

Högskolan i Halmstad
Sektionen för Hälsa och Samhälle
Medie- och Kommunikationsvetenskap 61-90 hp
HT-2010

Utformningen av lärande barnprogram

En kvalitativ analys utifrån filmteori och semiotik



Examinator: Malin Nilsson
Handledare: Marta Cuesta
Författare: Claude Bennedahl
Henrik Johansson

Abstract

Titel: Lärande i barnprogram – En kvalitativ analys utifrån filmteori och semiotik

Författare: Claude Bennedahl och Henrik Johansson

Handledare: Marta Cuesta

Examinator: Malin Nilsson

Utbildning: Medie- och kommunikationsvetenskap

Dokument: Kandidatuppsats

Plats: Högskolan i Halmstad

Syfte: Syftet med uppsatsen är att kritiskt granska utformning av svenska barnprogram som har målet att vara lärande, för att se på vilket sätt man skapar mening och vilka strategier man använder för att göra programmen intressanta. Målet är att identifiera olika metoder och reflektera över på vilket sätt metoderna förmedlar programmets budskap.

Metod: Vi har utfört en kvalitativ analys av tre olika barnprogram utifrån filmteori och semiotik.

Resultat: Vi har kommit fram till att olika program använder skilda metoder för att förmedla sitt budskap. Metoderna skiljer sig åt beroende på vilken målgrupp man riktar sig, vad man har för intentioner med programmet och vad programmet handlar om.

Nyckelord: barnprogram, barn, lärande, SVT, TV4, Myror i brallan, Evas funkarprogram, Tidsdeckarna

Innehållsförteckning

1. Inledning	1
1.1 Syfte och Problemformulering	2
1.2 Disposition	2
2. Bakgrund	3
2.1 TV4, SVT och public service	3
2.1.1 Public service – I allmänhetens tjänst	3
2.1.2 SVT – De oberoende kanalerna	4
2.1.3 TV4 – Hybridkanalen	4
2.2 Barnprogram i SVT	5
2.2.2 Fem myror är fler än fyra elefanter	7
2.2.3 Utvalda program	8
2.3 Tidigare Forskning	9
2.3.1 Förståelse och identifikation	9
2.3.2 Television och påverkan	12
2.3.3 Tidigare forskning – inspiration och påverkan	14
3. Teoretiska utgångspunkter	15
3.1 Filmteori	15
3.1.1 Mise-en-scène	15
3.1.2 Kinematografi	16
3.1.3 Ljud	17
3.1.4 Klippning	17
3.2 Berättarstrategier	18
3.3 Semiotik	19
3.3.1 Tecken	20
3.3.2 Denotation och konnotation	21
3.3.3 Metafor	22
4. Metod	23
4.1 Kvalitativ eller kvantitativ metod?	23
4.2 Hermeneutik	23
4.2.1 Förförståelse	24
4.2.2 Den hermeneutiska cirkeln	24
4.3 Urval	25
4.4 Tillvägagångssätt	26

5. Analys	27
5.1 Myror i brallan	28
5.1.1 Upplägg	28
5.1.2 Mise-en-scène	28
5.1.3 Kinematografi och klippning	29
5.1.4 Lärande	30
5.1.5 Identifiering	31
5.1.6 Ljud och musik	31
5.2 Evas funkarprogram	32
5.2.1 Upplägg	32
5.2.2 Mise-en-scène	32
5.2.3 Identifiering	33
5.2.4 Ljud och musik	33
5.2.5 Kinematografi och klippning	34
5.2.6 Lärandet	34
5.3 Tidsdeckarna	37
5.3.1 Upplägg	37
5.3.2 Lärande	38
5.3.3 Identifiering	39
5.3.4 Mise-en-scène	39
5.3.5 Ljud och musik	40
5.3.6 Kinematografi och klippning	41
5.4 Barnprogram och berättarstrategier	42
5.4.1 Den taktiskt populära strategin	42
5.4.2 Den dokumentära realismen	42
5.4.3 Den estetiska berättarstrategin	43
6. Diskussion	45
6.1 Utformning	45
6.2 Målgrupper	45
6.3 Innehåll	46
6.4 Identifikation	47
6.5 Samhällspåverkan	48
6.7 Slutsats	49
7. Källförteckning	51

1. Inledning

Under senare år har utbudet av barnprogram ökat, detta genom att det tillkommit flera tv-kanaler och till och med barnkanaler. Även internet har bidragit till denna utveckling, då man genom tv-kanalers hemsidor har möjlighet att se om program när som helst. Friheten att välja när man vill se ett program och vad man ska se är mycket större i dagsläget. Man behöver inte längre vara bunden till tv-tablåer. Det ökade utbudet har även lett till ökad konkurrens mellan kanalerna.

Användandet av internet har även det ökat markant. Åldern då barn introduceras till datorer och internet har sjunkit. Medierådet gjorde 2010 en studie där de undersökte små barns användning av medier. I denna studie visade det sig att åldern då barn börjar använda internet har sjunkit. År 2005 var den genomsnittliga åldern då barn introducerades till internet nio år. Idag är åldern mellan tre och fyra år. 13 procent av de två- till femåringar som deltog i undersökningen hade egen tv och 17 procent av fem- till nioåringarna hade egen dator (Småungar och medier 2010:14).

Under 2003 sände SVT 888 timmar program för barn och unga på de analoga sändningarna och 1967 timmar på den digitalt sända barnkanalen (SOU 2005:01:193). I dagsläget sänds det barnprogram mellan 05:30 och 20:00 varje dag på barnkanalen.

Television är en stor del av barns fritidssysselsättning. Enligt studien från 2010 av medierådet är *tittande på tv eller dvd* den näst vanligaste sysselsättningen hos fem till nioåringar. Denna plats delas med att *träffa kompisar* som är en lika vanlig sysselsättning. Den vanligaste sysselsättningen var *att leka*. (Småungar och media 2010:15) Studien visar även att 37% av 5-9-åringarna använder datorn för att titta på filmer/klipp. När det gäller internetanvändning är den vanligaste sidan som besöks av 2-9-åringar Bolibompa (Småungar och media 2010:21).

Barn är i en ålder då de på många sätt utvecklas och påverkas av sin omgivning. Television fungerar inte bara som avkoppling och underhållning för barn, utan är också en del av lärandet och socialiseringsprocessen i samhället. Det är därför viktigt att programmen de ser på innehåller material som är utvecklande och inte bara underhållning.

Enligt SOU rapporten *Film och TV i barnens värld* skiljer sig ungas uppfattning av television från äldres. Barn relaterar till det som de känner till. Eftersom att de har en mer begränsad värld har de färre saker att relatera till. Små barn identifierar sig med dem som liknar dem själva, som till exempel små barn och bäbisar. När barnen blir lite äldre börjar de mer och mer identifiera sig med huvudpersonerna i programmen. Relationen mellan barnen och personerna i programmet blir mer känslomässig. De känner sympati för dem som är i underläge och de nödställda. Referenserna blir mindre och mindre självcentrerade ju äldre barnet blir. (SOU 1981:16:149 ff).

Eftersom att television är en så pass stor del av samhället är det intressant att undersöka på vilket sätt man arbetar för att nå fram med sina budskap i television riktad mot barn. Denna uppsats söker att identifiera olika metoder i faktaprogram för barn och bidra med ökad förståelse för de olika strategier som används.

1.1 Syfte och problemformulering

Syftet med uppsatsen är att kritiskt granska utformningen av svenska barnprogram som har målet att vara lärande, för att se på vilket sätt man skapar mening och hur man gör programmen intressanta. Målet är att identifiera olika metoder i skapandet av programmen och reflektera över hur metoderna förmedlar sitt budskap. Fokuset kommer att ligga på tre svenskproducerade barnprogram. Dessa är *Evas Funkarprogram* och *Myror i brallan*, som sänds i SVT, samt *Tidsdetektiverna*, som sänds på TV4.

De frågor vi ställt för att uppnå syftet är följande:

1. Vilka metoder används för att förmedla budskap i skapandet av programmen?
2. Hur utformas programmen för att de ska vara attraktiva att se på?
3. På vilket sätt kombineras underhållning och lärande i programmen?

1.2 Disposition

Uppsatsen inleds med en bakgrund, där TV4, SVT och public service presenteras. Sedan följer en del om barnprograms historia och utveckling i Sverige. Den övergår sedan i en fördjupning av *Fem myror är fler än fyra elefanter*. Efter det kommer det en introduktion av programmen som har analyserats. Därefter kommer en del om tidigare forskning som utförts gällande barnprogram och hur denna forskning påverkat vårt arbete. Efter det kommer ett kapitel om de teorier vi använt oss av (filmteori, berättarstrategier och semiotik). Vi förklarar olika begrepp som förekommer i dessa teorier. Därefter kommer ett kapitel om metod, där vi motiverar användningen av kvalitativ metod. Vi skriver också om hermeneutiska begrepp som riktlinjer i arbetet. Därefter följer ett stycke om urvalet av programmen och avslutningsvis hur vi gått tillväga i analysen. Efter det följer analysdelen som börjar med en förklaring av hur analysen är utformad och fortsätter med själva analysen av programmen. Slutligen kommer en slutsats av vad vi fått ut av analysen.

2. Bakgrund

Bakgrunden är indelad i tre delar. Den första är en introduktion av public service, SVT och TV4. Därefter kommer en fördjupning i svenska barnprogram. Denna del går igenom övergripande vad det har funnits för barnprogram i svensk television och hur de har förändrats genom åren. Så länge vi har haft radio och television i Sverige har det skapats program riktade till barn. Liksom alla andra programtyper har barnprogrammen utvecklats under åren. Denna del innehåller också en fördjupning i programserien *Fem myror är fler än fyra elefanter* och en introduktion av de program vi valt att analysera i den här studien. Den sista delen är en genomgång av tidigare forskning om barn och television och hur denna är relevant till denna uppsats.

2.1 TV4, SVT och public service

Kanalerna som barnprogrammen visas i har en viss påverkan på hur barnprogrammen ser ut. Genom utvecklingen av kommersiella kanaler har utformningen av program förändrats. SVT har arbetat med mål att vara kunskapsgivande och mångkulturella, med någonting för alla. De kommersiella kanalerna som växt fram, såsom TV4, har större ambitioner att få så många tittare som möjligt, vilket ger större annonstryck. De olika målen medför olika prioriteringar i val av innehåll och utformning av program.

2.1.1 Public service – I allmänhetens tjänst

De public service-kanaler som finns i Sverige är de radio- och TV-kanaler som erbjuds av Sveriges Radio, Sveriges Television och Sveriges Utbildningsradio. I Sverige finansieras public service genom radio- och TV-licensen som betalas av alla hushåll som äger en TV eller radio.

Målet inom public service i Sverige är att ge allmänheten ett lärorikt och brett programutbud som är fritt från påtryckningar av kommersiella intressen. Sedan etermediernas födelse fram tills i dag har ökningen av programverksamheten inom public service ökat kontinuerligt. Denna ökning har skett genom att programföretagen valt att sända i fler kanaler och fler timmar om dygnet.

I tv on-demand spelar inte tablåerna någon roll, utan tittaren väljer själv vad, när, hur och var hon vill ta del av materialet. Tack vare de digitala framstegen har kanalerna och dess utbud eskalerat. Idag finns mycket material tillgängligt under långa perioder på internet där de kan ses när som helst. SVT lägger ut mycket av sitt programbibliotek på sin hemsida för publiken att ta del av när som helst. SVT:s ambition är att allt material ska vara tillgängligt på nätet. Idag är det dock inte möjligt att göra allt tillgängligt av upphovsrättsliga skäl (Hadenius, Weibull, Wadbring 2008:187).

2.1.2 SVT – De oberoende kanalerna

"SVT är ett programbolag, vars främsta uppgift är att producera program från hela landet i ett brett utbud av olika genrer." Så står det på SVT:s hemsida. SVT:s utbud formas av demokratiska och humanistiska värden, folkbildningsambitioner kvalitet och mångfald. Det ska också vara tillgängligt för alla oavsett bakgrund och förutsättningar (SVT¹).

1956 bestämde riksdagen att man skulle införa TV i Sverige. Radiotjänst tog sig an uppdraget att göra provsändningar över Göteborg men hjälp av Chalmers Tekniska högskola. Senare tog Stockholmssändaren i drift och den officiella starten av Sveriges Television inföll den 4 september. 1958 gjorde Sverige sin första Eurovisionssändning, och samma år visades även VM i fotboll som blev det främsta dragplåstret till att svenska folket köpte tv-apparater. 1969 fick Sverige två TV-kanaler, då TV2 startade den 5 december (SVT²).

SVT ägs varken av staten eller av kommersiella intressen utan av en stiftelse. Det ger SVT en självständig ställning. Därför brukar SVT kallas för "Fri television" . Sedan 1994 ägs SVT av Förvaltningsstiftelsen för Sveriges Radio AB vars syfte är att hjälpa programbolagets oberoende. Detta gör SVT fritt från påtryckningar vilket är särskilt viktigt för en av deras främsta uppgifter: "att granska myndigheter, organisationer och företag som har inflytande på beslut som rör medborgarna" (SVT³).

2.1.3 TV4 – Hybridkanalen

1984 gjorde Ingemar Leijonborg från SVT och Gunnar Bergvall från Bonniers en affärsplan för en svenskt kommersiell tv-kanal. De räknade ut hur stora intäkter de kunde tjäna på reklam under ett år som mest och fick fram siffran trehundra miljoner. De visste att de inte skulle nå maxintäkten, men att de skulle kunna få in ett par miljoner åtminstone. Så de fortsatte med projektet att starta en ny tv-kanal (Lahger 2003: 99-100).

1991 sade riksdagen ja till en reklam-tv och redan 1992 började TV4 sända i marknätet, efter att de vunnit den eftertraktade koncessionen. TV4 accepterade villkoren regeringen krävde för att de skulle få införa reklam-tv i Sverige (Engblom 2007: 30).

TV4 hade byggt upp en stor nyhetsredaktion, de hade rekryterat ett antal personer från SVT:s nyhetsredaktioner (Lahger 2003: 112). Idag producerar TV4 dagligen mängder av lokala nyheter från 25 platser i Sverige (TV4¹).

TV4 har sedan dess start varit den dominerande kommersiella kanalen i Sverige (Hadenius, Weibull, Wadbring 2008:199). Idag har TV4 fått flera syskonkanaler, man talar om TV4-gruppen där TV4 bara är en av kanalerna. Numera finns TV4 Plus, TV4 400, TV4 Fakta, TV4 Film, TV4 Sport, TV4 Guld, TV4 Komedi, TV4 Anytime samt de nyttillkomna TV4 Science fiction och TV11. Om vi tittar på

TV4-gruppen så ser vi hur den nya typen av TV-marknad ser ut: man skapar alltså inte bredd inom en kanal utan man skapar flera nischade kanaler, som då ger kanalerna tillsammans en bredd. I kommersiella kanaler kan man då målgruppsanpassa reklam till publiken i sina kanaler (Hadenius, Weibull, Wadbring 2008:200).

2.2 Barnprogram i Svt

Barnens röster – Program för barn i Sveriges Radio och Television 1925-1999 är en bok skriven av Ingegerd Rydin. Här har Rydin gjort en ingående studie av program riktade till barn som sänds i SR och SVT. Hon har med en kvalitativ ansats analyserat programmen som sänts i Sverige. Hon har fokuserat på saker som vilken syn radiotjänst har på barn och hur barn och barndom gestaltas i programmen. Hon har även intresserat sig för hur olika aktörer kan ha påverkat utbudet. Å ena sidan finns skolan som strävar efter en kulturreproduktion som innehåller ansvarstagande och kunskapsbildning. Å andra sidan finns den marknadsstyrda kulturen som till viss del strävar efter att uppfylla barns behov av nöje och avkoppling. Rydin har intresserat sig för hur SR ställer sig till dessa två fält under olika perioder. Har man ibland dragit ner på underhållningen till förmån för lärande, och tvärtom? Hon har även tittat på hur SR har arbetat för att förse sin publik med god underhållning och folkbildning (Rydin 2000:21). Följande är en sammanfattning av hur barnprogrammen har sett ut i Sverige, baserat på Rydins bok.

