream realism* (dröm realism, egen övers.), *dream certitudes* (drömmens övertygelse, egen övers) och *dream rituals* (drömritualer, egen övers.). Dessa begrepp är mera psykologiska i sina särdrag och av de fyra nyckelorden valde jag att använda *det obehagliga*. Anledningen är att jag anser att *det obehagliga* är ett med omfattande och djupgående begrepp än de andra, och

därför mer passande för min analys. *Det obehagliga* är också enligt mig ett återkommande tema i filmer med drömmar.

Den tredje och sista gruppen representerar den tekniska sidan av dröm i film. Nyckelorden är *överlagring*, *drömfärger* och *dream transfers* (drömöverförning, egen övers.). Av dessa tre begrepp valde jag att använda *drömfärger*, eftersom jag anser att det är tillräckligt omfattande och lämnar litet utrymme åt motstridiga tolkningar i analysen. Både Martin Scorsese och Ingmar Bergman använde sig av färgmanipulation i respektive filmer (se kapitel 4.2) och enligt mig är färger i film ett enkelt och effektivt sätt att förändra stämningen i en film.

I och med att jag har valt nyckelorden *surrealism*, *det obehagliga* och *drömfärger* innebär detta att jag kommer att analysera filmerna ur en konstnärlig, en psykologisk och en teknisk synvinkel – något som enligt mig sammanfattar och ger en komprimerad version av Botz-Bornsteins ursprungliga tio nyckelorden.

1.4 Metod och material

I mitt arbete kommer jag att göra en kvalitativ innehållsanalys av drömsekvenserna i tre filmer, utgående från Thorsten Botz-Bornsteins bok *Films and dreams*. I boken presenterar han frågeställningar och nyckelord som jag kommer att använda som en utgångspunkt i min analys av temat ”dröm i film”.

För att få en geografisk och tidsmässig spridning på filmerna har jag valt att använda en skandinavisk och en typisk Hollywoodproducerad film från olika tidsperioder. Förutom dessa har jag valt att använda en egen film i analysen för att få en personlig stämpel på arbetet. I regel ville jag också att drömsekvenserna i filmerna skulle vara tydligt uppställda. För mitt arbete har jag valt att analysera en äldre, en modern och en egen film.

Den första filmen, som även fungerar som ram för mitt arbete, är Ingmar Bergmans *Smultronstället*. Jag valde denna film eftersom den är en gammal klassiker och den är känd för sina drömsekvenser. Filmen var också banbrytande på sin tid, och har varit en inspirationskälla för modernare filmer (Stiftelsen Ingmar Bergman 2012). Det finns

också en omfattande mängd litteratur om Bergmans filmer, skriven av honom själv och av andra författare, som kommer till hands i analysen.

Den andra filmen jag valt att använda är Martin Scorseses film *Shutter Island*. Filmen är enligt mig en modern Hollywoodfilm, och i och med detta tycker jag att filmen är en variation av och kontrast till *Smultronstället* som jag klassificerar som en äldre film från Skandinavien. Både *Smultronstället* och *Shutter Island* anser jag är goda exempel på filmer med uppenbara drömsekvenser och som lyckas visualisera drömmar i film på ett klart och tydligt sätt.

Den tredje filmen som jag kommer att använda i mitt arbete är min egen kortfilm *Red* som är resultatet av en mästarkurs som gick på Arcada-Nylands svenska yrkeshögskola. I min analys kommer jag att jämföra *Red* med de andra filmerna för att ta reda på om jag själv har lyckats med att iscensätta en drömliknande sekvens på ett klart och tydligt sätt.

Jag anser att filmerna *Smultronstället*, *Shutter Island* och *Red* är en bred och mångfaldig grupp av filmer som väl motsvarar de förutsättningar och krav som gäller för min analys.

1.5 Avgränsningar

I Thorsten Botz-Bornsteins bok *Films and dreams* finns det även nyckelord som jag inte kommer att anpassa till min analys eftersom dessa ord inte kändes aktuella för de filmer jag valt ut. Dessa nyckelord är *expressionism*, *superimposition*, *dream transfers*, *dream realism*, *dream rituals* och *dream certitudes*.

Jag har även valt att inte analysera filmerna i sin helhet, utan jag koncentrerar mig på drömsekvenserna i filmerna. Sammantaget anser jag att det finns fyra klara helheter av drömsekvenser i filmerna *Smultronstället* och *Shutter Island* av vilka två är dagdrömmar och två är vad jag skulle kalla "äkta" drömsekvenser.

En berättarröst använder orden *minnet* som en inledning till två av drömmarna (*Smultronstället* 1957). Detta antyder enligt mig att drömmen är klart baserad på

minnen och därmed klassificeras som en dagdröm eller tillbakablick. Botz-Bornstein (2007 s. 114) fortsätter beträffande *Smultronstället* att det i filmen likaså förekommer dagdrömmar som drömmar, de är en skapelse av fantasin och osanna men dagdrömmarna sker på ett plan som ändå inte baserar sig på drömmar. Därför kan man inte helt kategorisera dagdrömmar som drömmar för att de förekommer på sitt eget tidsplan och med sin egen temporala referens.

Tillbakablickar har en liknande visuell form som drömmar, men de skiljer sig på så sätt att en tillbakablick har skett medan dröm är en reflektion gjord av en karaktär och som skapas undermedvetet i tankarna. I och med detta är drömmar i filmer en möjlighet att framställa och omedelbart fördjupa karaktärens inre på ett audiovisuellt sett. P.g.a. detta måste de hållas isär från de dagdrömmar som förekommer parallellt i filmerna. (Botz-Bornstein 2007 s. 114).

2 PRESENTATION AV DEN TEORETISKA RAMEN

I detta kapitel kommer jag att förklara den teoretiska ram utifrån vilken jag har analyserat filmerna. Jag kommer även att presentera Thorsten Botz-Bornstein och de nyckelord som han skriver om i boken *Films and dreams*. Nyckelorden är *surrealism*, *drömfärger* och *det obehagliga*. Men före det några ord om drömtydning i allmänheten.

Genom historien, från de stora tänkarna i anticens Grekland till de tidiga kyrkofäderna på medeltiden, sågs drömmarna som gudomliga gåvor eller meddelanden från demoner och djävlar. Människor har allt sedan urminnes tider filosoferat kring innehållet i och källan till drömmar. För att kunna tolka deras betydelse är det avgörande att komma underfund med varifrån drömmar härstammar. (Halpern 2003 s. 13)

När vi somnar avslappnas en viss medveten aktivitet och vi låter det omedvetna inverka på vårt tänkande. De ofrivilliga tankar som kommer fram förvandlas till audiovisuella bilder. Vi avstår frivilligt från den kontrollerande och den kritiska processen och använder den sparade psykiska energin till omtänksam iakttagelse av de tankar som dyker upp omedvetet. Vi förvandlar på detta sätt de ofrivilliga tankarna till någonting som vi skapar medvetet. Begreppet drömtydning innebär att man tolkar dessa tankar och förklarar dem med hjälp av allmänna begrepp som vi kan relatera till. (Freud 1987 s. 7)

Enligt Freud har läkemännen använt sig av två metoder för att tyda drömmar (Freud 1987 s. 7). Den första kallas för den *symboliska* metoden och den betraktar drömmen som en helhet och vill ersätta den med ett annat innehåll vars betydelse är mer lättförståelig. Den andra metoden kallas för "*dechiffreringsmetoden*". I denna metod tolkas varje del skilt för sig och ersätts med ett mera bekant begrepp. T.ex. om man drömmer om ett "brev" och en "begravning" kan man enligt den "*dechiffreringsmetoden*" tolka att brevet symboliserar "bekymmer" och begravningen symboliserar "förlovning". Det är sedan drömmarens sak att komma underfund med betydelsen av drömmen. Det viktiga i "*dechiffreringsmetoden*" är att denna metod inte tyder drömmen som en helhet utan varje del av dröminnehållet behöver en särskild behandling. "*Dechiffreringsmetoden*" betraktar drömmen som ett bestämt bildspråk och översätter en given dröm enligt detta (Freud 1987 s. 8).

Både den *symboliska* och "*dechiffreringsmetoden*" är enligt Freud (1987 s. 8) oanvändbara för en vetenskaplig behandling av ämnet. Första steget är att inte studera drömmarna som en helhet utan bara de enskilda delarna av innehållet. Om man försöker analysera drömmens betydelse som en helhet, kan man i regel inte få något svar alls. Man måste dela drömmen i delar för att kunna förstå dess "baktanke" eller mening. I detta avseende avviker Freuds drömtydningstes från den *symboliska* tankemodellen och enligt mig närmar den sig mer "*dechiffreringsmetoden*".