De tidiga barnprogrammen i Sveriges Radio skulle enligt policydokumenten i första hand vara underhållande. De skulle fungera som en form av avkoppling efter skolan och inte tyngas ner av krav på inläring, men de fick gärna ha ett fostrande syfte.

Det första programmet för barn som sändes regelbundet i Sveriges Radio var Barnens brevlåda. Till en början gick det ut på att man läste upp barns brev, men det utvecklades till att innehålla flera inslag. Programmet var främst ett underhållningsprogram, men hade en del intentioner att fostra och lära, bland annat genom valet av musik.

Under 30-talet ställdes krav från Kvinnoföreningens radiokommitté på bestämda målsättningar för olika program och att de skulle rikta sig till olika åldersgrupper, samt att de skulle vara pedagogiska och aktiverande. Detta var en påverkan av barnpsykologin som började bli stor i de västerländska kulturerna vid denna tid. Dessa krav lade grunden till den självständiga redaktionen. Med tiden blev målgruppstänkandet vanligare. Kommittén tyckte att information och fakta skulle prioriteras mer än underhållning. Man önskade att programmen skulle förse barnen med medborgarkunskap (Rydin 2000:335).

Under och efter andra världskriget skedde det en förnyelse inom barnlitteraturen. Inom radion började man låta författare, så som Astrid Lindgren, läsa upp sina

berättelser. Dessa författare var även med och skapade program. Författarna stod för en friare barnsyn, med mycket lek, nonsens och fantasi. Denna våg av lekprogram fortsatte in på femtiotalet då det överfördes från radion till televisionen. Inom den tidiga televisionen använde man sig av handdockor som ett pedagogiskt verktyg för att nå den yngsta publiken.

I slutet av 60-talet började man anse att efterkrigstidens barnberättelser varit allt för idylliska. Man ville nu skildra och problematisera verkligheten som barnen levde i. Vissa program präglades starkt av samhällskritik (Rydin 2000:343). Ett exempel på detta var programmet *Ville, Valle och Viktor upptäcker Sverige*. Det behandlade samhällsproblem med en humoristisk betoning. Dock fick programmet många anmälningar för att vara partiskt och endast visade ena sidan av problemen, men det blev aldrig dömt. Detta på grund av att man menade att humorn och överdrifterna gjorde att tittarna inte uppfattade det som en skildring av verkligheten (Rydin 2000:217).

På 70-talet skapade man en kontakt med publiken som inte funnits tidigare. Inspiration togs från det amerikanska programmet *Sesame Street* där man använde sig av välkända ramsor och melodier varierade på olika sätt och förväntade sig att publiken skulle sjunga med. Denna direkta dialog med publiken var något nytt som inte funnits tidigare.

Under 70-talet utvecklades tankarna om olika målgrupper mer, i och med att man hade tillgång till mer information om publiken. Man talade mycket om klyftor och betonade vikten att kunna nå fram till alla, även de mindre privilegierade barnen. Vid denna tid fick televisionen en mer informativ profil. TV skulle fungera som en slags uppslagsbok. Det satsades på flera stora pedagogiska projekt och man ville stimulera språkkunskaperna hos publiken. Även vetenskapsgenren utvecklades och utnyttjade mer TV-mässiga former. Bilden användes medvetet genom animationer och filmklipp (Rydin 2000:338).

Under 80-talet skapades en trend av magasinprogram för barn i skolåldern, först i radio och sedan även i television. Exempel på magasin inom televisionen är *Fredax* och *Björnes Magasin*. Detta format var praktiskt eftersom att det gav möjlighet att visa äldre filmer och program, som inslag i magasinet.

De starka satsningarna på språkträning som fanns under 70-talet har under senare år inte återkommit i nya former. Det har dock visats repriser på exempelvis *Fem myror är fler än fyra elefanter*. Däremot har faktaprogrammen om vetenskap, djur och natur fortsatt utvecklas.

Formen på barnprogram har under 80- och 90-talet förändrats och dragits mot en mer kommersiell stil. Tempot är högre och bildspråket inspireras av kommersiella medier. De långsamma och informativa programmen, med ambitionen att göra världen begriplig för barn är inte lika vanligt förekommande (Rydin 2000:340).

På senare år har utbudet av barnprogram ökat. Genom satellit- och kabel-TV har det tillkommit flera kanaler som endast sänder barnprogram.

2.2.1 Fem myror är fler än fyra elefanter

Fem myror är fler än fyra elefanter är ett program som fått mycket uppmärksamhet och som har studerats på olika sätt. Orsaken till en fördjupning av denna programserie är att den var en viktig del i utvecklingen av barnprogram med lärande syfte och därför intressant att titta närmare på. Programmet blev det dittills mest populära barnprogram som producerats vid Sveriges Radio, detta genom att även föräldrarna fann det underhållande, vilket gjorde det till ett familjeprogram. Det har sedan det skapades på 70-talet sänts i repris ett flertal gånger. Programmet hämtade inspiration från det amerikanska programmet *Sesame Street*.

Sesame Street var ett amerikanskt barnprogram med en pedagogisk betoning som sökte att minska kunskapsklyftorna. Dock finns det studier som menar att programmet snarare ökade klyftorna. De som hade minst kunskap tidigare var även de som lärde sig minst av programmet (Rydin 2000:196). I Sverige visades en nerklippt version av programmet för att passa svensk television. Dock var programmet aldrig någon större succé i Sverige.

Fem myror är fler än fyra elefanter skapades som en svensk motsvarighet, med liknade pedagogiska ambitioner. Som i *Sesame Street* ville programmet förbereda barn för skolgången. Man fokuserade mycket på inläringen av siffror, bokstäver, lägesbeskrivningar och relationsord. Man ville skapa nyfikenhet och intresse och visa för barnen att det var roligt med siffror och bokstäver (Rydin 2000:196).

I *Film och TV i barnens värld* kritiserar *Sesame Street* för sitt höga tempo, fragmentariska form och ständiga musikaliska ackompanjemang. *Fem myror är fler än fyra elefanter* menas fungera bättre genom lägre tempo och mänskliga huvudpersoner (SOU 1981:16:313).

Programmets tre huvudpersoner, Brasse, Magnus och Eva, var personer som barnet kunde relatera till. Brasse spelade barnet, som måste lära sig saker, så som bokstäver och siffror. Ibland antog han också rollen som ett busigt barn som revolterade mot vuxenvärlden. Magnus hade rollen som pappa eller lärare och representerade en auktoritet. Eva spelade mamma eller flickvän till Magnus eller Brasse (SOU 1981:16:331). *Fem myror är fler än fyra elefanter* blandade inslag av lärande med underhållning. Man hade karaktärer och scenarion som barn kunde relatera till. Man uppmanade även publiken att vara delaktig och försöka komma på svaret på frågor som ställdes i programmet. När Brasse till exempel skulle svara på en fråga tog han så pass lång tid på sig att publiken kan hinna komma på svaret (Rydin 2000:198). Detta stimulerade publiken till att tänka själva.

2.2.2 Utvalda program

Här följer en kort introduktion av programmen vi har valt att analysera. De tre programmen som har analyserats i denna uppsats är *Myror i brallan*, *Evas Funkarprogram* och *Tidsdeckarna*.

Myror i brallan är ett naturprogram för barn riktat till 3-6-åringar. Programmet har funnits sedan 2000. Det sänds i SVT. Programmet fokuserar på svenskt natur- och djurliv. Det vill både informera om olika djur och låta tittaren ta del av naturen. Den senaste säsongen av *Myror i brallan* kretsar kring Jonas och hans lillasyster Fanny. Båda programledarna är vuxna. Varje avsnitt har en enkel handling som blandas upp med fakta. Avsnitten pågår i tjugo minuter.

Evas Funkarprogram är ett faktaprogram riktat till barn. Programledaren Eva Funck förklarar med hjälp av modeller hur saker som bilar, väder och ljud, fungerar. Det har sänts som ett inslag i Bolibompa i SVT. Åldersgruppen det riktar sig till är runt 6-9-åringar. Programmet är tretton minuter långt.

Tidsdeckarna är ett historieprogram med fokus på Sveriges historia. Programmet sänds på TV4. Under tjugo avsnitt går programmet igenom Sveriges historia, från stenåldern till nutid. Programmet leds av Tobbe Blom. Varje avsnitt fokuserar på en viss tidsperiod. I sketchliknande former visar man hur det var på den tiden och spelar upp olika händelser från varje tidsperiod. Tobbe går runt i miljöerna och förklarar vad det är som händer. Målgruppen är lite äldre barn, runt 8 år och uppåt. Varje avsnitt är tjugo minuter långt.

2.3 Tidigare forskning

Det har utförts en hel del tidigare forskning gällande barn och television, i både reception, påverkan och utformning.

Tidig forskning fokuserade mycket på hur barn påverkades av media. En oro skapades av att man ansåg att medierna innehöll för mycket våld och att detta påverkade dess publik på ett dåligt sätt. Genom utvecklingen av nya och fler barnprogram ökade också antalet studier. Fler började intressera sig för de positiva effekterna tv-program kunde ha (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 13-15).

Ifrån Svensk sida finns bland annat *Film och TV i barnens värld*, som är en sammanställning av forskningsresultat från SOU (statens offentliga utredningar). Sammanställningen består av olika studier utförda under sjutioalet i Sverige. I boken diskuteras flera olika aspekter av barn och deras förhållande till television. Man har bland annat undersökt hur mycket barn tittar på tv, något som har förändrats genom åren. Denna sorts undersökningar har utförts regelbundet och ett aktuellt exempel är Medierådets studie *Småungar och medier* från 2010. Det finns även undersökningar om hur barn tar till sig det som visas på TV. SOU-utredningen innehåller även flera studier om hur och vad barn lär sig av television och hur de påverkas av det som sänds.

2.3.1 Förståelse och identifikation

Ett annat exempel på samlande forskningsresultat är boken *Barn och unga i medieåldern* (1989). Här presenteras fakta, analyser och översikter från forskning om barns relationer till massmedier. Boken innehåller många olika sorters vinklingar och fokusområden gällande unga och television, men vi har lagt mest tyngd på Ingegerd Rydins kapitel *TV-förståelse och kunskapsförmedling* och Cecilia von Feilitzens kapitel *Identifikation och umgänge med mediepersonerna*.

Rydin diskuterar i sitt kapitel vilken förståelse barn har av television vid olika åldrar. Vid två års ålder tror barnet att de kan få se sitt favoritprogram bara genom att knäppa på tv:n eller att föräldrarna kan få fram det. Barnet förstår inte att det rör sig om olika kanaler, olika program och olika tider. Tvååringarna känner till några olika tv-figurer, men vet inte vilka program de tillhör (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 140).

Kring tre- till fyraårsåldern förstår barnet att en viss tv-figur tillhör ett speciellt program och att tv-programmet har en början och ett slut. Vid denna ålder lär sig barnet också att känna igen signaturljud för programmen. Barnet lär sig känna igen avslutningar och ledtrådar som visar att programmet börjar eller slutar. Tre-fyraåringarna kan även urskilja personlighetsdrag hos karaktärer t.ex. om de är busiga eller elaka. Barnet börjar även intressera sig över vad tv-figurerna gör, hur de känner sig och vad för slags människor de är.

När barnet är fyra-fem år kan det beskriva tv-figurernas fysiska beteende samt lite psykiska beteendet och deras personlighetsdrag. Nu kan barnet beskriva vilka karaktärer som agerar mot varandra och vilka som är vänner (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 140).

I fem-sexårsåldern förstår barnet att tecknade figurer i tv-program inte är riktiga och att de inte existerar i verkligheten. När man frågade "Om dockorna Bert och Ernie (*Sesame Street*) skulle skära sig i fingret, skulle det blöda då?" så förstår för det mesta sexåringen att det rör sig om dockor som saknar liv. (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 141).

När barnet når sjuårsåldern brukar det inse att det handlar om människor som spelar roller i vanliga fiktionsprogram på tv, exempelvis i såporeror.

De allra yngsta kan inte skilja på fiktion och verklighet, att stålmannen kan flyga är självklart för dem. Om en person skulle flyga som stålmannen i verkligheten, skulle inte barnet bli förvånad. Rydin skriver att flera menar att det hör samman med att barnets tänkande är magiskt. Det finns ingen klar markering mellan det skenbara och det verkliga. Därför kan barnen uppleva program som verklighet, inte bara genom att de inte vet hur utvecklingsprocessen av tv-programmet går till, utan också på grund av att de upplever världen annorlunda än vuxna människor (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 141).

När barn kommer upp i skolåldern blir tänkandet mer logiskt och de börjar förstå orsaksrelationer bättre. Deras egna tolkningar om sådant som inte finns direkt uttalat i programmet är ett led i att skapa struktur och sammanhang. Men barn i lägre skolåldern kan inte förstå mer sammansatta tv-berättelser med flera parallella handlingar (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 146).

Rydin tar även upp tidigare forskning där man slagit fast att små barn har svårt att uppfatta ett längre skeende, på grund av att de saknar så kallat reversibelt tänkande. Detta innebär att de inte kan knyta samman händelser i nuet med tidigare händelser och inte heller kan tänka logiskt. Detta innebär att det är svårt att förstå saker som utspelar sig på film. Rydin nämner dock även annan forskning som motsäger dessa resultat. Hon menar att barn har svårt att själva verbalt formulera tidigare händelser, men med hjälp av bilder som stöd för minnet kan de visa att de har förstått.

Rydin går vidare och talar om utformningen och innehållet av program. Barn har lättare att hänga med om man har en speakerröst som berättar handlingen än om handlingen framförs i dialogen. Förskolebarn fastnar för detaljer och irrelevant information i tv-program, de tycks inte välja informationen systematiskt efter någon plan eller något övergripande mål (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 148).

Rydin betonar även risken med att ha för mycket information i program riktade till barn. Viljan att ta med så mycket information som möjligt kan vara en nackdel då barnen kan bli förvirrade, göra sammanblandningar av informationen och tappa intresset (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 149).

Små barn kan ha problem med bildsnitten på film. När storleken på ett objekt ändras genom in och utzoomningar eller hastiga övergångar mellan olika bilder kan det ofta uppfattas som att objektet ändrar storlek eller att det handlar om olika objekt (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 153).

Kapitlet *Identifikation och umgänge med mediepersonerna* skrivet av Cecilia Von Feilitzen fokuserar på vad olika barn identifierar sig med på tv.

Von Feilitzen börjar med att reda ut begreppet identifikation. Hon skriver att identifikation är en känslomässig inlevelse som kan delas upp i två delar. Den ena är *likhetsidentifikation*, vilket innebär att man känner igen sig i massmediepersonen. Den andra är *önskeidentifikation*. Här önskar man sig vara eller vara lik mediepersonen. Ofta handlar det om en kombination av dessa två sorters identifikation (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989:173).

Identifikationen innebär både att man ger identifikationspersonen sina egenskaper, sin situation och sina problem. Samtidigt tar man själv över identifikationspersons egenskaper och försätter sig i dennas ställe (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 173). Identifikation behöver inte bara röra sig om en person. Det kan vara en grupp, ett samhälle, en miljö m.m.

Von Feilitzen går vidare och talar om vilka som identifierar sig med vad. Unga barn identifierar sig främst med barn i medierna. Detta framför allt om barnen innehar en viktig roll, som exempelvis för handlingen framåt. Det är vanligare att identifikation sker med huvudrollsinnnehavaren än med en birollsinnnehavare (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989:174).

Små barn identifierar sig även ofta med djur. Intresset för djur är i allmänhet större hos barn än hos vuxna. Djur ges ofta en roll som liknar den barn har mot vuxna. Djuren visas som kloka, lite busiga, snälla och ibland hotade av faror de inte kan värja sig mot (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989:175).

I SOU-rapporten *Film och TV i barnens värld* diskuterar man också vad barn i olika åldrar identifierar sig med. 2-3-åringars identifikation är självcentrerande. De identifierar sig med det de känner igen, främst bäbisar. Hos 4-6-åringar är identifikationen fortfarande självcentrerad, men börjar röra sig mot "hjaltekaraktären" och dess egenskaper. 7-9-åringar är mindre självcentrerade i sin identifikation. Det skapas ett känslomässigt element mellan barnen och karaktärerna, med ett igenkännande av de som är i underläge och sympati för de nödställda. 10-12-åringar använder sig av television för att uttrycka önskemål och

förhoppningar för framtiden, baserad på deras redan existerande kunskap (SOU 1981:16:149 ff).

Von Feilitzen går vidare och talar om skillnader i identifiering gällande kön. Hon skriver att flickor identifierar sig främst med flickor och pojkar med pojkar. Dock är det ganska vanligt att flickor identifierar sig med pojkar. Pojkar identifierar sig däremot nästan aldrig med flickor. Von Feilitzen förklarar att detta beror delvis på att de flesta mediepersonerna är manliga och intressantare framställda än kvinnorna. En annan förklaring är att flickor har lättare att undgå de sociala köns mönstren som finns. En ”pojkflicka” uppmuntras mer än en ”flickpojke” (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989:176).

Även den sociokulturella tillhörigheten påverkar identifikationen. Exempelvis identifierar man sig med personer från samma nation som man själv. Dock underordnas detta av könsidentifikation. En pojke kommer vanligtvis att identifiera sig mer med en pojke från en annan nation än en flicka från sin egen nation. Den sociala klassen spelar också roll. Ett barn i arbetarklassen likhetsidentifierar sig med arbetarklasspersoner och önskeidentifierar sig med personer från medelklassen (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989:177).

Inlevelsen som skapas genom identifikation skapar en förstärkning av känslorna under tittandet. Tittaren kan t.ex. känna glädje, stress eller lättnad beroende på vad huvudpersonen upplever. Tittarna tycker även att karaktärerna och handlingen är verkligare om de identifierar sig med dem än om de inte gör det. Identifiering kan också leda till att tittaren tycker mer om programmet som helhet (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989:182ff).

2.3.2 Television och påverkan

Professor Joshua Meyrowitz har analyserat effekterna av olika medier. Hans tankar kring barnprogram är intressanta och ger en vinkling som är viktig för att förstå hur dagens televisionssamhälle ser ut.

Joshua Meyrowitz diskuterar hur roller i samhället förändras genom media. Vissa personer kan endast ta del av vissa situationer, beroende på deras roll och status i samhället. Exempelvis har barn varit skyddade från viss information och vissa situationer. Genom media kan personer ta del av situationer som de annars inte hade kunnat ta del av (Meyrowitz 1986:55). Detta kan till exempel vara händelser som utspelar sig på platser eller i sammanhang där en person inte kan delta på grund av att han eller hon inte har de egenskaperna som krävs för att vara en del av gruppen eller för att det sker på en annan plats i världen. Genom television och internet har gruppidentiteter förändrats genom att man inte längre behöver vara fysiskt närvarande för att identifiera sig med gruppen eller vara en del av den.

Meyrowitz går även in på hur skillnaden mellan barn och vuxna börjar försvinna. Barn börjar prata, klä sig och bete sig mer som vuxna. Det samma kan man säga om vuxna. I sitt tal och utseende liknar de mer barn än vad de gjort tidigare

(Meyrowitz 1986:227). Färre och färre ämnen anses av samhället vara opassande för barn. Television har varit med och bidragit till att det har blivit så här. Tidigare var barn mer kontrollerade och skyddade. Deras hem var världen de kände till och de kunde då och då få reda på saker om omvärlden genom folk som hälsade på i hemmen. Vem som kom och hälsade på bestämdes av föräldrarna och på så sätt kontrollerade man barnens information. TV:n kan på ett sätt ses som en gäst eftersom att den förmedlar information om omvärlden. Dock kan inte föräldrarna på samma sätt kontrollera vad som visas på TV, vilket leder till att barn får information om saker som de tidigare hindrats från att få veta (Meyrowitz 1986:237). Meyrowitz menar att television nu kan föra barnen runt hela jorden innan det ens fått tillåtelse att gå över gatan (Meyrowitz 1986:238).

Meyrowitz menar även att det inte finns ”barn-television”. När det gäller litteratur kräver det att barnen har den kunskap som krävs för att läsa en viss bok. Detta leder till att vuxna kan hålla barnen borta från vissa ämnen genom att böckerna är skrivna på ett sätt som barnen inte förstår. Barnet kommer gradvis att kunna ta sig an svårare och svårare böcker, vilket leder till att de vuxna kan kontrollera när de tycker att ett barn är redo att få en viss information.

På samma sätt som barn är oförstående och ointresserade av vuxenböcker, är vuxna inte intresserade av barnböcker. De är för enkla för att en vuxen ska få ut något av att läsa dem. Det kan till och med vara pinsamt att ses med en barnbok. På det sättet skapas något unikt: en bok som bara barn har tillräcklig kunskap och intresse för att läsa (Meyrowitz 1986:139).

När det gäller television finns det inget som hindrar barnen från att se ett program. Det krävs inte en viss kunskapsnivå för att förstå ett tv-program, eftersom att det talar genom bilder och ljud. Man måste inte börja med att titta på enkla program för att arbeta sig uppåt till mer komplexa. Självklart förstår inte barnen allt (mycket små barn har exempelvis svårt att följa handlingar) men de tolkar det på sitt sätt. De vuxna kan här inte kontrollera vad barnen blir utsatta för. Ett barn kan bli utsatt för ämnen som sex och våld genom television, vilket det inte hade kunnat bli av böcker.

Tv-program är inte heller begränsade av vilken målgrupp de är riktade till. En vuxen kan underhållas av ett barnprogram och ett barn kan finna det intressant att se på ett vuxenprogram. Fenomenet med böcker som endast läses av barn finns inte här. Det finns inte program som bara barn ser på (Meyrowitz 1986:139).

2.3.3 Tidigare forskning – inspiration och påverkan

Den forskning vi tagit del av i *Film och TV i barnens värld*, *Barn och unga i medieåldern* och Meyrowitz bok *No sense of place* har givit oss en inblick i synen som finns på barn och television i forskarvärlden. Forskningen har poängterat aspekter gällande exempelvis hur barn tar till sig television som vi inte känt till eller själva tidigare reflekterat över.

Meyrowitz ligger som motvikt till Rydin & von Feilitzen mfl. (1989). De diskuterar vilka möjligheter ett barn har att förstå ett program som en helhet och en kontinuerlig berättelse, medan Meyrowitz å sin sida betonar att även om inte barn förstår helheten av programmet utför de tolkningar av delarna och tar del av material som inte är skapat för barn.

Meyrowitz lägger också större fokus på hur samhället har förändrats via medierna. I *Barn och unga i medieåldern* diskuterar man hur barn påverkas av våld på tv. Man kommer fram till att underhållningsvåld bara är en liten del i ett samspel av flera faktorer med större betydelse som påverkar olika människor till tillvänjning av medievåld, imitation och aggression (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989:207). Man diskuterar även innehållet i det som visas på tv och hur det påverkar ungdomars föreställningar och värderingar. Meyrowitz tar ett steg tillbaka och fokuserar på samhället i stort i stället för bara på barn och unga. De nya medierna har suddat ut flera gränser, t.ex. kraven för att delta i en grupp. Mediesamhället även har lett till att gränsen mellan barn och vuxna börjar suddas ut. Detta syns i sättet vissa barn- och ungdomsprogram är utformade. Programmen är både påverkade av hur samhället ser ut och påverkar själva utvecklingen av ett samhälle med färre gränser.

Forskningen gav oss en annan syn än tidigare när vi själva betraktade barnprogram. Diskussionerna kring vilken förståelse barn har av television och vad de identifierar sig med har varit viktig i utförandet av analysen. Genom denna forskning har vi fått en större förståelse för hur barn uppfattar television och på vilket sätt de kan identifiera sig med karaktärerna i de program vi valt att analysera.

Boken *Barnens röster* har givit oss en fördjupad inblick i hur barnprogrammen i Sverige har sett ut under årens lopp. Detta har lett till en överblick av barnprogrammets utveckling och till en ökad förståelse för varför barnprogram ser ut som de gör i dagsläget. Detta ger oss utökade möjligheter att reflektera över utseendet och utformningen av de program vi valt att analysera.

3. Teoretiska utgångspunkter

Här följer de teorier som vi använt som grund när vi utfört analysen av programmen. De teorier som vi använder oss av är semiotik, filmteori och berättarstrategier.

Filmteorin hjälper oss att identifiera olika grepp i skapandet av programmens stil. Genom teorins begrepp kan vi förstå hur man skapar spänning, engagemang och andra känslor hos publiken. Vi kan också förstå hur man arbetar för att publiken ska ta till sig fakta som presenteras. Semiotiken används i analysen för att identifiera användningen av semiotiska grepp, såsom symboler och metaforer, i lärande moment i programmen. Genom berättarstrategierna kan vi urskilja vissa drag hos barnprogrammen och förstå på vilket sätt man arbetar för att nå ut med sitt budskap.

3.1 Filmteori

Från filmteorier har vi fokuserat på teorier om filmers form och stil. För att en film eller ett tv-program ska uppnå de mål den eller det eftersträvar använder sig skaparna av ett antal olika metoder. Genom olika filmiska grepp bygger man upp filmens handling, stämning och känsla. Dessa skapar tillsammans filmens stil. En films stil kan delas upp i fyra kategorier. Mise-en-scène, kinematografi, ljud och klippning. För att kunna analysera en films stil, eller i detta fall programmen *Myror i brallan*, *Evas Funkarprogram* och *Tidsdeckarna*, måste vi ha förståelse för dessa begrepp. Begreppen är hämtade från Braaten, Kulset & Solum (1997) och Bordwell & Thompson (2004).

3.1.1 Mise-en-scène

Mise-en-scène är ett begrepp hämtat från teatern. Det kan översättas med ”iscensättning”. Det som finns framför kameran när man filmar, det vill säga miljön, scenen, objekten som finns på scenen och kläderna som skådespelarna har på sig, är mise-en-scène.

Valet av miljö spelar stor roll för känslan som skapas i filmen. En mörk skog, en öppen slätt eller en livlig by ger helt olika stämningar. Årstid, tid på dygnet, väder och temperatur spelar också roll.

Mise-en-scène innefattar även de objekt som förekommer på scenen. Detta kan exempelvis vara vad som finns i ett rum och hur detta påverkar bilden publiken får av personen som bor där.

Kostymer spelar en viktig roll i att etablera var och när en film utspelar sig. De kan även betona rollen en viss skådespelare har (Braaten, Kulset & Solum 1997:15). Är en person exempelvis klädd i mörka, slitna kläder kan det förstärka rollen som skurkaktig. Även sminkningen spelar roll här. En person som är sminkad blek och sjuklig får en annan roll än en person som ser frisk ut. Enligt Bordwell & Thompson användes smink från början på grund av att

skådespelarnas ansikten inte syntes väl i den tidiga filmen (Bordwell & Thompson 2004:189). Ljussättningen kan också den hjälpa till att etablera en karaktärs eller en plats roll i filmen.

3.1.2 Kinematografi

Kinematografi är vad som görs med kameran. Detta är fotografiska egenskaper såsom beskärningen av en bild, objektiv och linser, bildhastighet, kamerarörelser, dess höjd och vinkel och så vidare.

Beskärningen bestämmer vad det är vi får se i en mise-en-scène. Vilka delar av scenen får vi se och vilka hålls utanför. Ofta tänker man på att hålla det viktigaste i bild, men genom att låta viktiga saker vara utanför bild kan man skapa spänning (Braaten, Kulset & Solum 1997:20). Genom att till exempel låta ett mord ske precis utanför bild engageras publiken och tvingas tänka själva hur det gick till.

Det finns ett antal vanliga beskärningar man brukar skilja på. Dessa är närbild, halvbild och helbild. En närbild visar exempelvis bara ansiktet på en person, en halvbild visar lite mer av kroppen och en helbild visar hela personen. (Braaten, Kulset & Solum 1997:21). Närbilder används mer för att visa en persons känslor, som bäst uttrycks med ansiktet. Helbilder används för att visa var personen är eller vad han gör.

Ett annat vanligt bildsnitt är översiktsbild, där man etablerar området scenen utspelar sig på genom att visa det från avstånd. Om en scen exempelvis kommer att utspela sig i ett höghus får man först se hela huset utifrån innan man klipper till personerna i huset.

Användningen av olika objektiv kan manipulera bilden. Ett objektiv med stor brännvidd får ett mindre fokusdjup. Detta kan leda till att bara de objekt som är i fokus är tydliga medan resten av bilden blir suddig (Braaten, Kulset & Solum 1997:25). Genom arbete med fokus kan man påverka vad publiken ser eller lägger märke till i bilden. Detta kan vara viktigt för att föra handlingen framåt eller ge ledtrådar till vad som kommer att hända.

Kamerans höjd spelar också roll. En hög kameravinkel kan ge en känsla av överblick, medan en låg kamera har en dramatisk effekt och kan betona underlägsenhet. En ”normal” kamerahöjd är relativ men brukar vara ögonhöjd. När det gäller barnfilmer är det inte ovanligt att ”normal” kamerahöjd är barnens ögonhöjd (Braaten, Kulset & Solum 1997:26). Är de flesta skådespelarna barn blir detta naturligt eftersom att man annars ständigt hade sett ner på dem. Man kan också använda detta grepp om man vill skildra en berättelse från ett barns perspektiv. Genom en låg kamera ser man världen som ett barn ser den.

Användningen av kamerarörelser är också mycket förekommande. De vanligaste rörelserna med en fast kamera på stativ är panorering, en horisontell vridning, och tiltning, en vertikal vridning. Det kan också förekomma en blandning av de två

(Braaten, Kulset & Solum 1997:27). Dessa grepp kan används för att förmedla ny information på ett intressant sätt. Vridningen kan användas för att avslöja något man inte sett tidigare i bilden, vilket då kan ha en komisk eller en tragisk effekt.

En annan vanlig kamerarörelse är åkning. Genom rörelse framåt eller åt sidan förstärks intensiteten i en bild och ökar intresset. Man kan även använda sig av *point-of-view-shot*. Genom att låta en rörlig kamera låta publiken se genom en karaktärs ögon. Publiken blir då mer delaktig i vad karaktären gör. En rörlig handhållen kamera kan ge en stark identifikation med karaktärerna i filmen. Det ger också en mer realistisk och dokumentär prägel på filmen (Braaten, Kulset & Solum 1997:27).

3.1.3 Ljud

Ljudet innefattar alla ljud som hörs i filmen. Även om publiken ofta glömmer det är ljudet ett viktigt element i filmer. Ljudet innefattar både dialog, musik och ljudeffekter.