Drömmar är ett collage av minnen och upplevelser som bildar en helhet och är ett totalt förståeligt psykiskt fenomen. I varje dröm finns det en anknytning till de senaste dagarnas upplevelser. Drömmarnas material och källa är en blandning av det nyss upplevda och upplevelser från vår barndom. Drömmar är inte meningslösa och samma dröminnehåll kan ha en annorlunda betydelse hos olika personer och i olika sammanhang. Freud anser att alla drömmar i grund och botten är önskeuppfyllelser, men drömmen döljer och förvränger också (Freud 1987 s. 37). Det finns drömmar som endast är pinsamma, men det finns alltid en möjlighet att också pinsamma drömmar och ångestdrömmar efter tydandet avslöjar sig som önskeuppfyllelser.

Att använda drömteorier i filmvetenskap betyder att man är intresserad av det estetiska uttryckssättet i drömmar och hur man kan återskapa dem i sina egna filmer. Om man diskuterar drömteori i samband med filmvetenskap måste man enligt Botz-Bornstein (2007 s. ix) avlägsna sig från den ursprungliga kontexten inom drömteori och bege sig till en estetisk värld. Den estetiska sidan var aldrig i fokus hos Sigmund Freud och hans teorier om psykoanalys. Drömforskning skulle istället användas som en metod för att tekniskt finna faktorer som framkallar neuroser, psykiska sjukdomar och andra fenomen i oss som avviker från vårt "normala" liv. I filmvetenskapen har man kommit fram till att drömmar är estetiskt fascinerande för att drömmarnas språkliga eller strukturella drag påminner oss om verkligheten. Drömspråket väcker vårt intresse på samma sätt som ett främmande språk fascinerar oss utan att vi är språkvetenskapligt intresserade av det (Botz-Bornstein 2007 s. ix)

2.1 Thorsten Botz-Bornstein

Thorsten Botz-Bornstein är född i Tyskland år 1964. Han studerade filosofi i Paris och avlade sin doktorsavhandling inom filosofi vid universitetet i Oxford år 1993. Sedan dess har han ägnat sig åt internationella forskningsprojekt kring ovanligt mångsidiga ämnen som t.ex. Kuki Shūzō (japansk akademiker och filosof) om begreppet "iki", Vasily Sesemann (filosof från Litauen) om konceptet "erfarenhet" som ett dynamiskt ständigt självreflekterande och "ogripbart" fenomen som inte kan objektifieras. Botz-Bornstein har även skrivit om begreppet "rum" i den ryska och japanska estetiken, och politiska teorier och en analys av den afroamerikanska "cool" och den japanska "kawaii"-estetiken och de inneboende krafterna som leder till en kombination av de båda skönhetsidealen. Dessa forskningsprojekt har resulterat i följande böcker: *Place and dream: Japan and the virtual* (2004), *Vasily Sesemann: Experience, formalism and the question of being* (2006), *Aesthetics and politics of space in Russia and Japan* (2009), *The cool-kawaii: Afro-japanese aesthetics and new world modernity* (2010). Angående temat "dröm i film" har Botz-Bornstein givit ut följande två böcker: *Inception and philosophy: Ideas to die for* (2011), analys av filmen *Inception* (2011), och boken som jag använder för mitt arbete *Films and dreams*.

2.1.1 Surrealism

Roy Armes (Armes 1976 s. 7) har skrivit att den "moderna" filmkonsten tillämpar en metod som använder olika tidsplan parallellt, vilket leder till att den narrativa strukturen i filmen blir invecklad. Botz-Bornstein (2007 s. 105) tycker att metoden som Armes nämner borde inkludera surrealism på grund av att den inte är begränsad till ett plan utan växelverkan berör surrealismens alla plan. Surrealism borde på grund av detta ses som den första rörelsen där allting materialiseras, t.ex. tiden materialiseras i form av en rinnande klocka. Sinnet ser inte skillnaden mellan det verkliga och det imaginära, det förflutna och framtiden, det höga och det låga, vilket gör att dessa motsägelser flyter ihop i hjärnan.

Surrealism och film hör ihop. Surrealism har påverkat den moderna filmen, men förhållandet kan också ses som konfliktfyllt. Ett av de viktigaste teoretiska problemen som uppstår genom det surrealistiska tankesättet, är att "irrationalitet" skapas av

"rationalitet". Botz-Bornstein menar att man skapar irrationella, eller surrealistiska, filmer med rationella tankar. Eftersom drömmar är det motsatta till verkligheten är det tillräckligt att manipulera verkligheten med "overkliga" symboler för att skapa drömmar. När det är frågan om film kan detta leda ingenvart om inte symbolerna är tydliga i budskapet. Detta kan bidra till att filmen blir för abstrakt och oförståelig. Surrealismens idé är att frigöra sig själv från det logiska, vilket innebär att man frigör sig själv från ett sämre medvetande dvs. vårt vakentillstånd. Logiken måste förstöras och omformas igen till drömlogik. (Botz-Bornstein 2007 s. 108)

2.1.2 Drömfärger

Botz-Bornstein anser att man i verkligheten drömmer i svartvitt, men i filmens värld används färger ändå för att symbolisera drömmar. Att använda sig av svartvitt eller färg i drömmar kan ha en effekt på slutliga filmen. Detta är synnerligen sant om båda alternativen används i samma film. Att växla från färg till svartvitt betecknar ofta att det är frågan om det förflutna eller en dröm. Han fortsätter med att förklara att det inte är en slump att man använder svartvitt för det förflutna eller för drömmar. Han menar att svartvitt uttrycker att färgerna har bleknat i vårt minne, lite liknande ett gammalt svartvitt fotografi. Detta syftar i sin tur på att drömmarna är baserade på minnen av drömmar. (Botz-Bornstein 2007 s. 126-127)

2.1.3 Det obehagliga

Det obehagliga är ett fenomen som skrämmer, men att någonting är obehagligt betyder inte att det är skrämmande, skriver Botz-Bornstein (2007 s. 120). För Freud representerar *det obehagliga* en underkategori för det som är skrämmande. *Det obehagliga* manifesterar sig i ett skrämmande tillstånd som uppstår bland familjära ting. Detta betyder att man "gör någonting konstigt" av ett fenomen som normalt är familjärt. Denna ändring av ett familjärt rutinerat tillstånd av en okänd makt skapar en speciell upplevelse som vi känner till som *det obehagliga*. Det märkliga uppstår av sig själv i *det obehagliga*, det är skapat varken av förnuft eller lust. För att framstå som någonting obehagligt måste känslan vara övertygande inom berättelsens narrativa ramar, annars kan det upplevas som en tillfällighet i berättelsen. Det som behövs i en obehaglig situation är en grad av normalitet och paradoxalt nog en känsla av någonting familjärt.

Botz-Bornstein menar också att det konstiga måste bli konstigt av sig själv. Ett exempel på detta är att om ett föremål i hemmet plötsligt börjar flytta på sig av sig självt, leder detta till att hemmet förlorar sin trivsel och trygghet till skillnad från att man t.ex. blir skrämmd av ett groteskt fördärvat ansikte. (Botz-Bornstein 2007 s. 120)

3 PRESENTATION AV FILMerna

I detta kapitel kommer jag att kort presentera filmerna och sedan beskriva filmernas handling och drömsekvenser samt hur de förhåller sig till resten av respektive film. Därefter kommer jag att så enkelt och lättförståeligt som möjligt beskriva filmernas intrig. Samtidigt kommer jag även att förklara när de av mig utvalda drömsekvenserna infaller och hur de förhåller sig till respektive filmens helhet.

3.1 Smultronstället

Smultronstället är en svensk film skriven och regisserad av Ingmar Bergman med Viktor Sjöström, Bibi Andersson och Ingrid Thulin i huvudrollerna.

3.1.1 Filmen handling

Professor Isak Borg, 78 år gammal, är en ensam man som skall promoveras till jubeldoktor i Lunds domkyrka. Filmens första drömsekvens infaller natten innan promoveringen. Isak har en mardröm där han ser sig själv död. Nästa morgon beslutar Isak att åka bil från Stockholm till Lund i stället för att ta flyget. Han får sällskap i bilen av sin svärdotter Marianne. I bilen på vägen mot Lund börjar Marianne tala om ett lån som hennes man Evald varje år betalar tillbaka till Isak. Marianne säger att Isak är stenförmögen och inte behöver pengarna, men Isak tycker att Evald respekterar honom och han bör hålla fast i vid han säger. Marianne säger att Evald hatar Isak och hon kallar honom för en benhård egoist. Isak svarar med ett lätt skratt.

Isak kör bort från vägen och stannar vid en skog. De kommer fram till ett hus där Isak och hans syskon en gång i tiden tillbringade sina somrar. Marianne går och tar sig ett dopp. Under tiden har Isak en tillbakablick: han ser sin bror Sigfrid tvinga till sig en kyss av kusinen Sara. Hon är i tårar och undrar vad Isak skall säga och känner sig som en usel kvinna. Senare tröstras hon av Charlotta, Isaks syster, som lovar prata med Sigfrid.

Isak väcks av en ung flicka, Sara, som vill ha lift. Hon och hennes reskamrater, Anders och Viktor, får åka med. I bilen berättar Isak om sin ungdomskärlek Sara. Hon är nu 75

år gammal och är gift med hans bror Sigfrid.