De vanliga komponenterna i en films ljudbild har i stor sett varit de samma sen 1930-talet. De är realljud, dialog, musik, effektljud och tystnad (Braaten, Kulset & Solum 1997:29). Realljuden är de som naturligt hör hemma i den miljö som en scen utspelar sig i. Dialogen är replikerna som sägs av skådespelarna i denna miljö. Musiken kan vara en del av scenen, till exempel en konsert eller ett band som spelar, eller pålagd efteråt för att öka stämningen.

Ljud brukar delas upp i två kategorier: *diegesiskt* och *icke-diegesiskt* ljud (Braaten, Kulset & Solum 1997:29). Det diegesiska ljudet är det naturliga ljudet som förekommer i scenen. Det är ljud som karaktärerna i filmen kan höra. Dessa ljud bygger upp miljön. Det är ljud som vind, stadsljud, fågelkvitter och så vidare. Man brukar även skilja på *on screen*-ljud och *off screen*-ljud. Det första är ljud som kommer från källor som publiken ser, exempelvis en person som står och pratar. Det andra är ljud som kommer från källor som inte syns på bilden. Genom att lägga till ljudet av ett tåg så vet publiken att det finns en tågräls i närheten, även om den inte har visats i bild än. Dessa metoder kan användas för att bygga upp miljöer utan att behöva visa dem.

Icke-diegesiskt ljud är ljud som endas publiken uppfattar. Det mest självklara är berättarröster och pålagd musik. Berättarröster används för att föra handlingen framåt. Musiken används för att bygga stämning. Även musik som är diegetisk kan användas för att skapa stämning.

3.1.4 Klippning

Klippningen är växlingen mellan en bild och en annan. Klipp teknik innefattar klipp hastighet, om det är raka, obemärkta klipp eller jump cuts. När en bild tonas över till en annan räknas också till klippningen.

Vanligtvis använder man sig av rena klipp, eftersom att de inte märks. Fokusen hos publiken kommer att ligga på vad som sker i stället för övergången. Användningen av rena klipp ger en viss klipp rytm. Snabbare klipp rytm ger spänning och långsam klipp rytm skapar ett lugn. Klipp rytmen ligger i förhållande till rörelserytmen i scenen. Händer det mycket saker snabbt är vanligtvis klippningen snabbare och är det en lugn scen är klippningen långsammare (Braaten, Kulset & Solum 1997:34). Som med alla filmiska grepp kan man skapa spänning genom att bryta mot dem, genom att exempelvis klippa långsamt i en händelserik scen.

Jump cut är en klippningsform som ger betoning på klippet. Denna metod ger ofta intryck att det är ett ”hopp” i scenen. Huvudmotivet brukar behållas i bilden men klippet skapar en känsla av ett hål i tid eller rum. Dessa klipp är hårda och riskerar att uppfattas som dålig klippning men har möjligheter att utnyttjas kreativt (Braaten, Kulset & Solum 1997:35).

Parallellklippning är vanligt förekommande när man vill visa att flera händelser utspelar sig samtidigt. Man klipper då mellan två olika platser.

Dissolve är en övertoningsmetod där man låter slutet av en scen tonas in i början av nästa. Denna långsamma övergång ger scenerna ett starkare samband och en starkare helhet än vid rena klipp. Ett annat sätt att skapa övergångar är genom uttoning och intoning. Bilden tonas ner till svart och sedan tonas nästa bild in. Detta uppfattas som mer än en övergång mellan två scener. Det blir mer en övergång mellan två sekvenser av filmen och det betonar även en förflyttning i tid eller rum (Braaten, Kulset & Solum 1997:35).

3.2 Berättarstrategier

I sin bok *Berättelsestrategier, kunskaps och reflektion* analyserar Veronica Stoeckel vilka berättarstrategier man använder i olika faktaprogram och hur dessa befrämjar reflektion hos publiken. Analysen är bland annat baserad på filmteorier kring form och struktur. I sin analys urskiljer Stoeckel tre olika berättarstrategier som används i faktaprogram. Dessa tre strategier kan appliceras på analysen av barnprogram.

I Stoeckels analys av faktaprogram urskiljer hon två berättardimensioner som hon väljer att analysera närmare. Den ena är berättelsens fokuseringsplan som man använder för att presentera verkligheten. Man kan lägga mer vikt på saker och händelser eller fokusera mer på det subjektiva, mänskliga planet. Man kan också välja att erkänna eller inte erkänna programskaparnas roll i skapandeprocessen.

Här undersökte Stoehref om programmen var deskriptiva eller expressiva, det vill säga om de beskriver händelser eller försöker frambringa känslor. Den andra berättardimensionen är programmets berättelsestruktur. Alltså de olika tekniska och dramaturgiska element man använder sig av i programmen. Dessa är bland annat kameraposition, redigering och användning av symboler där det gäller programmets bildmässiga uppbyggnad. Den ljudmässiga delen innerhåller saker så som tilltalsform, musik och ljudeffekter (Stoehref 1994:63).

Stoehref urskiljer tre olika inriktningar i programmen, som hon kallar berättarstrategier. Dessa tre berättarstrategier är den dokumentära realistiska, den taktiskt populära och den estetiska berättelsestrategin.

Den dokumentära realismen strävar efter att presentera fakta så att det verkar trovärdigt. Fakta presenteras som verklighet, inte som delar av en möjlig verklighet. Man anser ofta att den finns en objektiv verklighet. Syftet är att övertyga publiken att verkligheten ser ut på det sättet man presenterar den. Man använder sig av vissa tekniska och dramaturgiska grepp för att nå ut med sitt budskap. Genom att använda sig av handkamera, suddiga bilder, naturlig belysning m.m. ökar trovärdigheten på bilderna. Man visar att upphovsmannen inte har manipulerat bilderna. Man använder sig också av samtalsklipp och direktsändningar. Man tar in experter, t.ex. vetenskapsmän som får tala om ämnet, och på så sätt ökar trovärdigheten (Stoehref 1994:82ff).

Den taktiskt populära strategin strävar främst efter att vinna och behålla en publik. Huvudsyftet är inte att övertyga publiken att verkligheten endast ser ut på det sättet man presenterar den utan att vinna tittartid. Man vill både underhålla och informera. Strategin syftar mer till känslor än till intellektet, men har många gånger ett tydligt övertalningssyfte. Gränsen mellan underhållning och information kan bli otydligt eftersom att de överlappar varandra och används båda för att förklara en situation. Man utnyttjar bilden och låter det visuella bli en form av underhållning i sig. Man använder sig av ett enkelt språk, bilder som representerar det de föreställer (t.ex. soldater representerar soldater) och snabba klipp. Programmets uppbyggnad är ofta collage-liknande, så att publiken kan hoppa in när som helst under programmet (Stoehref 1994:118ff).

Den estetiska berättelsestrategin är en mer suggestiv strategi. Man lyfter fram mänskliga livsvärden som känslor och moral. Man behandlar en form av kunskap som ger möjlighet till insikt, detta genom att koppla ihop traditionella kunskapsområden med mer existentiella frågor. Berättelseformen ger publiken möjlighet att uppfatta berättelserna ur olika synvinklar och främjar reflektion. Den kan även skapa fascination för form och struktur och på så sätt skapa en estetisk njutningsupplevelse. Kunskapsbegreppet i denna strategi är inte begränsat till ytliga meningar. Formen ger möjlighet till associationer och reflektion hos tittaren (Stoehref 1994:156).

3.3 Semiotik

Semiotiken är studien av tecken och deras sätt att fungera (Fiske 1982:57). Ordet semiotik kommer från grekiskans semeion vilket betyder just tecken. Inom semiotiken har man tre huvudområden man studerar. Det första är själva tecknet. Man studerar olika varianter av tecken och deras olika sätt att förmedla betydelse. Det andra är de koder eller system där tecknen organiseras. Det tredje är den kultur där dessa tecken och koder finns.

Semiotiken förknippas främst med lingvisten Ferdinand de Saussure som var verksam i början av 1900-talet. Saussure menade att formen var det väsentliga i språkstrukturen, vilket blev en vändpunkt i lingvistikens som tidigare bara hade ägnat sig åt släktskap och språkhistoria (Barthes 1964:13).

Dock hade den tyske filosofen Johann Gottfried von Herder redan på 1700-talet en teori om att språk och tanke uppkommit och utvecklats gemensamt, eftersom språk förutsätter tanke och tanke förutsätter språk. Femtio år senare hade Wilhelm von Humboldt tagit upp Herders idéer och satt dem i ett socialt perspektiv. Humboldt menade att språk är socialt bestämt och utvecklas i ett socialt sammanhang. När Saussure studerade det verbala språket använde han sig av Humboldts teorier. Saussure menade att språket är ett teckensystem. Tecken enligt Saussure består av två delar: det betecknande, vilket kan vara uttrycket och det betecknade, vilket är innehållet. Det betecknande är ett teckens utseende, exempelvis ett ord skrivet på ett papper medan det betecknade är den mentala bilden som tecknet skapar, d.v.s. ordets betydelse. Språket är ett system där det är relationerna mellan tecknen som är det centrala (Ekström 2008: 19).

Charles Sanders Peirce var en annan person som utvecklade semiotiken. Han såg kommunikationen som en oändlig kedja av teckenproduktion. Enligt Peirce är allt tänkande om verkligheten medierat via tecken (Ekström 2008: 21-22). Han menade också att det finns tre olika typer av tecken: symbol, ikon och index (Fiske 1994:65).

Roland Barthes hade en avgörande roll till utvecklingen av semiotiken till en teori för modern medieanalys. Han är en av den moderna semiotikens grundare. Barthes myntade förankring och relä och denotation och konnotation. Han använde sig också av myter, metaforer och metonymier i sina studier (Ekström 2008:22-26).

3.3.1 Tecken

Enligt Peirce finns det tre typer av tecken: symbol, ikon och index. De skiljer sig åt i godtycklighet och konvention.

Symboler kommunicerar genom konventioner. Till skillnad från ikonerna och indexet förutsätter symbolen en social överenskommelse. När det gäller en symbol finns det inget samband mellan det betecknande och det betecknade. En symbol

förstås endast för att människor har kommit överens att den betyder det den gör (Fiske 1994:65). Ett exempel är färger som kan symbolisera olika saker. Om vi titta på en pistkarta så är varje backe slingad med en viss färg som representerar svårighetsgrad, där den svåraste är svart medan den lättaste är grön, näst lättaste är blå och näst svåraste är röd. Färgerna har andra betydelser i andra sammanhang, tittar vi exempelvis på Arlas mjölkförpackningar så representerar den röda färgen den fetaste mjölken och den gula den magraste medan grön är mitt i mellan. Färgen röd kan representera kärlek i en annan kontext. Symboler har ingen fixerad entydig mening.

Till skillnad från symbolen har ikonerna och indexet naturliga relationer till det de står för. Ikonerna skapar betydelse genom att den i viss mån liknar det den står för. Till exempel bilden av en bro liknar en bro och tolkas därav som en bro, eller ett porträtt som avbildar en viss person. En ikon kräver alltså inte tillhörighet i en viss kultur för att förstås. Symbolers representation är ologiskt och otillräcklig för att förstås på egen hand, medan ikoners representation inte kräver någon motivation (Barthes 1964:38). Sambandet mellan det betecknande och det betecknade är naturligt eftersom det handlar om avbildning.

Indexet är ett tecken med ett direkt existerande samband med objektet; om vi ser fotspår kan vi räkna ut att någon nyligen gått där, nyser någon kan vi misstänka en förkyllning. Index och ikoner är motiverande tecken (Fiske 1994:66).

3.3.2 Denotation och konnotation

Denotation och konnotation är två andra viktiga begrepp inom semiotiken. Begreppen har med tolkningen och betydelsen av tecken att göra. Barthes talar om två ordningar av beteckning (Fiske 1994:111).

Beteckning av den första ordningen handlar om det betecknande och det betecknade och relationen mellan dessa två (Barthes 1964:38). Barthes kallar detta för denotation. Denotation är den direkta uppenbara betydelsen av ett tecken (Fiske 1994:111). Den denotativa betydelsen av en bild på ett hus är just ett hus. Det är de ytliga tolkningarna, det man ser. Dock kan en bild vara tagen på många olika sätt och skapa en subjektivitet. Den djupare betydelsen av en bild kallas konnotation. Den djupare tolkningen av ett tecken påverkas av läsarens känslor och uppfattningar, men även av de värderingar som gäller i kulturen.

Konnotation handlar om hur tecken fungerar i beteckning av andra ordningen. Det beskriver samspelet när ett tecken möter en användares uppfattningar och känslor. Barthes säger att den första ordningen av beteckning, denotation, blir tecken i den andra ordningen av beteckning, konnotationen (Barthes 1964:89). Barthes ger exemplet att denotation är *vad* som fotograferas, medan konnotation är *hur* det fotograferas (Fiske 1994:111). Då denotation är att vi ser ett hus så är konnotation hur vi ser huset, ser vi huset t.ex. från en helikopter högt upp i luften så ser vi huset som litet men om vi ser det från grodperspektiv så ser huset stort ut. Läger

vi sedan på filter på de olika vinklarna så kan vi få samma hus att ha ännu större kontrast mellan vinklarna. Om vi ser huset uppifrån med ett mjukt ljus filter så ser huset litet, gulligt och kanske idylliskt ut. Om vi istället tar ett hårt svartvitt filter och se huset ut godperspektivet så blir huset stort, ogästvänligt och kanske till och med ett spökhuis. Den konnotativa tolkningen påverkas av användares känslor, uppfattningar och kulturella värderingar.

3.3.3 Metafor

Metaforen är ett bildligt uttryck vars syfte är att återge en sida av verkligheten med hjälp av en annan. När något okänt jämförs med något bekant kan vi lättare förstå det okända (Ekström 2008:25). Begreppet metafor kan förklaras genom att skilja på den *bokstavliga betydelsen* av en mening och avsändarens *avsedda betydelse* av meningen. I en vanlig mening sammanfaller dessa två betydelser, den bokstavliga är samma som den avsedda. I en metafor skiljer de sig däremot åt. Den avsedda tolkningen är en annan än den bokstavliga (Bjørgo & Heradstveit 2008:64). Vi kan ta ett exempel med en racingbåt på en sjö. Den avsedda betydelsen kan vara att racingbåten rör sig i hög hastighet fram över sjön. Den bokstavliga betydelsen kan vara ”*racingbåten flyger fram över sjön*”. Här har ett flygplans egenskaper lagts över på racingbåten. Den bokstavliga betydelsen blir ologisk, men om den tolkas på rätt sätt kommer den associeras med den avsedda betydelsen.

Bjørgo & Heradstveit menar att orsaken till att en metafor kan vara effektiv och användbar i till exempel politisk kommunikation är att den skapar ny information. Den kan uttrycka saker som är svåra att uttrycka med vanligt, bokstavligt språkbruk (Bjørgo & Heradstveit 2008:66).

I massmedian används metaforer regelbundet. Ett exempel på detta är hur de brukar beskriva politiken innan val som en kapplöpning eller en match. Det är dock viktigt att vara medveten om metaforens svaghet, nämligen att den måste tolkas. Samma metafor kan ha skilda betydelser beroende på vem som tolkar den (Ekström 2008:25-26).

4. Metod

Metodkapitlet är uppdelat i flera delar. Det börjar med en del om varför vi valt att jobba med kvalitativ metod istället för kvantitativ. Efter det kommer en fördjupning i hermeneutiken, vilken är vår kunskapsteoretiska utgångspunkt. Teorin, dess begrepp och dess riktlinjer för hur ett vetenskapligt arbete ska utföras introduceras. Urvalsdelen ger en kort introduktion till vilka program vi valt att analysera och varför. Därefter kommer en beskrivning av tillvägagångssättet vi använde när materialet analyserades.

4.1 Kvalitativ eller kvantitativ metod?

Metoden vi använt oss av är kvalitativ analys baserad på filmteori och semiotik. Vi har valt att jobba med en kvalitativ ansats för att vi vill få djupare förståelse för vårt material.

Inom kvalitativa metoder brukar man tala om skapandet av data. Man menar att data skapas i samband med till exempel intervjuer. Kvantitativa undersökningar handlar mer om datainsamling. Man kan genom dessa metoder undersöka större grupper och göra generaliseringar (Schröder 2003:30).

Att göra en kvantitativ innehållsanalys av programmen, där man exempelvis räknar hur många scener i programmet som är direkt lärande, passar inte vårt syfte. Vi vill finna samspelet mellan information och underhållning och hur man bygger upp programmets känsla och stil. Även om en scen inte är direkt lärande kan den vara skapad på ett sådant sätt att den hjälper till att förmedla budskapet i informativa scener. Vi tycker därför det är viktigt att analysera programmen i sin helhet så att man kan förstå *på vilket sätt* information presenteras och inte reducera analysen till *hur mycket* information som presenteras.

Hade vi varit intresserade av exempelvis vilka ämnen som främst presenteras, om kanalerna mest sänder underhållning eller faktaprogram o.s.v. hade en kvantitativ ansats varit mer passande.

4.2 Hermeneutik

Vi har använt oss av hermeneutiken som vår kunskapsteoretiska utgångspunkt. Vår analys är grundad i det arbetssätt som hermeneutiken förespråkar.

Hermeneutiken strävar efter förklaring och tolkning av fenomen. Både fenomen och mänskliga aktiviteter kan sägas ha mening, men även saker skapade av människor så som konst, film och byggnadsverk. För att kunna förstå ett meningsfullt fenomen eller objekt så måste man tolka det. Den moderna hermeneutiken försöker både skapa en metodlära för tolkning av meningsfulla fenomen och beskriva de villkor som gör det möjligt att förstå meningar (Gilje & Grimen 2007:173).

Hermeneutiken är användbar i tolkningen av texter (i dess breda bemärkelse d.v.s. det skrivna ordet, bilder, film o.s.v.) och relevant för samhällsvetenskapen och kvalitativ forskning, där man ofta strävar efter att tolka meningsfulla fenomen. En metod man använder sig av inom hermeneutiken är empati. Detta är ett tillvägagångssätt där man försöker leva sig in i den skrivandes situation. Man försöker sätta sig in i författarens roll och därigenom få en klarare innebörd av texten (Alvesson & Sköldberg 2009:195). Ett annat viktigt begrepp är *upplevelse*. Här menar man att en upplevelse inte är en passiv reception utan är något som aktivt skapas och som är försett med avsikt och mening (Alvesson & Sköldberg 2009:196).

4.2.1 Förförståelse

Ett grundläggande begrepp inom hermeneutiken är förförståelse. Hur vi tolkar och förstår något beror på vår tidigare förståelse, vår bakgrund. Utan förförståelse finns inga möjligheter till förståelse. När man ska tolka en text krävs det att man har någon idé om vad det är man ska titta efter (Gilje & Grimen 2007:179). En individs förförståelse påverkas av många saker till exempel språk, trosuppfattning och personliga erfarenheter. Språket påverkar individens sätt att förstå världen genom att det bestämmer på vilket sätt individen kan beskriva fenomen. Trosuppfattningen påverkar hur en individ ser på världen. Personliga erfarenheter är allt som individen har varit med om. De erfarenheter individen har påverkar vilken förståelse och relation han eller hon har för och till olika händelser (Gilje & Grimen 2007:183).

4.2.2 Den hermeneutiska cirkeln

En annan viktig aspekt inom hermeneutiken är kontext. Man kan inte förstå en text eller ett fenomen om man inte sätter den eller det i relation till den kontext som den eller det förekommer i (Gilje & Grimen 2007:185). Med andra ord kan man endast förstå delen om den sätts i samband med helheten. Samtidigt kan man inte förstå helheten om man inte tar till sig delarna, och därmed skapas en cirkel. Denna cirkel kallas den hermeneutiska cirkeln, där delen endast kan förstås ur helheten och helheten endast ur delarna (Alvesson & Sköldberg 2009:193). Detta skapar dock en motsägelse som löses genom att göra om cirkeln till en spiral, där man fokuserar på en del, sätter denna i samband med helheten, för att sedan återgå till att studera delen o.s.v. Man börjar alltså på en punkt och växlar sedan mellan helhet och del för att få en gradvis större förståelse för dem båda (Alvesson & Sköldberg 2009:194).

4.3 Urval

Här följer en kort presentation av de program som vi valt att analysera, samt en motivering till varför vi valt just dessa program.

De program som vi har valt är på olika sätt faktaprogram riktade till barn. Programmen skiljer sig till form och målgrupp, men har alla som mål att lära ut något till barnen.

Vårt material är begränsat till endast tre program vilket vi är medvetna om inte kan ge en fullständig bild av alla program med lärande innehåll riktade till barn. Dock har vi sökt att få en bredd på utbudet genom att välja program som skiljer sig åt. Målet är att identifiera olika metoder att nå publiken på, vilket är möjligt genom att se på program med olika utformningar. Även om vi bara analyserat tre program kan metoderna som används i dessa program mycket väl användas i andra program.

De tre programmen vi valt att analysera är *Evas Funkarprogram*, *Myror i Brallan* samt *Tidsdeckarna*. *Evas Funkarprogram* är ett program riktat till yngre barn där programledaren Eva Funck förklarar hur olika saker fungerar, så som digitalkameror, bilar, ström och väder. Det sänds i SVT. Orsaken till att vi valde detta program är att det har mycket tydliga intentioner att vara lärande. *Myror i Brallan* är också ett program från SVT. Det är ett naturprogram riktat till barn. Orsaken till att vi valde detta program är att det blandar fiktion och fakta. *Tidsdeckarna* är ett program som sänds på TV4. Det är ett historieprogram som går igenom Sveriges historia, från stenåldern till nutid. Programmets målgrupp är lite äldre barn än de två andra programmen. Orsaken till att vi valde att analysera *Tidsdeckarna* är att man fokuserar mycket på att skapa ett program som både är underhållande och lärande.

Vi valde att fokusera på svenskproducerade barnprogram, just eftersom att de är skapade i Sverige. Inköpta program må vara intressanta men inte utformade av personer som jobbar på svenska kanaler. Det är viktigt att det produceras svenskt material.

Johanna Ferlin, idag enhetschef på SVT, har varit med och producerat flera barn- och ungdomsprogram bland annat *Rea* och *Feber*. Hon betonar vikten av att producera nya och egna program, särskilt när det gäller verklighetsbeskrivningar. Hon menar att gamla program inte kan beskriva verkligheten som den ser ut idag. Ett tandläkarbesök sker inte riktigt på samma sätt som för tio år sedan. Det är även viktigt att inte köpa in denna sorts program. Hur ett tandläkarbesök går till i andra länder behöver inte stämma överens med hur det går till i Sverige (Olson 2001:284).

De program som vi har valt handlar om vetenskapliga ämnen, så faktamässigt kanske de inte hade skiljt sig från program skapade i andra länder. Dock är de innehållsmässigt kopplade till Sverige (*Myror i Brallan* utspelar sig i svensk natur

och *Tidsdeckarna* handlar om svensk historia) vilket skapar en större identifiering hos publiken.

Programmen vi har valt att analysera kommer från SVT och TV4. SVT har som mål att bland annat inspirera, uppmuntra till kritiskt tänkande och vara ett forum för barns egna tankar (SOU 2005:196). Orsaken till att vi inte valt några program från TV3 eller Kanal 5 är att de (enligt sina hemsidor) främst satsar på att underhålla. De har en mycket högre grad inköpta och animerade program. Enligt SOU rapporten från 2005 innehöll majoriteten av barnprogrammen på TV3 och Kanal 5 våld, till skillnad från SVT och TV4 där majoriteten av programmen inte innehöll något våld alls. Vi valde också bort program från Cartoon Network och Nickelodeon, kommersiella barnkanaler som sänder på flera språk, innehållande främst animerat material.

4.4 Tillvägagångssätt

Vi tog del av programmen via kanalernas hemsidor. *Myror i brallan* och *Evas Funkarprogram* sågs på SVT play. *Tidsdeckarna* sågs på TV4 play.

Efter att programmen valts ut och ansågs som passade för uppsatsen valde vi ut ett antal avsnitt att titta närmare på. Fyra avsnitt av *Myror i brallan* sågs i sin helhet. Fyra avsnitt av *Tidsdeckarna* sågs i sin helhet. Av *Evas Funkarprogram* sågs tio program i sin helhet.

Betraktandet av programmen har utförts utifrån hermeneutiken. Först sågs ett avsnitt i sin helhet. Detta för att få en överblick av programmets form och handling. Därefter studerades avsnittets scener mer i detalj, för att få en större förståelse för de enskilda scenernas betydelse. Efter att programmets delar studerats närmare återgick vi till att återigen se avsnittet i sin helhet. Genom den fördjupade förståelsen för de enskilda scenernas innebörd skapas en djupare förståelse av programmets helhet. Därför var det viktigt att återigen betrakta avsnitten i sin helhet. Metoden för att studera vårt material är baserad i den hermeneutiska cirkeln. Genom att se om material ökas förståelsen för ämnet gradvis.

Analysen kan ses som en form av filmanalys. Enligt Åsa Jernudd utgår man, vid en formalistisk filmanalys, från filmen som en specifik konstform med egna berättarkonventioner. Man studerar några eller något grepp i filmen. De grepp man väljer att fokusera på avgör hur man bäst arbetar med analysen av filmen. Det finns alltså ingen generell metod när det gäller filmanalys. Eftersom att fokus kan ligga på olika saker finns det inget rätt och fel, inga objektiva kriterier för filmanalys (Ekström & Larsson 2007:248).

När vi betraktade avsnitten lade vi fokus på hur man använde olika tekniska och semiotiska grepp för att skapa mening och stil i programmen. Man skulle kunna säga att vi gjort en filmanalys med fokus på form.

5. Analys

I analysen söker vi efter olika filmiska grepp och metoder som använts för att förmedla fakta i program riktade till barn. Vi studerar hur man byggt upp programmet för att barnen bäst ska ta till sig informationen som presenteras.

Utifrån filmteorin identifierar vi metoderna som används i skapandet av programmen och analyserar hur dessa metoder påverkar inslagen av lärande i programmen. Fokus läggs även på hur man använder sig av semiotiken för att nå ut med det lärande budskapet.

Vi försöker även tolka hur ett barn kan uppfatta budskapet. Detta gör vi utifrån den forskning om barn och television som vi har läst. Vi kommer inte att se på materialet ur ett barns ögon, utan snarare diskutera hur vi tror att ett barn uppfattar materialet och hur vi tror att skaparna vill att det ska uppfattas. Detta på grund av att det är nästintill omöjligt att helt sätta sig in i hur ett barn tänker.

Analysen är avgränsad till hur programmen är utformade. Det läggs ingen vikt på hur programmen har skapats och ej heller undersöks publikens mottagande av programmen.

Som tidigare nämnt har vi använt oss av hermeneutikens förståelse och förförståelse i analysen genom att vi studerat programmen i sin helhet, för att sedan titta närmare på scenerna som programmet byggs upp av, och sedan återgått till helheten. Vi har på så sätt arbetat med den hermeneutiska cirkeln och gradvis fått större förståelse.

Vi har delat in analysen efter de olika programmen och skapat ett antal underrubriker. Under *upplägg* skriver vi hur programmet är uppbyggt. Vad innehåller det för inslag, har det någon handling o.s.v. Under *lärande* tittar vi närmare på vad och hur de lär ut i programmet. Under *identifiering* skriver vi om på vilket sätt barn kan identifiera sig med platserna och karaktärerna i programmet. Under rubrikerna *Mise-en-scène*, *Ljud och musik* och *Kinematografi och klippning* tittar vi närmare på dessa olika grepp i skapandet av programmet och hur de påverkar innehållet.

5.1 Myror i brallan

” *Myror i brallan* är ett naturprogram för barn mellan 3-6 år. I *Myror i brallan* visar vi hur kul det är att vara ute i naturen och vi är väldigt nyfikna på att få veta mer om alla djur och växter. Och vi tycker det är superspännande att upptäcka skogen! Tack tack myrstack!”

Detta är vad som står på *Myror i brallans* hemsida på SVT.se. Programmet är både till för att informera barn om olika djur och låta dem ta del av naturen. Fokus ligger på svenska djur och svensk natur. Programmet har gått i flera säsonger sedan år 2000. Den senaste säsongen handlar om Jonas och hans lillasyster Fanny. Båda programledarna är vuxna. Varje avsnitt pågår i tjugofem minuter.

5.1.1 Upplägg

Varje avsnitt har en lite lös handling. Det kan vara att Jonas ska hitta en sjögurka, göra en naturfilm eller försöka gå med i en vargflock. Ofta har Jonas problem med att lösa sitt ”uppdrag” och får då hjälp av sin syster Fanny som ger honom tips. Programmet utspelar sig nästan uteslutande ute i naturen. Avsnitten brukar börja och sluta hemma hos Fanny.

Ett återkommande inslag är *Gissa bajset*, en programpunkt som funnits med ända från starten. Här ska publiken försöka gissa vilket djur det är som har bajsat. Dessa inslag vävs in i handlingen genom att Jonas vid olika tillfällen stöter på bajs i naturen. Ett annat återkommande inslag i denna säsong är *Djur i stan*. Dessa inslag kommer som ett avbrott i den pågående handlingen. De visar djur som finns i städer och berättar hur de lever med hjälp av en berättarröst.

Den enkla handling som finns i varje avsnitt skapar riktning. Det skapas ett intresse för tittarna om hur programmet ska sluta, vilket håller kvar publiken.

Jonas och Fanny är nästan uteslutande de enda personerna som är med. Genom att det är få personer med behöver inte barnen koncentrera sig på många olika karaktärer och kan då lättare hänga med i programmet. Rydin skriver att när barn är 3-4 fyra år förstår barnen att en viss karaktär tillhör ett visst program. Innan dess kan de möjligtvis känna igen vissa karaktärer men kan inte koppla dem till specifika program (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 140). Att ha få personer i programmet kan vara en strategi från skaparnas sida för att barnen lättare ska lära sig känna igen karaktärerna.

5.1.2 Mise-en-scène

Myror i brallan utspelar sig helt och hållet i svensk natur och med svenska djur. Att det utspelar sig i Sverige är viktigt. Den lokala miljön ger publiken en möjlighet till igenkänning. Detta gäller både när de tittar på programmet och när de själva är ute i naturen. Ett barn som har dålig kontakt med naturen, genom att exempelvis bo i en storstad, får genom programmet kontakt med den svenska naturen och får lärdom om hur det är i naturen. Detta kan både skapa intresse hos

barnet och ett större nöje de gångerna det får chansen att vara i naturen. Den svenska naturen skapar även igenkänning när programmet ses. Om barnet känner igen naturen känner det en tydligare koppling till innehållet i programmet och kommer att se på det med ett större intresse.

Inslaget *Djur i stan* kopplar till en miljö som är nära barnen. Detta inslag visar att det även finns djurliv i städer. Här försöker man skapa en visshet om att det finns djur närmare än man tror, främst för barn som bor i städer och kanske inte vistas mycket ute i naturen. Att skapa närhet och igenkänning är ett grepp från programmakarna för att göra programmet mer spännande och mer intressant för publiken.