Senare är de nära att krocka med en annan bil. Den andra bilen hamnar i diket och blir obrukbar. Isak får två nya passagerare, Sten och Berit Alman, som grälar från första stund. Han är elak och ironisk mot henne och hon verkar uppgiven. Till slut slår fru Alman herr Alman efter att han kallat henne en prakthysterika. Marianne ber dem lämna bilen. Isak stannar bilen vid en bensinstation som ligger i närheten av hans mors bostad. Henrik och Eva som jobbar på stationen hyllar honom och kallar honom för världens bästa doktor. De säger att alla känner igen Isak och minns allt gott han gjort för dem. Isak funderar om han kanske borde ha stannat här.

Efter lunchen råkar Anders och Viktor i en häftig diskussion om Gud. Isak tiger om ämnet och lämnar sällskapet för att besöka sin mor. Marianne följer med. Isaks mor pratar om barn, barnbarn och barnbarnsbarn. Hon visar upp gamla leksaker och sin makes guldklocka som har förlorat visarna. Trots detta kommer hon att ge den till Sigbritts son som snart fyller 50 år.

Bilresan går vidare. Marianne kör och Isak sitter bredvid och drömmer en obehaglig dröm. Här infaller filmens andra drömsekvens. När Isak vaknar är han ensam med Marianne i den parkerade bilen. Isak berättar för Marianne om sina drömmar. Han förklarar vad hans senaste drömmar har försökt säga åt honom: "Att han är död. Fast han lever". Marianne berättar om en diskussion som hon hade med sin man för en tid sedan. Marianne talar om för Evald att hon är med barn. Han blir irriterad och säger att hon får välja mellan honom och barnet eftersom han inte tänker ta ansvar för någon annan. Marianne säger till Isak att hon nu tänker tala om för Evald att hon inte kan gå med på hans krav.

Framme i Lund bosätter sig Isak hos Evald. Isaks hushållerska Agda är redan där. Marianne meddelar Evald att hon tänker ge sig av hemifrån följande dag. Isak promoveras till jubeldoktor i domkyrkan. Efter promoveringen gör sig Isak klar för att gå till sängs. Isak hör Evald och Marianne komma hem. Isak frågar Evald hur det skall bli mellan honom och Marianne. Evald svarar att han inte kan vara utan henne. Isak säger till Marianne att han tycker om henne. Marianne tycker också om Isak.

I sängen minns Isak sin barndom. Han och Sara befinner sig på ett smultronställe. De kommer tillsammans fram till en strand. Längre bort på en udde sitter hans far och mor. De vinkar till honom och Isak ser glad ut. Isak ligger i sängen och ler lugnt och förnöjsamt.

3.1.2 Första drömscenen i filmen Smultronstället

Professor Isak Borgs första dröm infaller i början av filmen efter filmens förtexter. Isak drömmer natten innan han skall flyga till Lund för att promoveras till jubeldoktor och enligt Isaks egna ord är det en egendomlig och mycket obehaglig dröm.

Den börjar med att han går vilse under sin morgonpromenad och befinner sig i en okänd stadsdel med övergivna gator och förfallna hus. I staden råder absolut tystnad. Isak går fram till en gatuklocka som hänger ovanför trottoaren. Han tittar på klockan och ser att den saknar visare. Isak är förbryllad och vi hör hur hans hjärta börjar slå i hastigare tempo. Han tar fram sin egen fickklocka och märker att den också är utan visare. Isak går fram och tillbaka för att hitta vägen hem men han hittar inte eftersom varje vägskäl är okänt för honom.

Plötsligt ser han en mörk figur som står på trottoaren. Isak går fram till figuren men märker att mannens ansikte är groteskt fördärvat. Mannen faller ner på marken och avdunstas, och på marken blir det endast kvar en hög med kläder. Ur högen rinner det en vätska som liknar blod. Vi hör kyrkklockor ringa långsamt och sorgset.

Isak går fram till ett gatuhörn. Han ser en vagn dragen av två hästar. På vagnen finns en likkista. Vagnen kör förbi Isak och fastnar med hjulet vid gatulampan. Hjulet lossnar och rullar nästan på Isak. Ett gnisslande ljud hörs när hästarna försöker dra vagnen vidare, men den är fortfarande fast vid lampan. Till slut faller likkistan ut ur vagnen. Vagnen kommer loss och hästarna springer iväg. Isak ser på likkistan som ligger på marken. Den är öppen och han ser en hand sticka ut. Isak går fram till likkistan men plötsligt griper liket tag i honom och han märker till sin förskräckelse att liket i kistan är han själv. Isak vaknar vid detta skede och är upprörd av sin dröm. Han stiger han upp och bestämmer sig för att ta bilen istället för flyget till Lund.

3.1.3 Andra drömscenen i filmen Smultronstället

Professor Isak Borgs andra dröm inträffar ungefär i mitten av filmen efter att Marianne bitt herr och fru Alman lämna bilen och Isak varit på besök hos sin mor. Resan fortsätter mot Lund, Marianne kör och Isak sitter bredvid och drömmer en mycket obehaglig dröm.

Vi ser en flock med fåglar flyger och skriker. Isak och Sara sitter på gräset vid smultronstället. Sara tar fram en spegel och visar Isak hur han ser ut. Isak kan inte le, det gör för ont trots att han är professor emeritus är han inte kapabel att förklara varför det gör ont. Sara far iväg för att se efter Isaks lille systerson.

Vi hör fåglarna skrika igen när Sara springer på berget till en krubba som ligger vid ett stort träd. Sara tar det skrikande barnet upp i famnen och tröstar det. Fåglarnas skrik fortsätter när Sara går in i huset med barnet i famnen. Isak kommer fram till det stora trädet och ser på den tomma krubban. Han går fram till huset och tittar in genom fönstret. Där ser han Sara spela piano och Isaks bror, Sigfrid, står bredvid och kysser Sara först på nacken och sedan på munnen. Sigfrid för Sara till bords.

Det är fullmåne. Isak knackar på dörren och skadar omedelbart därefter sin hand på en spik vid väggen. Ingenjör Sten Alman öppnar dörren och Isak kallas in till tentamen. De kommer in i ett klassrum där det sitter ett fåtal åskådare vid pulpeterna. Isak och Alman sätter sig ner vid lärarbordet framför pulpeterna. Alman ber Isak att vänligen bestämma bakterieprovet i mikroskopet som står på bordet. Isak tittar in i mikroskopet. Han tycker att det måste vara något fel med det, eftersom han inte kan se någonting. Alman tittar in i det och konstaterar att det inte är något fel på mikroskopet.

Ingenjör Alman ber Isak läsa en text som är skriven på tavlan och frågar vad det betyder.

Inke tan magrov stak farsin los kret. Fajne kaserte mjotron presete.

Isak vet inte vad det betyder. Han anser att han är läkare, ingen språkman. Alman klargör för Isak att på tavlan står det som är en läkares första plikt och undrar om Isak

överhuvudtaget vet vilken denna plikt är. Isak försöker komma ihåg, men han har glömt det. Alman förklarar för Isak att en läkares första plikt är att be om förlåtelse.

Alman säger att Isak är skyldig till skuld och antecknar att Isak inte förstått anklagelsen. Han ber Isak göra anamnes och ställa diagnos på patienten som sitter vid bordet. Isak lyfter på patientens huvud och konstaterar att patienten ju är död. I samma stund börjar patienten skratta högljutt. Isak ser konfunderad ut. Som slutsats skriver Ingenjör Alman i Isaks tentamensbok att denne är inkompetent. Alman anklagar honom också för känslökyla. Alman berättar att anklagelserna har framställts av Isaks hustru och att han ska konfrontera henne. Alman ber Isak följa med och de går ut ur rummet.

Professor Isak Borg och ingenjör Sten Alman befinner sig i en skog. De stannar upp och hör ett skratt på avstånd. Det är Isaks hustru Karin, död sedan trettio år, som möter sin älskare. Alman säger att denna händelse, från den 17 maj 1917, har Isak ständigt burit i minnet. Sedan talar hustrun om hur hon skall gå hem och tala om det här för Isak och be om förlåtelse. Men enligt henne kommer Isak inte att bry sig om någonting, eftersom han är alldeles kall och oberörd. Sedan försvinner hustrun och hennes älskare in i skogen. Isak vill veta var hon är, men Alman säger att alla är borta. Isak undrar vad straffet är. Ensamhet gissar Alman. Isak frågar om det inte finns någon nåd, men Alman vet ingenting om sådant. Isak vaknar upp i bilen.

3.2 Shutter Island

Shutter Island är en amerikansk film regisserad av Martin Scorsese. I huvudrollerna är Leonardo DiCaprio, Mark Ruffalo och Ben Kingsley. Filmen är baserad på Dennis Lehanes bok med samma namn.