Närhet är något som används som strategi i kommunikationskampanjer. För att nå och väcka känslor hos sin målgrupp finns det lite olika strategier. En av dem är att skapa närhet. Ett sätt att skapa närhet är att låta ny information ligga inbäddad i känd information (Palm 2009:60). Även om inte barnprogram är en kommunikationskampanj så kan man se att de har använt sig av dess budskapsstrategier. Genom att bädda in information i en miljö som barnen känner till kan de lättare ta till sig det.

Platsen där avsnitten brukar börjar och sluta är Fannys hus. Denna miljö hjälper till att bygga känslan av att naturen är trevlig och intressant som man försöker skapa i programmet. Fanny bor i ett hus som för tankarna till en koja eller ett fågeltorn. Det är ett rött litet hus med vita knutar men det är uppe i ett träd. För att ta sig upp måste man gå upp för ett par trappor. Utanför huset finns en liten terrass där man kan sitta. Insidan upptas främst av Fannys skrivbord, där hon har lite forskarutrustning, som provrör och mikroskop. Inne finns det även mycket växter, bilder på olika djur och andra saker från naturen. Belysningen är varm och väggarna av trä, vilket ger en lite gammaldags och hemtrevlig känsla. Här utnyttjar man *Mise-en-scène*'s möjligheter att väcka känslor hos publiken.

5.1.3 Kinematografi och klippning

Myror i brallan har ett lugnt tempo. Klippen är ofta långa vilket ger en avslappnad känsla och möjligheter att verkligen betrakta och ta del av det som finns i bilden. Det lugna tempot gör att publiken lättare kan ta till sig naturen.

Utsnittet man använder sig av är både närbilder och översiktsbilder. Översiktsbilderna visar hur naturen ser ut. Vi får se skogar, sjöar och öar. Närbilderna visar alla detaljer och allt liv som finns i naturen. Klippen visar massa som växer på träd och små insekter som kryper runt på marken.

Kameraarbeten hjälper också till att bygga den fridfulla stämning som programmet eftersträvar. Kameran hålls väldigt stilla. Det används inte handkamera eller några snabba rörelser. Ibland har man en panorering eller inzoomning men dessa sker långsamt och mjukt.

De delar som bygger upp en films stil är mise-en-scène, kinematografi, klippning och ljud (Ekström & Larsson 2007:250). I *Myror i brallan* har man medvetet arbetat med alla för att skapa programmets stil och känsla.

5.1.4 Lärande

Det lugna tempot bidrar till möjligheterna för lärande och reflektion. Tittarna får tid på sig att ta till sig fakta som presenteras i programmet. Vissa inslag innerhåller direkt fakta. Exempelvis brukar Fanny sitta med ett djur och berätta lite om det. Ett annat exempel är inslaget *Djur i stan*.

Dock finns det även många klipp som på ett mer indirekt sätt är lärande. När Jonas går runt i naturen reflekterar han ofta kring olika saker, som exempelvis hur mossa känner sig när man trampar på den. Jonas röst ligger vid dessa tillfällen som en voice-over vilket gör att man får uppfattningen att det är hans tankar som hörs. Dessa reflektioner flyter ofta iväg och skapar situationer som inte är möjliga i verkligheten, exempelvis hur det hade varit om en manet kom till tandläkaren. Även om dessa inslag inte presenterar konkret fakta är det lärande på det sättet att de skapar en kontakt mellan barnet och det Jonas reflekterar över. Barnen inser plötsligt att mossan finns där och kommer att uppmärksamma den när de själva är i skogen.

Språket är personligt, enkelt och vardagligt. Man talar inte ”ner” till barnen utan försöker snarare lägga sig på deras nivå. Det skapas aldrig någon stel känsla av att man försöker lära ut, utan fakta presenteras på ett nästan spontant sätt, som att Jonas eller Fanny bara fick för sig att berätta lite om ett visst djur. Inslagen *Djur i stan* är tydligare presentationer av fakta, men även här är det ett muntert och vardagligt språk vilket gör det lätt för publiken att ta till sig.

Ofta talar Jonas och Fanny direkt till publiken med blicken rakt in i kameran. Detta skapar en kontakt mellan programledarna och publiken. Tittarna blir mer delaktiga och engagerade i det som händer. Det ökar också känslan av att vara med ute i naturen. Ett exempel är när Jonas uppmanar publiken att vara tyst eftersom att han tror att han hittat en fågel han inte sett förut. I ett annat avsnitt försöker Jonas hitta en vargflock och tänker att det kan vara lite jobbigt att bo själv i skogen, men tröstar sig med att publiken är med.

Inslaget *Gissa bajset* gör också publiken delaktig eftersom att man uppmanas att själv gissa vilket djur det är som har bajsat. När Jonas hittar bajs ute i naturen spelas en liten jingel mot bilder på olika sorters bajs. Bilden är uppdelad i fyra rutor. En som visar bajset och tre som visar olika djur. Jonas berättar lite om bajset och ger lite ledtrådar om vilket djur det kan vara. Publiken ges tid att gissa och efter en stund avslöjar Jonas det rätta svaret. I dessa inslag engageras publiken samtidigt som den får information om flera djur. Von Feilitzen skriver att barn ofta deltar i handlingen, genom uppmaning från programledaren eller med

spontana kommentarer (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 179). I *Myror i brallan* har man det i åtanke genom att engagera publiken.

5.1.5 Identifiering

Jonas innehar rollen som programledare/huvudperson. Jonas har en stor nyfikenhet och vill ofta ta reda på olika saker. Hans vill gärna lära sig nya saker. Han är barnet i programmet. Såsom barnet har han mindre kunskap, men en vilja att lära sig. Han är också fantasifull och ger ibland sin egen vinkel av naturen, vilket främst utmärker sig i hans reflektioner kring djur och natur.

Jonas lillasyster Fanny är den som vet allt. Hon forskar om djur och hjälper Jonas om han inte lyckas hitta svaren på sina frågor. Om Jonas främst står för utforskarglädjen och visar hur det är ute i naturen, så står Fanny för den konkreta faktan. Hon får rollen som lärare. Även om Fanny innehar rollen som lärare framställs hon inte som en sträng auktoritetsperson. Hon är vänlig och hjälper alltid sin bror när det behövs. Hon låter honom försöka lösa sina problem själv och kommer med ledtrådar när det behövs. Varje avsnitt slutar med att Jonas är hos Fanny och äter kaka och pratar om vad han har gjort. Här brukar Jonas få beröm för vad han har åstadkommit under avsnittet.

5.1.6 Ljud och musik

Myror i brallan är ofta ackompanjerad av musik. Oftast är det ganska lugn och stillsam akustisk musik, bestående främst av akustiskt gitarr, men även av stråkar och blåsinstrument. Denna musik skapar en fridfull stämning och hjälper till att etablera naturen som en trevlig plats. Man använder sig också av musik för att skapa spänning. Denna hjälper både till att driva handlingen framåt och betonar att naturen kan vara en spännande plats.

Man låter dock aldrig musik trycka ner miljöernas naturliga ljud. Alltid hörs vinden i träden, vågorna från havet, fågelkvitter och läten från diverse andra djur. Dessa ljud bygger upp barnens igenkänning av naturen eftersom att det är naturliga ljud som förekommer exempelvis i skogen. Bortsett från musiken använder man sig inte av några effekthöjande ljudeffekter, för exempelvis humoristiskt syfte, utan tar endast det naturen har att erbjuda. Vissa ljud är förstås tillagda i efterhand, som när Jonas hör en vargflock yla, men det är fortfarande ljud som förekommer i naturen.

Ibland använder man musik på ett underhållande sätt. Ett avsnitt har fått Elvis sång *Are You Lonesome Tonight?* som temasång. I avsnittet blir Jonas strandsatt på en ö i en morotsdräkt när han ska på maskerad. Fanny väntar på honom i en kanindräkt och undrar vart han tagit vägen. Symboliken av att Jonas och Fanny hör ihop, som urskiljs i dräkterna, förstärks av musiken. Underhållningsvärdet i musiken passerar troligtvis de allra minsta, men gör att programmet även kan uppskattas av en äldre publik, som barnens föräldrar.

5.2 Evas funkarprogram

Evas funkarprogram är ett program där Eva Funck förklarar hur vardagliga ting fungerar med hjälp av stora modeller. Programmet är runt 13 minuter långt och har sänts som inslag i Bolibompa.

2010 vann Eva Funck Kunskapspriset i kategorin "Svenska folkets kunskapsspridare" med *Evas funkarprogram*. Tidigare priser hon har vunnit är Kristallen för Årets barnprogram 2008 och Stockholms stads hederspris 2005. Hon har gjort flera program i samma stil som *Evas funkarprogram*, bland annat *Evas Vinterplåster* och *Evas Superkoll*.

5.2.1 Upplägg

Evas funkarprogram fokuserar tydligt på lärandet. Avsnitten har ingen handling som binder samman fakta. Det är ett renodlat faktaprogram utan fiktionsdelar. Varje avsnitt kretsar kring en viss sak eller ett tema, exempelvis en bil eller väder. Även i detta program är programledaren vuxen.

Konceptet är att Eva, med hjälp av förstorade eller förminskade modeller, visar hur saker fungerar. Det används olika modeller genomgående i programmet. I exempelvis avsnittet om hur en bil fungerar har Eva en stor modell av bilmotorn. Med hjälp av den modellen av motorn visar hon i detalj händelseförloppet som gör att motorn producerar kraft. Sedan går hon över till nästa modell föreställande en växellåda och går igenom hur den fungerar detalj för detalj. Detta görs tills alla delar som behövs för att en bil ska fungera har förklarats. Ett annat exempel är när Eva ska förklara hur man får ström. Då har hon flera olika modeller som visar kärnkraft, vattenkraft och vindkraft.

Tempot är relativt högt. Så fort Eva har förklarat klart en del går hon direkt över till nästa. Det finns inga längre pauser för barnen att smälta och reflektera över informationen. Dock kretsar varje avsnitt kring en sak eller ett tema, vilket gör det lättare att inte blanda ihop information. Programmet är också kortare än vissa andra vilket gör att publiken inte behöver vara koncentrerade lika länge.

5.2.2 Mise-en-scène

Programmet utspelar sig helt och hållet i en stor vindslägenhet. Lägenheten består av ett stort rum och en liten terrass utomhus. Den har ett stort fönster och en glasdörr till terrassen vilket gör att lägenheten ser öppen och större ut än vad den är. Man kan se konturerna av en stad genom fönstret. Fönstret gör att solen lyser in vilket gör att lägenheten är ljus och trevlig. Lägenheten är vardagligt inredd med ett litet kök, lite tillbringare och glas, ett par böcker, lite växter o.s.v. På terrassen finns det ett par utemöbler, en massa växter och blommor och lite trädgårdsverktyg.

Det stora utrymmet i mitten av lägenheten är platsen där modellerna brukar stå. Modellerna står lite utspritt i lägenheten så att kameran har möjlighet att fokusera

på en åt gången. Modellerna byts ut för varje avsnitt så det bara står modeller som har med avsnittets tema att göra i lägenheten. Ibland har Eva modeller ute på terrassen också.

Den öppna, hemtrevliga och ständigt soliga lägenheten, tillsammans med ljudet av fågelkvitter, gör miljön trevlig och angenäm. Den är vardaglig och enkel att känna igen, vilket gör det lätt att sätta sig in i programmet. Även Eva är vardagligt klädd, ofta i ljusa toner, vilket passar in i miljön. Det vardagliga, både i miljön och i Evas kläder, ger bilden av att man inte behöver vara expert för att förstå sig på vetenskap och teknik.

Hade programmet varit i en annan miljö hade det gett en annan bild av vetenskap. Hade det utspelat sig i en källare fylld av laboratorieutrustning och provrör med konstiga vätskor, och om programledaren hade varit klädd i en lång vit rock, hade vetenskap verkat som något som bara specifika personer i specifika miljöer hade kunnat förstå sig på. Man hade då också visat den stereotypa forskaren för barnen. Genom den vardagliga miljön gör man vetenskap till något alldagligt. Man går ifrån stereotypen och skapar istället igenkänning och identifikation. Precis som i *Myror i brallan* arbetar man med att skapa närhet som en strategi för att nå sin publik.

5.2.3 Identifiering

Miljön hänger i detta program mycket ihop med identifiering. Den är utformad på ett sådant sätt att den ska kännas igen från vardagen.

Rydin skriver i *Barn och unga i medieåldern* att om man väljer att presentera en berättelse som beskriver något vardagligt, något som barnen varit med om, kommer de lättare ihåg den relevanta informationen istället för de ovidkommande detaljerna. Barnen kan använda sina vardagskunskaper och urskilja det centrala temat (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989:149). *Evas Funkarprogram* utspelar sig i en vardaglig miljö vilket gör att barnen inte distraheras av oviktiga detaljer, utan kommer att kunna fokusera på innehållet som presenteras.

Evas roll i programmet blir den som lärare. Hon är inte på något sätt en person som måste söka sig fram till svar utan hon vet redan svaren. Hon sitter med kunskapen och förmedlar den till publiken.

5.2.4 Ljud och musik

Ljudbilden i programmet är mycket liten. Musik används inte för att öka spänningen i programmet. Man förlitar sig på andra saker för att göra programmet intressant att titta på.

Ljuden som hörs är Evas röst och ljuden som kommer från de olika modellerna. Det enda pålagda ljudet är fågelkvitter, som hörs under hela programmet. Detta ljud hjälper till att bygga stämningen i lägenheten där allt utspelar sig.

5.2.5 Kinematografi och klippning

Även om Eva håller ett ganska högt tempo i *Evas Funkarprogram* är kameraarbetet väldigt lugnt. Det består av långa klipp och knappt några kamerarörelser alls. Det lugna kameraarbetet gör det lättare att förstå vad som händer. Publiken får god tid på sig att se händelseförloppet som beskrivs.

Bildsnitten består av mycket närbilder för att visa vad som händer i modellerna. Detta växlas med halvbilder på Eva när hon står bredvid modellerna och pratar till kameran. I enstaka fall används översiktsbilder, exempelvis i avsnittet där Eva förklarar hur man gör ström, där en översiktsbild används för att visa alla olika typer av modeller som representerar olika metoder för att få fram ström.

5.2.6 Lärandet

Evas beskrivningar av hur saker fungerar är ganska grundläggande och går inte alltför mycket på djupet. Detta gör att informationen inte blir för svår för publiken att ta till sig och det ökar flytet i programmet.

Eva talar engagerat och glatt. Hon skrattar mycket vilket får fakta att kännas intressant och rolig. Engagemanget leder också till att det känns spännande och viljan att få reda på mer skapas.

Språket som används är dock tidvis avancerat, med ord som t.ex. transformator, vilket kan vara svårt för vissa av barnen att förstå. Modellerna spelar här en viktig roll. Även om barnen inte förstår vartenda ord som Eva säger kan de förstå hur saker fungerar genom att se det. Att få se hur någonting fungerar gör det lättare att förstå än om någon bara hade berättat hur det fungerar.

I programmet arbetar man inte mycket med filmiska metoder för att skapa spänning, nöje eller på andra sätt väcka känslor hos publiken. Förutom modellernas funktion i programmet, som vi strax ska gå in djupare på, förlitar man sig på Evas personlighet för att få programmet att bli roligt, spännande och intressant.

Ämnena som behandlas i programmet skulle kunna delas upp i olika kategorier, från konkreta till abstrakta och från tekniska till vetenskapliga. Vissa saker, som cyklar, symaskiner och bilar, är konkreta tekniska saker. Här har man modeller som ser ut och fungerar som de verkliga objekten. Andra teman, som väder, växthuseffekten och ström, blir mer abstrakta. Här använder man sig av modeller för att symbolisera händelseförlopp.