3.2.1 Filmens handling

Filmen *Shutter Island* börjar med att patienten Rachel Solando har försvunnit från Ashecliffe sjukhuset för de kriminellt sinnessjuka som ligger på ön Shutter Island. Det enda hon har lämnat efter sig är en lapp. På lappen står det:

LAG 4 VEM ÄR 67?

Det är år 1954. Kriminalkommissarierna Edward "Teddy" Daniels och hans nya kollega Chuck Aule åker till Shutter Island för att utreda vad som hänt med Rachel Solando. Huvudpsykiatrikern dr John Cowley förklarar att Solando varit institutionaliserad på Ashecliffe sjukhuset för att hon dränkt sina tre barn. Hon har också haft svårigheter att acceptera verkligheten att hon var på ett sinnessjukhus.

När Daniels och Aule skall tillbaka till fastlandet blir de under flera dagar förhindrade att åka på grund av en storm. Daniels anser att personalen på sjukhuset inte är arbetsvillig. Dr John Cowley vägrar att ge uppgifter om personalen och efter att Rachel försvunnit har hennes personliga doktor, dr Sheehan, åkt på semester. Förutom detta vägras de tillåtelse att undersöka vårdavdelning C och fyren som ligger på ön.

Daniels börjar få migränattacker och han har vakensyner om sin inblandning i blodbadet i Dachau. Därtill har han obehagliga drömmar om sin fru Dolores Chanal, som mördats av pyromanen Andrew Laeddis. Daniels härleder att numret 67 på Solandos lapp är förknippat med Laeddis, och han tror att Laeddis är sjukhusets påstådda sextiosjunde icke-existerande patient. Här förekommer Daniels första drömscen.

Kriminalkommissarierna Daniels och Aule fortsätter utredningen på Shutter Island. De intervjuar patienter från Solandos terapigrupp. En av dem varnar Daniels och uppmanar honom att fly. Daniels är nu bestämd att avslöja sjukhusets alla hemligheter. Daniels och Aule får veta att personalen plötsligt utan ytterligare förklaringar har hittat Rachel Solando. Hon har vanföreställningar och förväxlar Daniels med sin man som dog i andra världskriget. Daniels får ett svårt migränanfall, han får medicin och lägger sig ner för att somna. Här infaller Daniels andra drömscen

Eftersom han inte får någon hjälp av personalen eller patienterna, bestämmer sig Daniels för att bryta sig in på vårdavdelning C, där de farligaste patienterna finns.

På avdelningen C möter han George Noyce. Han varnar Daniels att personalen på Ashecliffe sjukhuset utför tvivelaktiga experiment på patienterna och alla som inte kan botas skickas till fyren för att lobotomeras. Till sist hävdar Noyce att hela utredningen är ett spel och alla på ön, Aule inkluderat, spelar teater utformad för Daniels.

Daniels återförenas med Aule och de tar sig mot klipporna som omger fyren. Till slut anser Aule att det är för farligt att fortsätta. De skiljs och Daniels går ensam vidare. Han hittar en kvinna som gömmer sig i en grotta. Hon påstår att hon är den riktiga Rachel Solando och att hon var psykiatriker på Ashecliffe sjukhus ända tills hon upptäckte att det utfördes experiment med psykotropa läkemedel. Det är försök att utveckla sinneskontrollmetoder för att skapa "Sleeper"-agenter. Hon säger att Daniels har blivit drogad på ett liknande sätt sedan han till på ön. Hon försökte varna myndigheterna men hon skickades till sjukhuset. Daniels lämnar grottan och eftersom han inte hittar Aule återvänder han ensam till sjukhuset. Där förklarar Dr Cawley att Daniels anlät ensam till ön och att det inte finns några bevis på att en kriminalkommissarie Chuck Aule överhuvudtaget skulle ha existerat.

Daniels är förbryllad men han återvänder till fyren för att bryta sig in. På toppen av fyren hittar han dr Cawley som väntar på honom. Han berättar att Edward Daniels på riktigt är fd kriminalkommissarie Andrew Laeddis. Han är fängslad på Ashecliffe-sjukhuset eftersom han mördat sin maniskt depressiva fru efter det att hon dränkt deras tre barn. Alla händelser under de senaste dagarna har varit en utformad teater för Laeddis. De låter honom gestalta kriminalkommissarie Edward Daniels i hopp om att bota hans sinnessjukdom och undvika lobotomering som en permanent lösning på hans problem. Migränattackerna, som han plågades av, var abstinensbesvär av hans medicinering.

Dr Cawley förklarar att Rachel Solando aldrig existerat vare sig som patient eller psykiater. Sedan avslöjar kriminalkommissarie Aule sig själv som dr Sheehan. Han och Cawley konstaterar att Laeddis tagit avstånd från vad han gjort genom att leva i den föreställningen att han är en kriminalkommissarie på jakt efter Laeddis. De visar honom att namnen "Edward Daniels" och "Rachel Solando" är anagram för respektive "Andrew Laeddis" och "Dolores Chanal". På detta sätt är "lag 4" skapad och också att Laeddis är den 67:e patienten. Daniels accepterar Sheehans och Cawleys förklaringar. Han klandrar sig själv för att han ignorerat Dolores sjukdom tills hon dödade deras barn. Han upplever ännu en migränattack som orsakar en traumatisk tillbakablick. Han ser barnen och Dolores dö och till slut svimmar han.

Andrew Laeddis vaknar nästa dag på sjukhuset. Dr Cawley och dr Sheehan står bredvid. Laeddis berättar detaljerat hur han dödade sin fru. Detta är ett tecken på utveckling och det tillfredställer doktorerna. Dr Cawley påpekar att de hade nått detta samma stadium nio månader tidigare men Laeddis stagnerade snabbt. Doktorn varnar dessutom att detta kommer att vara Laeddis sista chans.

Dr Sheehan och Laeddis diskuterar senare på dagen. Laeddis kallar Sheehan för "Chuck" och han berättar att de borde avslöja konspirationen på Ashecliffe för världen. Dr Cawley betraktar detta som en stagnation och beordrar Laeddis till fyren för att lobotomeras. Laeddis och dr Sheehan har en kort diskussion före Laeddis förs bort:

LAEDDIS: Du vet att det här stället får mig att undra.

DR SHEEHAN: Ja? Vad är det?

LAEDDIS: Vilket som skulle vara värst? Att leva som ett monster eller dö som en god människa.

Andrew Laeddis går lugnt bort med sjukvårdsbiträden.

3.2.2 Första drömscenen i filmen Shutter Island

Den första drömscen infaller då Kriminalkommissarien Edward "Teddy" Daniels sover den första natten på Shutter Island.

Daniels går i en hall. Skivspelaren är på och det hörs musik i bakgrunden. Daniels fru Dolores står i ändan av hallen och håller upp en flaska. Hon ser bekymrad ut och säger till sin man att hon hittat en hel hög av dem och undrar om han någonsin är nykter längre. Daniels ser plågad ut. Han går mot Dolores och säger att han dödade en massa människor i kriget. Dolores undrar om det är därför han dricker. Det börjar falla ner sotflagor inne i lägenheten. Daniels frågar Dolores om hon är verklig, hon svarar att det är hon inte. Dolores säger att Rachel fortfarande är här, och att hon aldrig lämnade ön.

Dolores går från hallen till vardagsrummet. Hon går fram till ett fönster, med utsikt mot en sjö med en gunga vid stranden. Hon frågar Daniels om han minns när de bodde i stugan i somras och hur lyckliga de var. Han står bakom Dolores och säger ingenting. Dolores vänder sig mot honom och säger att hon är här och att han inte kan ge sig av. Daniels tigger. Dolores vänder sig tillbaka mot fönstret. Daniels ser Dolores rygg. Den har brunnit och den glöder fortfarande. Han går mot fönstret och ställer sig bakom Dolores. Han säger till henne att han älskar henne så mycket och att han inte kommer att lämna henne och sedan omfamnar han henne. Det börjar först rinna vatten ur henne, sedan rinner det blod. Sotflingorna faller hastigare ner.

Dolores säger att hon bara är ett ben i en låda och att Daniels måste vakna, men han säger att han inte tänker gå. Hela vardagsrummet är nu täckt av sotflagor. Daniels och Dolores står i vardagsrummet i en pöl av blod och är omgivna av sotflagor. Han vill inte gå för att Dolores är där, men hon svarar att han måste inse att hon inte är det. Dolores säger att Rachel är där, samt Laeddis. Dolores måste gå men Daniels vill att hon skall stanna. Han vill bara hålla om henne, han kan inte låta henne gå. Plötsligt förvandlas Dolores till glöd och sönderdelas till aska och faller på golvet. Det brinner i vardagsrummet. Daniels tittar ner på sina händer, det droppar vatten ur dem.

Han vaknar, stiger upp och söker upp dr Cowley. Daniels säger att han måste få intervjua patienter från Rachels terapigrupp.

3.2.3 Andra drömscenen i filmen Shutter Island

Den andra drömscenen förekommer efter att personalen på Ashecliffe sjukhuset oväntat hittat Rachel Solando och Daniels fått ett migränanfall. Han får medicin och lägger sig ner för att sova.

Det är krigstid. Daniels befinner sig ensam i ett koncentrationsläger. Det snöar och det är kallt. Han går bredvid en hög med isiga lik. I likhögen ligger en kvinna med en liten flicka. Han går förbi dem, men stannar sedan upp och vänder sig om. Han kommer fram till liken. Han ser att kvinnan är Rachel Solando. Den lilla flickan öppnar ögonen och tittar på honom. Hon lyfter upp huvudet och säger att till honom att han skulle ha räddat

henne. Han stirrar på henne. Han går bakåt, bort från flickan och Rachel.

Daniels är nu hos dr. Cawley. Han går fram till en stor röd fåtölj som Laeddis sitter i. Laeddis tänder en tändsticka och kommer fram till Daniels. Laeddis tänder hans cigarett som han har i munnen. De båda männen stirrar på varandra. ”Något litet, för senare”, säger Laeddis. Han syftar på en fickplunta som han tar fram ur sin bröstficka. Han vet hur mycket Daniels behöver det. Daniels stirrar på flaskan. I stället för Laeddis står nu Daniels partner, kriminalkommissarien Chuck Aule, framför honom. Han har fickpluntan i handen. Han säger att klockan tickar och att de har ont om tid. Daniels andas tungt och stirrar på Aule.

Plötsligt hör vi en kvinna skrika. Daniels står nu ensam i dr. Cawleys vardagsrum. Han ser en blodig Rachel Solando som står vid ingången och frågar om han kan hjälpa henne. Hon syftar på de tre döda barnen som ligger vid hennes fötter. Två pojkar och en flicka och de är täckta av blod. Han stirrar på barnen. Det är samma flicka som han sett tidigare i koncentrationslägret. Han går fram till Rachel och säger till henne att han kan råka ut för problem. Han lyfter upp flickan i sin famn och börjar gå mot utgången. Flickan frågar om hon är död, han svarar att han är ledsen. Flickan undrar varför han inte räddade henne. Han säger att han ville och försökte men att det var för sent.

Vi befinner oss på stranden av en sjö. Daniels har den lilla flickan i famnen. Han går baklänges bort från stranden. Han står i vattnet med flickan och Rachel Solando kommer fram till honom. Han lägger flickan i vattnet där de två pojkarna redan finns. Daniels och Rachel ser på flickan. Rachel tycker att barnen är vackra. Han ser på flickan och hon ser på honom när hon sjunker till botten. Daniels vaknar i sin säng. Det regnar och åskar ute. Någon öppnar ytterdörren. En figur i en mörk regnjacka stiger in. Det är Dolores. Hon kommer fram till honom. Han frågar varför hon är genomblöt. Dolores säger att Laeddis inte är död och att han fortfarande är här. Hon vill att Daniels skall hitta honom och döda honom. De omfamnar varandra. Han vaknar ur sin dröm.

När han vaknat fungerar inte reservgeneratorerna på ön p.g.a stormen. Daniels och Aule tycker att det nu är en bra chans att bryta sig in på vårdavdelning C.

3.3 Red

Red är en drömlig kortfilm som är resultatet av en mästartklasskurs som gick på Arcada - Nylands svenska yrkeshögskola. Kursen gick ut på att göra oss studerande bekanta med den nya RED One kameran som kom ut på marknaden 2007. (Red Digital Cinema 2012). Samtidigt hade vi en chans att pröva kameran med ett kort valfritt övningsarbete.

3.3.1 Filmens handling

Kortfilmen *Red* börjar med att det droppar en vit vätska på ett bord. En glasvas fylld med den vita vätskan faller på bordet och går sönder. Den vita vätskan skvätter omkring. En man ligger med slutna ögon. Mannen står med ryggen mot tittaren. Det börjar falla ner små vita fjädrar. Genom vattenytans reflektion ser vi mannen komma fram. Han tittar på vattenytan. Mannen tittar genom en splittrad spegel. Mannen börjar vända sig mot oss. Mannen sätter handen på vattenytan så att ytan börjar skvalpa. Mannen tar vatten i handen och lyfter upp den.

Det börja falla ner fjädrar vid den splittrade spegeln. Mannen tittar genom den splittrade spegeln. Han har vänt sig mot oss och vi ser att han står vid ett bord med en glasvas som är fylld med en vit vätska - han tittar på vasen. Mannens reflektion skvalpar på vattenytan. Mannen öppnar ögonen och tittar rakt på oss. Han tittar på vasen fylld med den vita vätskan. Mannen vänder på huvudet och tittar på oss. Det faller ner små vita fjädrar.

4 ANALYS

I det följande kommer jag att analysera drömsekvenserna i filmerna *Smultronstället* av Ingmar Bergman, *Shutter Island* av Martin Scorsese och min egen film *Red* utgående från Thorsten Botz-Bornsteins tre teser angående dröm i film: *surrealism, det obehagliga och drömfärger*.

Bruce F. Kawin skriver (1975 s. 3) i boken *Mindscreen: Bergman, Godard and first-person film* att film är en dröm - men vems? Vem är det som drömmer drömmen? Drömsekvenserna i *Smultronstället* verkar vara stiliserade för att de ställs emot andra scener i filmen som inte representerar drömmar. Tittaren förstår skillnaden via en upplysande process när han får klart för sig hur filmens narrativa struktur ser ut. Detta leder till att han uppfattar att filmen skildrar en annan värld och förstår att man borde acceptera att scenen är en dröm. (Betz-Bornstein 2007 s. 106). Detta kan också enligt mig anpassas till *Shutter Island* - dock inte till min egen film *Red*.

I både *Smultronstället* och *Shutter Island* anser jag att jag vet vem som är drömmaren. Det finns en tydlig skillnad mellan normaltillståndet och drömvärlden. Vi ser att Isak och Teddy lägger sig ner, sluter ögonen och somnar. Det som följer är sekvenser som skiljer sig från filmens normala berättarplan. I *Smultronstället* är denna skillnad ännu tydligare eftersom där förmedlas information att det är en dröm både visuellt och via Isaks berättarröst. Isak förklarar klart och tydligt att han sover och drömmer en dröm och det nästa vi ser är en audiovisuell återskapelse av drömmen. Den största skillnaden mellan min egen film *Red* och de andra filmerna, med tanke på drömsekvenserna, är att i min film finns det inte olika delar där det förekommer drömsekvenser, hela filmen utspelas på samma berättarplan. Skillnaden mellan det normala och drömtillståndet i *Smultronstället* och *Shutter Island* är tydliga men i filmen *Red* är den obefintlig. Med tanke på detta har jag inte klarat av att klart och tydligt gestalta en drömsekvens, och följaktligen överensstämmer den inte med Botz-Bornsteins teser.

Botz-Bornstein (2007 s. 37) sammanfattar de tankar jag har kring gestaltning av drömmar: en dröm behöver en drömmare för att kunna drömmas på samma sätt som en roman behöver en författare för att bli skriven. Att visa ett drömliknande narrativ som inte är drömt av en person, och således inte heller berättas av en person, kan i

scenkonst uppfattas som en obefogad intellektualisering av verket.

4.1 Surrealism i filmerna

Den första drömsekvensen i filmen *Smultronstället* av Ingmar Bergman är mardrömslik och har starka drag av surrealism (Speidel 2007 s. 25; Botz-Bornstein 2007 s. 106). Öde gator, klockorna utan visare, mannen utan ansiktet och likkistan är alla konventioner som är bekanta i surrealistiska målningar och litteratur (Botz-Bornstein 2007 s. 106).

I *Smultronstället* är både gatuklockan och Isaks egen fickklocka utan visare. Detta indikerar enligt mig att Isak är borttappad i både tid och rum, eftersom tid spelar en stor roll i Isaks liv. Han har som läkare ägnat all sin tid åt sitt yrke och samtidigt glömt bort eller praktiskt taget inte brytt sig om sin familj. I början av filmen förklarar Isak med hjälp av en berättarröst att han har gjort beslutet att leva ensam. Han har kopplat bort all kontakt med sina närmaste och detta har lett till att han känner sig ensam. Han har skapat ett eget vakuum som han har låtit sig själv bli borttappad i. Mannen i min film *Red* kan också anses vara vilse i både tid och rum. Jag drar paralleller till *Smultronstället*, eftersom mannen i filmen existerar på ett tidlöst plan - varken tiden eller rummet är klart definierade i filmen.