Modellerna spelar en viktig roll i programmet på flera olika nivåer. För det första är de visuellt sett intressanta att se på och gör därmed programmet underhållande att titta på. Modellerna är fyllda av färg, form och rörelse som fångar tittarens öga. För det andra spelar de en viktig roll i lärandet. Genom modellerna skapas en tydlig beskrivning om vad det är som sker.

Modellerna skapar också en möjlighet för Eva att vara mer närvarande i programmet. Hade man använt sig av grafiska animationer eller filmklipp för att visa hur sakerna fungerar hade Evas roll i blivit mindre. Kanske hade hon vid vissa tillfällen endast varit med som en voice-over. Kontakten mellan Eva och publiken hade då begränsats, vilket hade kunnat leda till att informationen varit svårare för publiken att ta till sig.

Pålagda animeringar används dock vid ett fåtal tillfällen, när det inte varit möjligt att skapa en modell av objektet. Dessa animationer integreras med verkliga modeller och blir på ett sätt en del av dem. Ett exempel på användning av animation är när man ska visa hur vind skapas.

Att modellerna är konkreta objekt underlättar också förståelsen för hur sakerna fungerar, särskilt när det gäller tekniska ämnen, som exempelvis hur växeln på en cykel fungerar. Om Eva drar i en spak och det snurrar i andra änden så ser tittaren att det händer i realtid och att objekt faktiskt finns där. Detta gör händelsen mer trovärdig och lättare att ta till sig. Sambandet mellan händelsen och objektet blir lättare att förstå. Nackdelen med grafiska animationer eller tecknade presentationer är att de inte är ”verkliga”. Är de inte tydliga nog kommer de inte förstås av publiken. Därför fungerar det bättre med de tydliga modellerna.

Bordwell & Thompson betonar i *Film Art* (2004) rekvisitans roll i filmer. Rekvisitan kan vara en del av miljön, men kan även vara något som driver handlingen framåt. I *Evas funkarprogram* fungerar modellerna lite som båda. Modellerna hjälper till att bygga upp en underhållande miljö och de driver programmet framåt genom att allt kretsar kring dem.

I presentationen av mer abstrakta ämnen används semiotikens funktioner för att skapa förståelse. På olika sätt symboliseras ämnens egenskaper och händelseförlopp i naturen. Abstrakta ting som ljudvågor visas genom handrörelser och pålagda animerade effekter. Ett annat exempel är förklaringen av hur tvättmedel fungerar. Tvättmedel och joner visas som ”superförstorade” och representeras av flörtkulor och tandpetare. Här visas först hur jonerna, som hindrar medlet från att nå smutsen, fångas upp och fastnar i tvättmedlet. Sedan visas hur ett annat ämne i tvättmedlet behandlar smutsen. Detta ämne visas som en flörtkula på en tandpetare. Tandpetaren sticks in i smutsen (en bit lera). Eva berättar sedan att ”huvudena” som sitter på tandpetaren tycker om att vara i vatten. Så de flyter iväg och tar smutsen med sig.

Rekvisitan som Eva använder här kan ses som ikoner. En ikon liknar på något sätt det den betecknar (Ekström 2008:22). Rekvisitan kanske inte liknar tvättmedlet visuellt sett men den delar egenskaper med tvättmedlet (förmågan att fånga upp joner och förmågan att fästa sig vid smuts). Rekvisitan är på ett sätt symboler också. Symboler förutsätter sociala överenskommelser (Ekström 2008:22) vilket man använder när man exempelvis visar joner som bollar.

I modell för hur en solcell fungerar visar Eva hur elektronerna bara kan vandra uppåt genom kiset solceller består av genom dörrar i modellen. Detta är en metafor för att elektronerna kan vandra genom kiset upp till det övre lagret.

I programmet använder man sig också av färgscheman ibland. I avsnittet om bilen t.ex. så är gaspedalen grön, medan bromsen är röd och kopplingen är gul. Sedan följer motsvarande del av motorn detta färgschema, så bromsoket på bilen är rött medan kopplingen är gul och bensintanken och insprutningsventilerna är gröna. Detta ger effekten av att barnen undermedvetet kan se vilken pedal som används för gasen och vilken som används för bromsen eller kopplingen. Det blir också lättare att se händelseförloppet i motorn.

I boken *Barn och unga i medieåldern* (1989) varnar Rydin att små barn tappar intresset lätt när man försöker ta med så mycket information som möjligt. Barnen blir då förvirrade och blandar ihop informationen. *Evas funkarprogram* är ett ständigt flöde av information. Programmet kräver koncentration från tittaren, men arbetar samtidigt på flera sätt för att tittaren ska finna programmet intressant och underhållande. Miljön, modellerna och Evas personlighet skapar tillsammans förutsättningar för publiken att ta till sig informationen som presenteras.

5.3 Tidsdeckarna

Tidsdeckarna är ett program som går på TV4. Programmet går under tjugo avsnitt igenom Sveriges historia, från stenåldern till nutid. Målgruppen är lite äldre barn, runt 8 år och uppåt. Varje avsnitt är tjugo minuter långt.

Varje avsnitt fokuserar på en viss tidsperiod i historien. I sketchliknande former spelar man upp olika händelser från varje tidsperiod och visar hur det var på den tiden. Programledare är Tobbe Blom. Som i de andra programmen är det en vuxen programledare. Han förklarar vad det är som händer och stiger ibland själv in i scenen. Han agerar alltså både berättare och aktör, då han kan interagera och prata med personerna från förr i tiden.

Programmet har tydliga intentioner att vara underhållande. *Tidsdeckarna* presenteras i första avsnittet som "programmet som kommer att få dina historiektioner att kännas som sömnpiller".

5.3.1 Upplägg

Varje avsnitt börjar med att Tobbe presenterar vad dagens avsnitt ska handla om. Han är i en museimiljö med objekt från den tidsepok det ska handla om. Presentationen skapar många frågor som kommer att besvaras under programmets gång. Genom presentationen väcks publikens intresse och viljan att få svar på frågorna. Under programmets gång berättar man också vad som kommer att hända längre fram i programmet, även detta för att hålla kvar publiken.

Efter presentationen av vad avsnittet ska handla om, reser man bakåt i tiden genom en animerad tidslinje och landar därefter i dåtiden. Miljön varierar från avsnitt till avsnitt beroende på vilken tid det handlar om.

För att göra saker intressanta har man i varje program lagt in fem stycken så kallade "tidsmissar". Detta är saker som inte hör hemma i den tidsåldern som avsnittet utspelar sig i, som en mobiltelefon eller inlines. Publiken uppmanas att hålla utkik efter dessa "tidsmissar", därav namnet *Tidsdeckarna*. Detta är ett grepp för att göra publiken delaktig och engagerad i programmet. Man arbetar mycket med att underhålla och hålla kvar publiken. Man blandar in humor, växlar mellan många olika programinslag och håller ett högt tempo.

I programmet finns det olika inslag som refererar till andra tv-program, bland annat *Tidskockarna*, ett återkommande inslag om vad man åt under en viss tidsperiod, och *Sport och lek*, ett inslag om vad man ägnade sig åt för lekar och sporter.

Det första refererar till samtida matlagningsprogram. Det utspelar sig i ett kök där en kock lagar mat med gäster från olika tidsperioder. Såsom i andra matlagningsprogram har man "förberett maten i förväg" så att man i slutet av inslaget kan smaka den. I detta inslag lånar man de grepp som används i ett typiskt matlagningsprogram. Inslaget ger en inblick i vad man åt förr i tiden.

Sport och lek refererar till sportprogram och har ett liknade upplägg som dem. Två personer sitter i en studio, under vad som ska föreställa direktsändning, där de diskuterar och refererar sporthändelser från olika tidsperioder. Här har man lagt till publikjubel för att det ska framstå som att det finns en publik som tittar på sportevenemanget.

Ett tredje återkommande inslag är *Mode och Stil*, där modeller på en catwalk visar vad folk hade på sig vid olika tidsperioder.

5.3.2 Lärande

Tobbe låter mycket intresserad och engagerad i vad han talar om. Han använder sig av ett tydligt kroppsspråk vilket gör honom intressant att titta på. Blicken dras automatiskt mot Tobbe. Fakta presenteras i ett ganska högt tempo av Tobbe, men det går aldrig något längre stund innan flödet av information avbryts men något sorts skämt. Språket som används gör publiken närvarande. Tobbe säger till exempel "nu ska *vi* resa tillbaka i tiden" och gör på så sätt publiken en del av programmen. Det når inte samma nivå som *Myror i brallan*, där publiken exempelvis uppmanas vara tyst, men man uppmärksammar ändå att publiken finns.

Tobbe använder sig ibland av metaforer för att göra saker lättare att förstå. Ett exempel är när han ska förklara hur ett hierarkiskt samhälle fungerar. Avsnittet handlar om bronsåldern och Tobbe förklarar att de som hade mest brons hamnade högst upp i samhället. Han jämför samhället med en prispall, där hövdingen är på första plats, handelsmännen på andra plats, bronslantverkarna på tredje plats och därefter resten befolkningen. Genom att jämföra något som publiken känner igen (i detta fall prispallen), med någonting som de inte känner till (ett hierarkiskt samhälle) blir det okända lättare att förstå (Ekström 2008:25).

Även i *Tidsdeckarna* engagerar man publiken genom att låta dem försöka gissa vad olika föremål är för något och hur gamla de är. Skillnaden mellan detta inslag och *Gissa bajset* i *Myror i brallan* är att kontakten med publiken är mer direkt i *Gissa bajset*. I *Tidsdeckarna* visar Tobbe föremålen för olika personer, både barn och vuxna, som får gissa vad de tror föremålet är. Efter att ett antal personer har gissat berättar Tobbe vad det är för föremål. I *Gissa bajset* talar Jonas direkt till publiken och uppmanar dem att gissa. Han ger även ledtrådar för att publiken ska kunna komma på det själva innan han berättar det rätta svaret. Tobbe talar inte direkt till publiken i inslaget i *Tidsdeckarna*, förrän han berättar vad det är för föremål. Han uppmanar aldrig publiken att vara med att gissa.

Orsaken till detta kan ha att göra med målgruppen de olika programmen riktar sig till. *Gissa bajset* ger publiken större möjligheter att delta och gissa rätt. Detta för att publiken är yngre och hade haft svårt att gissa rätt om de inte fick hjälp.

Små barn kommenterar och pratar med karaktärerna på tv till en högre grad än äldre. Von Feilitzen skriver att barn ofta är delaktiga genom att exempelvis vinka

på programledarens uppmaning, att spontant uppmana huvudpersonen att akta sig i en spännande situation eller hjälpa barnet i programmet att försöka blåsa ut ett ljus som inte vill slockna. När man bli äldre ökar distansen till mediet (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl. 1989: 179).

Tidsdeckarna riktar sig till en lite äldre publik och hade de fått en massa ledtrådar hade det blivit för lätt för dem. Publiken kan fortfarande gissa vad de tror det är, men interagerar inte i samma grad med programledaren som små barn.

5.3.3 Identifiering

Tobbe har en tydlig roll som lärare, men fungerar även som underhållare. Han och programledarna för *Tidkockarna*, *Sport och lek* och *Mode och stil* är de enda återkommande karaktärerna.

Tobbe går klädd i en brun kavaj, med en grön väst och orange skjorta, samt en brun slips. Färgerna är nedtonade. Han bär aldrig några kläder från de olika tidsepokerna. Detta gör att han står ut från de andra karaktärerna och är lätt att urskilja i bilden. Kläderna betonar Tobbes roll som programledare och tidsresenär.

Programmet innehåller relativt många skådespelare. Det finns alltid folk som fyller upp scenerna och skapar liv i miljöerna. Dock spelar många karaktärer små roller och är inte med särskilt länge. Vissa avsnitt tar upp skilda ämnen i tidsepoken, vilket leder till att det är med fler karaktärer fast i kortare inslag. Andra avsnitt fokuserar mer på en viss person som levde vid den tiden. Här får man följa dessa personer under större delen av avsnittet. Karaktärerna som man fördjupar sig i kan skapa en känslomässig identifikation hos tittarna. Om det handlar om en person som hade det svårt skapar det sympati för denna person hos publiken. Enligt SOU-rapporten *Film och TV i barnens värld* är den känslomässiga identifikationen något som utvecklas när barnen är sju till nio år gamla (SOU 1981:16:150).

5.3.4 Mise-en-scène

Miljön spelar en annan roll än i *Myror i brallan*, där man strävar efter att väcka intresse för naturen, och *Evas funkarprogram*, där man skapat en miljö som underlättar lärandet. Huvudsyftet i *Tidsdeckarna* är att skildra hur det såg ut förr i tiden.

Miljöerna skiljer sig beroende på vilken tidsperiod det handlar om. I de tidigaste avsnitten har man exempelvis trähyddor. I senare avsnitt utnyttjar man bevarade byggnader som exempelvis gamla kyrkor och slott. Ett avsnitt som handlar om regalskeppet Vasa är inspelat på Vasamuseet i Stockholm.

Personerna i programmet är klädda efter hur man var klädd vid de olika tiderna. De hjälper till att bygga upp miljön som avsnittet utspelar sig i.

5.3.5 Ljud och musik

Musiken spelar en ganska stor roll i programmet. Under i princip hela programmet ligger ett musikspår. Den är varierad och används av flera orsaker.

En orsak är för att lätta upp presentationen av fakta. Att ha någon form av musik i bakgrunden gör det mer underhållande än om det endast hade varit en röst som talade. Musiken hjälper även till att bygga miljöerna. Den är delvis anpassad efter vilken tidsepok det är och ger bilden av att det kunde låta så på den tiden.

Musiken används även för att skapa stämning. Om någon är på väg att utföra något hjältedåd används dramatiskt musik som ökar effekten av dådet. När någon form av tragisk händelse eller ett brott är på väg att ske används dövs, spänningsskapande musik. Musiken hjälper publiken med vad den ska känna. Den berättar för dem om de ska vara imponerade, känna spänning eller oro, eller om de ska skratta.

Användningen av musik är mycket medveten. Musiken är främst icke-diegetisk, det vill säga ljud som egentligen inte hör hemma i scenen och som bara publiken hör (Braaten, Kulset & Solum 1997:29). Ibland leker man med faktumet att ljudet är pålagt efteråt. Vid ett tillfälle reagerar Tobbe på den tydligt icke-diegetiska musiken som spelas när han talar om Stockholms blodbad, och faller kommentaren: ”Oj, dramatiskt värre”.

På samma sätt leker man ibland med faktumet att det är ett tv-program. Karaktärer hör och reagerar plötsligt på saker som Tobbe säger, fast de nyss inte lagt märke till att han funnits där hela tiden och kommenterat vad som skett. På detta sätt skapar man humor av att karaktärerna hör (för dem) icke-diegetiskt ljud.

Det blir på ett sätt en form av metahumor. Den här sortens humor kanske inte riktigt når fram till små barn eftersom att den bryter konventionerna som finns i ett tv-program. Är inte barnet tillräckligt ”tv-vant” uppfattar det inte skämtet på samma sätt. Målgruppen är dock lite äldre barn, som har mer kunskap om hur ett program brukar vara uppbyggt och kan då uppfatta humorn i att bryta dessa ramar.

Som komplement till musiken använder man sig flitigt av ljudeffekter. Ofta används de för att uppnå någon form av humoristisk effekt, exempelvis en överdriven betoning på någon som ramlar eller till och med bara vänder sig om. De tillfällen när ljudeffekter används för tankarna till tecknad film, där ljud ofta överdrivs.

Ljudeffekterna används också mycket i de grafiska inslagen, bland annat för att betona rörelse. När en text försvinner ut ur bild ligger det ofta ett ”svisch”-ljud över för att betona att texten försvinner. Detta gör inslagen mer händelserika och roligare att se på.