Mötet med den mörka figuren med det fördärvade ansiktet symboliserar enligt mig att Isaks närmaste och käraste människor tar avstånd från honom på grund av att han är elak och känslökall gentemot dem. Det här leder till att människor undviker Isak även i hans undermedvetna drömmar. Detta tycker jag visar att Isak undermedvetet saknar och önskar kontakt med människor. En liknande surrealistisk sekvens finns också i den första drömsekvensen i filmen *Shutter Island* när Daniels omfamnar sin fru Dolores. Det rinner vatten och blod från Dolores och plötsligt blir hon aska och faller ner på golvet. I min kortfilm *Red* förekommer det också element av samma slag som i *Shutter Island*. I den första drömmen faller det ner sotflagor inne i Daniels och Dolores lägenhet. Flagorna representerar eldsvådan som förekom i huset som dödade Dolores. I min film är det dock fjädrar och inte sotflagor som faller. Resultatet blir för mig en surrealistisk och drömlig stämning. Det att Dolores blöder och sönderfaller i aska påminner mig om den mörka figuren som Isak ser i *Smultronstället*. I *Shutter Islands* handlar det om att Daniels inte vill lämna Dolores eftersom hon dog i en eldsvåda i deras lägenhet. I hans

drömmar representerar Dolores hans undermedvetna, hon är en slags inre röst som förklarar och pusslar ihop ledtrådar för honom som han i vakentillståndet inte ser eller klarar av att hantera.

Janet Cave skriver att i drömtydning representerar eld både vän och fiende. Den kan betyda omformning, rening eller kärlek men en stor eld kan också representera en stark kraft över vilken drömmaren saknar medveten kontroll. Om man får tag i elden betyder det att man uppnår en ny bredd av förståelse eller att man mognar och lämnar det gamla bakom sig. (Cave 1992 s. 34). Jag tolkar detta som att Daniels inte har kontroll över situationen i riktiga livet och för honom symboliserar den glödande Dolores både kärlek och ett försök att rena och förstå sig själv mentalt, men hans medvetna kontroll och försoning kommer först i slutet av filmen. Av den orsaken blir Dolores till aska i hans famn och elden omfamnar till slut lägenheten.

Isak Borgs första drömsekvens i filmen *Smultronstället* fortsätter när liket i likkistan tar fast i Isaks hand och han märker att liket är hans själv. Denna sekvens visar att Isak undermedvetet förstår och att han försöker säga åt sig själv att han är levande död (Speidel 2007 s. 25). Han är livlös på insidan och han är död för andra människor som omger honom. Denna slutsats når han medvetet senare i filmen efter en komplex sju minuter lång drömsekvens.

Döden har också en stor roll i *Shutter Island*. Filmen går ut på att Daniels skall erkänna för sig själv att han är en pyroman och att det i själva verket var han som tände på lägenheten som dödade hans fru Dolores och deras tre barn. Döden är närvarande överallt i hans drömmar: Dolores, som representerar hans tidigare liv, är på ett eller annat sätt närvarande i alla hans drömmar. Minnen av krigstida koncentrationsläger dyker upp och vidriga bilder på de tre barnen som dog (The Shutter island mystery: A visual analysis 2010).

Maaret Koskinen skriver i boken *Ingmar Bergman: "Allting föreställer, ingenting är"* att i filmen *Smultronstället* har Bergman tagit delar rakt från August Strindbergs pjäs *Ett Drömspel*, vissa scener lyfts direkt ur pjäsen och det är överhuvudtaget ett tidigt försök av Bergman att på film efterlikna ett "drömspråk". (Koskinen 2001 s. 39). Koskinens påstående gäller båda Isaks drömmar men enligt mig är den speciellt passande för den

andra drömsekvensen. Den är till sin längd omfattande, en sjättedel av hela filmen, och innehåller många typiska drömelement på ett liknande sätt som Strindberg själv skriver i förordet till *Ett Drömspel*. Tid och rum existerar icke; på en obetydlig verklighetsgrund spinner inbillningen ut och väver nya mönster: en blandning av minnen, upplevelser, fria påhitt, orimligheter och improvisationer. Personer klyvas, fördubblas, dubbleras, dunstas av, förtätas, flyta ut, samlas. (Timm 2008 s. 29).

Detta inflytande av ett drömspråk som Koskinen nämner kan också enligt mig kopplas till *Shutter Island* där både Daniels första och andra dröm innehåller drag av "drömspråket". T. ex. de två rummen - hallen i stadslägenheten och vardagsrummet i stugan - "smälter" i hans första dröm ihop till ett utrymme. Daniels förkommer på samma sätt både i ett koncentrationsläger och i dr John Cowley rum.

I Isaks andra drömsekvens tvingas han att se på sig själv när Sara tar fram en spegel. Detta återspeglar situationen i den första drömsekvensen när Isak konfronteras ansikte mot ansikte med sig själv som död. Liksom i *Smultronstället* förekommer det också en spegel i min film *Red*. Mannen i filmen tittar in i en spegel som är sönderslagen. Resultatet är att ansiktet är fördärvad i den splittrade spegeln. Eftersom spegeln representerar det inre ger detta ett intryck att mannen är mentalt splittrad.

Isak följer Sara till krubban vid trädet och efter detta får drömmen en känsla av en ond aning som påminner om en tysk expressionistisk film med långa skuggor och groteskt knotiga träd (Speidel 2007 s. 26). Senare kommer Isak fram till huset och skadar sin hand på en spik som är fast i väggen. Ingenjör Sten Alman dyker upp vid dörren och ber professorn stiga in, Alman följer Isak in i huset. Jag tolkar detta som att Isak undermedvetet associerar smärtan med ingenjör Alman och hans relation med sin fru, och jag drar den slutsats att Isak ser sig själv i Alman.

Smultronställets första drömsekvens resulterar i att när Isak vaknar ur drömmen bestämmer han sig för att ändra planen för dagen och tar bil till Lund istället för flyg. Detta beslut ger honom en möjlighet för de kommande möten och reflektioner som kommer att påverka resten av dagen och resten av hans liv.

4.2 Drömfärger i filmerna

Antingen vi vill det eller inte påverkar färger hur vi tänker och känner. Färger är där framför oss men oftast märker man inte hur de påverkar oss undermedvetet (Bellantoni 2005 s. xxvii). Att forska kring färger i filmer är subjektivt, eftersom alla personer inte ser färger exakt på samma sätt. En person ser brandgult, den andra ser rött eller en ser grönt den andra ser brunt. Hallenquist skriver att när man analyserar färger i film är det inte den exakta nyansen som är viktig utan vilken mening eller funktion som man ger färgen. (Hallenquist 2009 s. 8) Färger är ett bärande element i en film, tillsammans med belysning, ljud, kamerarörelser, bildens komposition och klipp. Färg är således inte en oväsentlig del, utan det är en del som scenografer, filmfotografer och regissörer måste ta noga hänsyn till och tänka på vilket sätt färg skapar observationer, stämning och känslor. (Price & Vacche 2006 s. 2). Men färgerna var förr i tiden osynliga så som ljudet ohörbart fast det är en betydande del filmens struktur.

Ingmar Bergman var skeptisk mot färgfilm och höll envist fast vid att filma i svartvitt så länge som han kunde (Timm 2008 s. 327). Bergman ansåg att svartvit film är vackrare och roligare att filma med. När jag planerade filmen, såga jag själv alltid *Red* som en färgfilm, det fanns aldrig en tanke om att jag skulle filma filmen i svartvitt. Tanken att en drömsekvens skulle vara svartvit är främmande för mig, eftersom jag personligen anser att vi drömmer i färger.

Gunnar Fischer, filmfotograf för filmen *Smultronstället*, har sagt i en intervju att han och Bergman medvetet överexponerade mardrömsscenen i början av filmen. Med ljusets hjälp försökte de förstärka intrycket av en mardröm. Fischer och regissören Ingmar Bergman kom överens om att de skulle göra hårda bilder genom att ta bort gråskalans alla mjuka skiftningar. (Stiftelsen Ingmar Bergman 2012). Med mardrömsscenen syftar Fischer på den som jag kallar för Isaks första drömscen. I *Shutter Island* däremot ville regissören Martin Scorsese placera tittaren direkt in i Daniels värld. Målet var att visa karaktärens växlande mentala tillstånd med hjälp av olika visuella hjälpmedel, främst färger och ljus. Robert Richardson, fotograf för *Shutter Island*, och Scorsese framställde en framtoning för filmen där de byter mellan en avskalad färgpalett som används för scenerna i nutid och en färggrann färgpalett som användes för Daniels drömsekvenser. (The American Society of Cinematographers 2010).

Jag drar en tydlig likhet mellan *Smultronstället* och *Shutter Island*. Båda filmerna använder sig av samma grundidé för att visualisera drömmar. För mig är det svårt att tillämpa Botz-Bornsteins teori på *Smultronstället*, eftersom filmen helt och hållet är svartvit. Men detta betyder inte att Bergman inte skulle ha tänkt på saken. Han ville klart och tydligt framhäva en visuell stil för drömscenen för att skilja den från resten av filmen. Vi vet dock inte orsakerna till varför Bergman och Fischer inte använde denna metod för resten av drömsekvenserna.

Scorsese valde enligt mig samma utgångspunkt som Bergman. Scorsese ville understryka Daniels mentala tillstånd genom att betona de så kallade "varma" eller "aktiva" färgerna. Dessa färger drar till sig uppmärksamhet och skapar stämning som inverkar på oss känslomässigt (Carlsson & Koppfeldt 2008 s. 21). Scorseses tankegång strider totalt mot Botz-Bornsteins teori att man i verkligheten drömmer i svartvitt och att drömmar i filmer därmed också borde vara svartvita. Men Botz-Bornstein tycker också att man inte endast kan reducera det till en konvention. Att använda färg liksom "slow motion" med avsikt har en betydelse för själva drömmen. När en regissör använder "slow motion" i en drömsekvens behöver det inte betyda att han är övertygad om att vi drömmer i "slow motion". Samtidigt behöver det inte innebära att han anser att vi absolut inte drömmer i "slow motion". Någoting liknande kan tillämpas med färger i drömmar. (Botz-Bornstein 2007 s. 127).

4.3 Det obehagliga i filmerna

I början av *Smultronstället* förklarar Isak med hjälp av en berättarröst att han drömt en underlig dröm. Den börjar som en vanlig morgonpromenad, men sedan befinner han sig i en okänd stadsdel vilket leder till att han börjar känna obehag. Från denna sekvens drar jag paralleller till det som Botz-Bornstein skrev i boken *Films and dreams* om fenomenet *det obehagliga*. Isaks vanliga morgonpromenad i bekanta kvarter förvandlas till någonting obehagligt för honom, eftersom han har tappat bort sig i en för honom annars bekant stadsdel. Isaks känsla när han ser att gatuklockan och hans egen fickklocka är utan visare är också ett typiskt exempel av *det obehagliga*: ett familjärt fenomen som klockan har plötsligt inga visare. Det gäller både gatuklockan och Isaks personliga fickklocka.

I sin monolog i början av filmen har professor Isak sagt att han är nöjd med det självpåtagna tillståndet av isolation, men hans rädsla under den första drömsekvensen motsäger hans påstående. Jag ser rädsla i hans beteende när han går på morgonpromenaden. Han går fram och tillbaka på gatan och försöker enligt mig leta efter andra människor. När han sedan hittar en människa, en mörk figur med ett groteskt fördärvat ansikte, faller han ned på marken och avdunstar. *Det obehagliga* i denna sekvens är inte det att mannen har ett fördärvat ansikte eller att han avdunstar och faller ner på marken, utan den känsla Isak får när något för honom familjärt, en människa, förvandlas till något groteskt och olustigt. Detta kan anknytas till Botz-Bornsteins teori om *det obehagliga* (Botz-Bornstein 2007 s. 120).

Såsom jag tidigare nämnde i kapitel 4, förekommer det endast ett berättarplan i filmen *Red*. Detta leder till att tittaren inte kan skilja mellan ett drömtillstånd och ett normalt tillstånd i filmen och har svårigheter att förstå att det är frågan om en dröm. I detta avseende, tycker jag, att jag har misslyckats med min film. Jag har inte tillräckligt tydligt anvisat i filmen att det tillstånd som mannen finns i är en dröm.

I *Smultronställets* andra drömsekvens befinner sig Isak i en föreläsningssal. Isak utsätts för en ångestfylld och mardrömsliknande granskning av sin medicinska och vetenskapliga förmåga som påminner om en Kafkaliknande upplevelse (Botz-Bornstein 2007 s. 132). Isak råkar i panik och misslyckas totalt med granskningen: Han kan inte se bakterien i mikroskopet och texten som är skriven på tavlan är obegriplig för honom. Patienten som han skall diagnosticera verkar först vara död men börjar sedan skratta högljutt. Isak kan till sist inte klargöra för Alman att en läkarens första plikt är att be om förlåtelse.

Jag anser att man kan dra paralleller mellan hela examenssekvensen och Botz-Bornsteins nyckelord *det obehagliga*. De ovannämnda granskningsuppgifterna är alla familjära och borde vara rutin för Isak, som är doktor. Men i drömmen blir de oöverkomliga. Det hjälper inte heller situationen att texten på tavlan är nonsens för Isak. Som Botz-Bornsteins (2007 s. 132) skriver är denna sekvens kraftigt inspirerad av Kafka som är känd för att beskriva någonting olustigt i det familjära. Enligt Cave (1992 s. 129) kan en drömd examen vara en metafor för att man ställs till svar i någon personlig fråga, och drömmar av samma sort uppstår ofta på tröskeln till ett

betydelsefullt beslut. Examensdrömmen kan också betyda att man testas moraliskt. Det kan vara slutexamen för att undersöka ens goda och dåliga gärningar.

Eftersom vi från ett möte med en f d patient tidigare i filmen känner till att Isak faktiskt varit en kompetent och mycket respekterad doktor (Smultronstället 1957), anser jag att det under ytan inte är hans medicinska expertis som undersöks av Alman utan det är de sociala färdigheterna som granskas och slutsatsen blir att han är inkompetent.

Efter examinationen leder Alman ut Isak i en skog för att denne ska bevittna sin hustrus äktenskapsbrott. Isak hör Karin, död sedan trettio år, berätta att Isak inte kommer att bry sig om detta, för han är alldeles kall och oberörd. De försvinner in i skogen, Isak frågar Alman var hon är. Alman sammanfattar Isaks situation (Smultronstället 1957):

ALMAN: Det vet ni. Hon är borta. Alla är borta. Hör ni inte så tyst det är? Allt är ju bortopererat, professor Borg. Ett kirurgiskt mästestycke. Ingenting som smärtar, blöder eller skälver.

ISAK: Det är verkligen ganska tyst.

ALMAN: En i sitt slag fulländad gärning, professor.

Min åsikt är att Alman menar att Isak som en mästerkirurg undermedvetet har amputerat bort och kvävt alla sina känslor och därmed valt att leva i ensamhet hela sitt liv.

Shutter Island och den ovannämnda äktenskapsbrottscenen innehåller båda mera eller mindre vatten som element. I *Smultronstället* börjar scenen med en bild på en vattenspöl där vi ser reflektionen av Isak, och *Shutter Island* är en film där vattnet har en betydande roll, särskilt i berättarstrukturen. Det är ett genomgående tema i Daniels galenskap. Cave skriver att en stor vattenyta symboliserar det undermedvetna som döljer hemligheter men tillika kan den också symbolisera början på ett nytt liv. (Cave 1992 s. 35). På samma sätt som i *Shutter Island* och *Smultronstället* förekommer det också vatten i min kortfilm *Red*. Via vattenytans reflektion ser vi mannen komma fram. Han sätter handen på vattenytan så att ytan börjar skvalpa.

Shutter Island är omfamnad av vatten som på ett tydligt sätt separerar ön från det "normala" fastlandet. Av denna orsak förblir Shutter Island från första början manifesterad som någonting obehagligt. Vattnets funktion är av stor betydelse för Daniels minnen, som han rigoröst försöker undertrycka - att hans fru Dolores dränkte deras tre barn. På grund av att han konstant försöker undertrycka detta förekommer vatten i olika former om och om igen i hans drömmar. (Balanzategui 2011 s. 3). Vattnet finns när han omfamnar en genomblöt Dolores som sedan till slut sönderfaller till aska och i hans andra dröm när han befinner sig vid sjön med gungan vid stranden. Daniels för den lilla flickan till sjön och både Rachel Solando och han tittar på den döda flickan när hon sjunker under ytan. Vatten fungerar som en obehaglig länk mellan hans drömvärld och det förflutna som han försöker undvika (Balanzategui 2011 s. 3). När Daniels introduceras i början av filmen ser vi honom kasta upp i en båt på väg mot Shutter Island. Vattnet runtomkring honom är för mycket för honom och han förklarar för sin partner Chuck att han inte tål vatten. Vågorna slår mot båten medan han berättar för Chuck om sin döda fru Dolores.

Isak pratar med Marianne efter att han vaknat, både fysiskt och psykiskt, från sin andra dröm. Han förklarar hur han plötsligt inser vad hans senaste drömmar har försökt säga åt honom (Smultronstället 1957).

ISAK: Det är som om jag vill säga något som jag vill höra när jag är vaken.

MARIANNE: Och vad skulle det vara?

ISAK: Att jag är död. Fast jag lever.

Jag tolkar att Isaks förståelse av situationen svarar på den dramatiska fråga som har drivit filmen till denna punkt. Isak har identifiera problemet i sin personlighet genom att lösa den psykologiska gåta som introducerades i filmens första drömscen. Frågan är om Isak klarar av att agera utifrån denna nyfunna självkänedom och förändra sitt liv.

5 SAMMANFATTNING OCH KONKLUSION

Jag har nu gjort en kvalitativ innehållsanalys av Ingmar Bergmans *Smultronstället*, Martin Scorseses *Shutter Island* och min egen film *Red* utgående från Thorsten Botz-Bornsteins tre nyckelord i boken *Films and dreams*. Nyckelorden är *surrealism*, *drömfärger* och *det obehagliga*. Målet med mitt arbete var att forska kring hur Thorsten Botz-Bornsteins nyckelord i boken *Films and dreams* överensstämmer med de filmer jag valt att analysera. Förutom detta ville jag även undersöka om det finns gemensamma drag i filmernas drömsekvenser som visuellt skulle binda filmerna samman.

Med temat *surrealism* har jag i min analys kommit fram till att båda drömsekvenserna i *Smultronstället* är ett försök av Bergman att återskapa ett drömspråk på bild. Den första drömsekvensen i *Smultronstället* är i sin helhet surrealistisk, medan den andra utnyttjar mera det slag av drömspråk Strindberg har skapat. Jag har resonerat på följande sätt: för att en drömsekvens ska kunna anses vara surrealistisk måste man ställa den emot någonting normalt. Surrealism skapas i filmer genom att visa skillnaden mellan det normala och det surrealistiska/onormala. Detta betyder också att en drömsekvens i en film behöver en drömmare för att tittaren skall förstå att det är frågan om en dröm. I både *Smultronstället* och *Shutter Island* är detta klart men inte i min film *Red*.

I *Smultronstället* har jag kommit fram till att klockorna utan visare symboliserar att Isak är borttappad i tid på samma sätt som mannen i *Red*. Jag har konstaterat att den sönderfallande mörka figuren representerar Isaks ensamhet och i hjärtat saknar Isak på riktigt kontakt med människor. Från *Smultronstället* har jag dragit paralleller till Daniels dröm i *Shutter Island* där Dolores faller sönder till aska. Jag har också dragit visuella paralleller mellan *Shutter Island* och min film *Red*: i *Shutter Island* faller det ner sotflagor och i *Red* faller det fjädrar. Jag har kommit fram till att Isak är levande död för att han drömde om att han såg sig själv ligga död i kistan. Denna scen återspeglar drömscenen med Isak, Sara och spegeln. Här drar jag paralleller mellan *Smultronstället* och *Red* där den sönderslagna spegeln representerar mannens mentala tillstånd.

När det gäller begreppet *drömfärger* har jag kommit fram till att Thorsten Botz-Bornsteins teori inte stämmer. Både Bergman och Scorsese underströk drömsekvenserna visuellt med att överexponera och öka intensiteten av färgerna i respektive filmer.

Jag har visat att Isaks morgonpromenad, klockorna utan visare och det fördärvade ansiktet alla kan klassificeras som *det obehagliga*. Jag har också kommit fram till att jag ser rädsla i Isaks beteende fast han har sagt att han är nöjd med att vara ensam. Jag har konstaterat att Isaks examensdrömsekvens i sin helhet är *obehaglig* och att han metafysiskt ställs till svar i en personlig fråga. Han har också undermedvetet opererat bort alla sina känslor och på grund av detta levt sitt liv ensam. Jag har kommit fram till att stora vattenytor symboliserar en början på ett nytt liv eller det undermedvetna som döljer hemligheter och visat att vattnet är ett genomgående tema i *Shutter Island* och *Red*.

På det hela taget är jag enig med Botz-Bornsteins gällande hans definition av *surrealism* och *det obehagliga*, och jag anser att hans teser överensstämmer med mitt material. Jag är dock oenig beträffande hans tes om *drömfärger*. Jag tycker inte att vi drömmer i svartvitt och av denna anledning anser jag inte heller att svartvita drömmar är det rätta sättet att gestalta drömmar i film.

Med hjälp av mitt arbete har jag kommit fram till att det finns gemensamma egenskaper hos filmerna jag valt. Dock förekommer det inte alla drag i alla filmer men klart och tydligt finns det särdrag som förenar dem oberoende när, hur och på vilket sätt filmerna är gjorda. Genom detta arbete ser jag på filmerna, även min egen film, med andra ögon än tidigare. Det har klargjort saker för mig som jag inte tidigare lagt märke till. I sin helhet var det lättare för mig att analysera *Smultronstället* än de övriga filmerna. Drömsekvenserna i *Smultronstället* har en stor inverkan på karaktären och de känns mera avgörande för berättelsen än drömsekvenserna i de andra filmerna.

Det var sist och slutligen överraskande svårt att hitta material angående drömsekvenserna i *Smultronstället*. Det finns ett rikligt utbud av böcker i ämnet, skrivna både av Bergman själv och av andra författare, men det mesta behandlar de scener som jag klassar som tillbakablickar. Det var generellt lättare att hitta material angående temat dröm i film om Bergmans film *Persona* (1966) än *Smultronstället*. Jag hittade inga skriftliga källor för drömsekvenserna i *Shutter Island* men däremot förekommer det en hel del elektroniska källor. Det enda som jag gick miste om var en djupgående analys av filmen.

KÄLLOR

Skriftliga källor

Armes, Roy. 1976, *The ambiguous image: Narrative style in modern european cinema*. London: Secker and warburg, 237 s.

Bellantoni, Patti. 2005, *If it's purple, someone's gonna die*. Oxford: Focal Press, 288 s.

Botz-Bornstein, Thorsten. 2004, *Place and dream: Japan and the virtual*. Amsterdam: Rodopi, 216 s.

Botz-Bornstein, Thorsten. 2006, *Vasily Sesemann: Experience, formalism and the question of being*. Amsterdam: Rodopi, 133 s.

Botz-Bornstein, Thorsten. 2007, *Films and dreams: Tarkovsky, Bergman, Sokurov, Kubrick and Wong Kar-wai*. Storbritannien: Lexington books, 163 s.

Botz-Bornstein, Thorsten. 2009, *Aesthetics and politics of space in Russia and Japan: A comparative philosophical study*. Storbritannien: Lexington books, 190 s.

Botz-Bornstein, Thorsten. 2010, *The cool-kawaii: Afro-japanese aesthetics and new world modernity*. Storbritannien: Lexington books, 224 s.

Botz-Bornstein, Thorsten. 2011, *Inception and philosophy: Ideas to die for*. Chicago: Open court publishing, 288 s.

Carlsson, Anders & Koppfeldt, Thomas. 2008, *Visuell retorik*. Malmö: Liber, 192 s.

Cave, Janet. 1992, *Drömmar och drömtydning*. Amsterdam: Time-life books, 158 s.

Freud, Sigmund. 1987, *Drömtydning*. England: Cox & wyman ltd, 388 s.

Halpern, Leslie. 2003, *Dreams on film: The cinematic struggle between art and science*. North Carolina: McFarland & Company Inc., 2009 s.

Kawin, Bruce F. 1975, *Mindscreen: Bergman, Godard and first-person film*. Princeton: Princeton university press, 241 s.

Koskinen, Maaret. 2001, *Ingmar Bergman: "Allting föreställer, ingenting är"*. Nora: Nya doxa, 237 s.

Mosley, Philip. 2010, *Ingmar Bergman: Cinema as mistress*. London: Marion boyars publishers, 192 s.

Price, Brian & Vacche, Angela Dalle. 2006, *Color, The film reader*. New York: Routledge, 214 s.

Speidel, Suzanne. 2007, *Film form and narrative*. I: Nelmes, Jill. *Introduction to film studies*, New York: Routledge, 512 s.

Timm, Mikael. 2008, *Lusten och dämonerna*. Stockholm: Norstedts, 605 s.

Filmer

Persona. 1966, manus och regi: Ingmar Bergman, Sverige, filmens längd 85 min.

Red. 2010, manus och regi: Markus von Knorring, Finland, filmens längd 2 min.

Shutter Island. 2010 [dvd], manus: Laeta Kalogridis, regi: Martin Scorsese, USA, filmens längd 138 min.

Smultronstället. 1957 [dvd], manus och regi: Ingmar Bergman, Sverige, filmens längd 91 min.

Zerkalo. 1975 [dvd], manus och regi: Andrej Tarkovskij, Sovjetunionen, filmens längd 107 min.

Elektroniska källor

The American Society of Cinematographers. 2010, Mind games [www]. Tillgänglig:
http://www.theasc.com/ac_magazine/March2010/ShutterIsland/page1.ppphp
Hämtad 26.8.2012

Balanzategui, Jessica. 2011, *The receptacle for all that is monstrous and vile: The island asylum in Scorsese's Shutter island* [www]. James Cook University, 7 s.
Tillgänglig: <http://www.jcu.edu.au/etropic/ET10/Balanzategui.pdf>
Hämtad 28.8.2012

Hallenquist, Peter. 2009, *Wes Andersons färgstarka värld: En studie av färg i film* [www]. Karlstads universitet, 29 s. Tillgänglig: <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:kau:diva-3272> Hämtad 25.9.2012

Stiftelsen Ingmar Bergman. 2012, Smultronstället [www] Tillgänglig:
<http://ingmarbergman.se/production/smultronstallet-2408> Hämtad 26.8.2012

Red Digital Cinema. 2012, History [www]. Tillgänglig: <http://www.red.com/history>
Hämtad 21.8.2012.

The Shutter Island mystery: A visual analysis. 2010, [www]. Tillgänglig:
<http://wistfulwriter.com/2010/08/the-shutter-island-mystery-a-visual-analysis/> Hämtad 25.8.2012