5.3.6 Kinematografi och klippning

Tempot i *Tidsdeckarna* är högt. Man vill få in så mycket information man kan under programtiden och man vill inte tråka ut publiken. Publiken får inte riktigt möjligheter att leva sig in miljön på samma sätt som i *Myror i brallan* men innehåller i likhet med *Evas funkarprogram* mycket konkret fakta.

Kameran är rörlig och följer Tobbe, som ofta går runt när han berättar om olika händelser. Bilderna håller sig alltid mer eller mindre på ögonhöjd. Man får inte se några större översiktsbilder, troligtvis på grund av begränsningen i miljön. Man måste hålla sig inom de scener man byggt upp.

Vid dialoger brukar man växla mellan en närbild på ansiktet och en halvbild, något som är vanligt i fiktionsfilm och även i andra sammanhang som studiosändningar och dokumentärer. Närbilderna ger en möjlighet att se personernas uttryck bättre och skapar en bättre kontakt mellan publiken och karaktären. Genom detta läggs mer fokus på karaktärerna än miljön.

En övergång som används flitigt i programmet är programmets logga, en klocka med ett förstoringsglas över. Man låter denna bild flyga in mot publiken tills den täcker hela skärmen och klipper sedan över till nästa inslag. Varje gång man byter miljö eller ett inslag börjar, använder man denna metod. Den separerar tydligt av olika delar av programmet och påminner samtidigt publiken om vad det är de tittar på.

Man använder mycket grafiskt material för att konkretisera fakta. De grafiska inslagen visas mot en brunvit pappersliknade bakgrund. Över den har man en blandning av text, foton och animationer. Dessa inslag är relativt enkla. Man betonar i textform vad det är det handlar om, exempelvis BIRKA eller STORMAKTSTIDEN, sen kan dessa texter skjutas åt sidan för att ge plats åt exempelvis en vikingabåt som gungar lite lätt fram och tillbaka. Allt detta är ackompanjerat av en berättarröst.

5.4 Barnprogram och berättarstrategier

Spår av de berättarstrategier som Stoeihrel har utformat kan hittas i de barnprogrammen vi har analyserat.

5.4.1 Den taktiskt populära strategin

I *Tidsdeckarna* finner man tydliga tecken på vad Stoeihrel kallar den taktiskt populära strategin. Ett exempel på detta är programmets upplägg. Sättet programmet är utformat på gör det möjligt för en tittare att komma in när som helst i programmet och fortfarande förstå vad det är det handlar om. Det finns inget krav på att man måste se programmet från början för att förstå. Programmet är uppdelat i många kortare inslag istället för få långa inslag. Detta gör det lättare för publiken att hoppa in i programmet när som helst.

När programmet väl har fångat tittarens uppmärksamhet arbetar det mycket med att hålla kvar tittaren. Programledaren Tobbe berättar också ständigt vad som ska komma senare i programmet. På detta sätt väcks tittarens intresse och han lockas att fortsätta titta för att få reda på vad som händer.

En annan metod för att hålla kvar publiken är underhållning. I *Tidsdeckarna* avlöses informationen ständigt med underhållning. Stoeihrel skriver att i den taktiskt populära strategin så flyter fakta och fiktion, eller med andra ord information och underhållning, ihop (Stoeihrel 1994:119). Detta märks tydligt i *Tidsdeckarna*. Här presenteras information genom underhållning vilket ibland kan göra det svårt att skilja på vad som är fakta och vad som är underhållning.

I *Myror i brallan* bäddar man in fakta i en handling, alltså blandar man även här fakta och fiktion. Skillnaden här är att informationen presenteras på ett tydligt sätt. När Jonas eller Fanny berättar om ett djur så skojar de inte bort informationen genom att prata på ett roligt sätt eller genom en massa skämt. Skillnaden på upplägget i programmen har bland annat med målgruppen att göra, något vi ska återkomma till snart.

Spår av den taktiskt populära strategin är svåra att finna i *Evas funkarprogram*. Även om programmet kan ses som underhållande, genom Evas karaktär och modellerna som används, övergår programmet aldrig till ”ren” underhållning. Det är alltid en tydlig betoning på presenterande av fakta.

5.4.2 Den dokumentära realismen

Evas funkarprogram innehar spår av den dokumentära realismen. En viss skillnad finns mellan de program som Stoeihrel har analyserat och de barnprogram som vi analyserat. Programmen Stoeihrel analyserar är riktade till en vuxen publik och behandlar mer komplexa ämnen. Även om barnprogrammen inte försöker övertyga sin publik på samma sätt som program för en vuxen publik så kan man se vissa likheter i sättet information presenteras.

Program för en vuxen publik kan behandla ämnen som inte alltid har ett givet svar. Skaparna måste då arbeta hårdare för att publiken ska tänka att det som sägs är den ”rättaste” sanningen (Stoehrel 1994:82).

I *Evas funkarprogram* presenteras information som att den är den enda sanningen. Det som sägs i programmet är rätt och det finns inga andra möjligheter till svar. Eva framstår som en expert i programmet. Hon innehar kunskapen och vet alla svaren. Eftersom att hon är den enda personen i programmet ifrågasätts hennes kunskaper aldrig. Dock behandlar programmet vetenskapliga ämnen som i allmänhet anses som accepterade. Exempelvis hur en cykel fungerar är inget som går att ifrågasätta eftersom att alla som har använt en cykel vet att det som sägs stämmer. Vissa saker i programmet visas i realtid, exempelvis hur växlarna på en cykel fungera. Detta ökar trovärdigheten genom att det visar att man inte har manipulerat materialet.

Myror i brallan arbetar inte mycket för att övertyga publiken. Även om vissa inslag, exempelvis *Djur i stan*, ganska tydligt berättar att ”så här är det”, så presenteras den på ett så pass avslappnat sätt att det inte känns som att man försöker övertyga publiken om att man har rätt. Detta kan dock också ses som en strategi för att övertyga. Genom att publiken inte känner att programmet försöker övertyga dem kan de se det som mer trovärdigt.

I *Tidsdeckarna* tar man ibland upp olika teorier kring vissa historiska händelser. Man poängterar ibland att eftersom att det handlar om dåtid kan man inte vara helt säker. Dock presenteras det mesta innehållet i programmet utan att man problematiserar det.

5.4.3 Den estetiska berättarstrategin

Myror i brallan passar delvis in i den estetiska berättelsestrategin. Som med den dokumentära realismen är programmen som Stoehrel analyserat under den estetiska berättelsestrategin mer komplexa än de program vi valt att analysera. Ändå kan man finna vissa aspekter i *Myror i brallan* som passar in under den estetiska berättelsestrategin.

Den estetiska berättarstrategin når sin publik på ett annat sätt än de två andra strategierna. Den arbetar på ett djupare plan för att påverka tittarna (Stoehrel 1994:156). I *Myror i brallan* lägger man informationsförmedlingen på en djupare nivå för att få publiken intresserad av naturen. Mycket fokus läggs på att visa naturen och måla upp den på ett sätt som får den att verka angenäm.

Kraven för att publiken ska ta till sig programmet helt är att de har förmåga för associerande och abstrakt tänkande. Abstrakt tänkande kan vara problematiskt för barn. Exempelvis har det gjorts studier i Japan på skolbarn kring hur de uppfattar metaforer. Ofta uppfattades metaforerna felaktigt på grund av att det krävdes ett mer abstrakt tänkande för att tolka symboliken (Feilitzen, Filipson, Rydin m.fl.

1989:153). Att arbeta på en för abstrakt nivå kommer inte vara framgångsrikt eftersom att barnen då kommer ha svårighet att förstå meningen med programmet.

Myror i brallan arbetar på ett sätt med en abstrakt nivå. Sättet naturen målas upp på innehåller indirekt information. Det är ingen som säger direkt till publiken ”naturen är spännande och trivsamt”. Detta är något publiken själva får inse genom att ta del av naturen i programmet.

Evas funkarprogram går inte att koppla till den estetiska strategin. Programmet presenterar endast konkret fakta på ett väldigt tydligt sätt. Det försöker aldrig nå publiken på en djupare nivå och behandlar ej heller existentiella frågor.

Tidsdeckarna arbetar inte heller på en djupare nivå. Dock behandlar man delvis existentiella ämnen när man talar om historiska personers livsöden. Detta program ger dock inte samma möjligheter till reflektion som *Myror i brallan*. Det höga tempot och snabba bytet av ämnen ger inte publiken tid att tänka över vad det är för information som presenteras.

6. Diskussion

Här följer en diskussion och jämförelse mellan programmen, deras utformningar och metoderna som används. *Myror i brallan*, *Evas funkarprogram* och *Tidsdeckarna* har alla olika metoder för att nå fram till sin publik.

6.1 Utformning

Utformningen skiljer sig från program till program. *Tidsdeckarna* är exempelvis tempofyllt och innehåller mycket information. Man är mycket medvetet om filmiska metoder (såsom kameravinklar, musik o.s.v.) i skapandet av programmet, för att till exempel framkalla spänning.

Evas funkarprogram har också ett högt tempo och mycket information. Programmet är enkelt utformat och använder nästan inga filmiska metoder för att väcka känslor hos publiken. Där *Tidsdeckarna* ibland nästan går till överdrift med till exempel musik (vilket de själva skojar om i programmet), ligger *Evas funkarprogram* i motsatta änden av skalan, genom frånvaron av musik. *Myror i brallan* innehar ett mellanläge. Man använder sig av musik, men låter den aldrig nå den nästan parodiska nivå och effekt musiken har i *Tidsdeckarna*.

I *Myror i brallan* ges det tid för reflektion, något som inte finns i de andra programmen. Arbetet med kameran och klippningen är lugnt vilket ger ett långsamt tempo och mycket tid för publiken att hänga med.

Myror i brallans och *Evas funkarprograms* mise-en-scène har båda något vardagligt i sig. Miljöerna och karaktärerna är något som kan kännas igen av publiken. *Tidsdeckarna* behandlar, på grund av sitt tema, miljöer som kan vara okända för publiken.

De olika utformningarna fyller olika syften som programmen vill uppnå. En av de avgörande faktorerna är vilken målgrupp programmen riktar sig till.

6.2 Målgrupper

Den största skillnaden i målgrupperna är vilken åldersgrupp programmen riktar sig till. Program som är riktade till lite äldre barn innehåller mer information. Den lite äldre publiken klarar av att förstå mer av programmet och därför kan man hålla ett högre tempo med mer innehåll.

Tidsdeckarna arbetar med att hålla kvar sin publik och vara underhållande. Det har ett lite mera kommersiellt upplägg än de två andra programmen. Detta kan bero på att det riktar sig till barn i en ålder där de själva kan välja vad de ska se på. Programmet har då en högre konkurrens från andra tv-program. Om publiken inte tycker att programmet är roligt kommer de att byta kanal.

Ett program som *Myror i brallan* ses av så små barn att det är föräldrarna som kontrollerar vad de tittar på. Dess publik kräver ett lägre tempo för att de ska

kunna förstå vad som händer. Genom att barnen inte har medvetenheten eller kunskapen för att själva välja vad de ska titta på får de anpassa sig efter vad föräldrarna väljer åt dem. Detta kan man tänka leder till att programmet på ett sätt undgår konkurrens från andra program. Om föräldrarna kontrollerar sitt barns tv-tittande väljer de antagligen program som är lärande istället för program som bara är ren underhållning.

Program som *Myror i brallan* med sitt låga tempo och relativt enkla utformning riskerar att väljas bort av en äldre publik, som hellre ser på ett underhållningsprogram eller ett program anpassat för dem, som *Tidsdeckarna*.

Av vad vi kan se på dessa program så ökar konkurrensen ju äldre målgrupp programmet har. Tempot höjs, man anpassar utformningen för att locka publik och man lägger till en högre grad underhållande element. Programmen måste anpassa sig för att kunna konkurrera mot den stora mängden underhållningsprogram som finns.

Förändringarna i utformningen finns både för att uppfylla publikens ökade krav på underhållning, men finns även för att skaparna av programmet har andra möjligheter när de arbetar mot en äldre publik. Publiken har mer vana av att se på tv och har lärt sig förstå vissa konventioner som finns i utformningen av program. Skaparna kan göra mer komplexa program utan att publiken blir förvirrad över vad det är som händer.

6.3 Innehåll

Innehållet i programmet och hur mycket information som presenteras påverkas också av målgruppen.

Myror i brallan skiljer sig också från de två andra genom att det inte bara arbetar med direkt fakta. Det försöker även etablera naturen som en trevlig plats. Medan de två andra programmen endast arbetar för att publiken ska uppskatta miljön programmet utspelar sig i under programmets gång, måste *Myror i brallan* arbeta för att få publiken att uppskatta en plats de kan ta del av i andra sammanhang än när de sitter framför tv:n. Detta gör att mycket av fokuset i programmet läggs på miljön det utspelar sig i. Att måla upp den bilden man vill ge av naturen hade inte varit möjligt om man inte hade haft ett så pass lugnt tempo som programmet har. Ett högt tempo hade gett en annan bild av naturen.

Innehållsmässigt har *Evas funkarprogram* ett specifikt fokus. Varje program behandlar en sak eller ett ämne. Detta gör att publiken inte har för mycket att hålla reda på och minskar risken för att information ska blandas ihop.

Tidsdeckarna behandlar en specifik tidsålder i varje avsnitt, men har ändå ett ganska brett innehåll i varje program. Detta skapar en variation och gör att programmet fortsätter vara intressant.

6.4 Identifikation

Identifikation har till viss del med att göra hur publiken tar till sig programmet och informationen som det förmedlar.

Något som saknades i de program vi analyserade var barn. Barnens roll i barnprogram har förändrats genom åren. I nuläget finns det program som använder sig av barn som programledare och låter dem inneha rollen som vuxna. Ett exempel på detta är programmet *REA* där barn bland annat testar olika saker som jackor och popcorn med mera. Fördelen med att ha barn som programledare är att publiken lätt kan identifiera sig med dem.

I *Evas funkarprogram* och *Tidsdeckarna* finns inte barnet representerat på något sätt. I *Myror i brallan* spelar dock Jonas rollen som barnet. Jonas roll skapar identifikation för barnen genom sina egenskaper. Hela programmet arbetar mycket med att referera till barndomen, genom Jonas upptäckarglädje, Fannys hus som liknar en koja m.m.

Evas funkarprogram skapade istället identifikation genom en vardaglig miljö. Genom att låta publiken känna igen miljön kan de fokusera på informationen som presenteras i programmet.

Tidsdeckarna har inga lika tydliga identifikationsobjekt. Tobbes roll är både underhållare och lärare. Programmets målgrupp är som sagt äldre. De har lättare att skilja på det väsentliga och de distraherande detaljerna. Detta gör det möjligt att ha upplägget med många skilda inslag som *Tidsdeckarna* har. *Evas funkarprogram* (och till viss del *Myror i brallan*) är avskalat för att publiken ska vara fokuserade på vad som är viktigt. I *Tidsdeckarna* räknar man med att publiken är tillräckligt van vid att titta på TV för att den inte ska distraheras för mycket av underhållningen utan fortfarande tar till sig av den information som programmet presenterar. Man använder sig därför inte till samma grad av personer/miljöer som publiken känner igen i sin vardag.

Ett annat exempel på hur man jobbar för att inte tittarna ska distraheras från det väsentliga är antalet karaktärer. *Evas funkarprogram* har bara en medverkande och i *Myror i brallan* är det nästan uteslutande bara Jonas och Fanny som medvekar. Genom att det är få karaktärer i programmen kan tittarna lättare ta till sig deras personligheter.

Tidsdeckarna innehåller många karaktärer, vilket programmets tema delvis kräver. Det går inte att göra ett historieprogram som sträcker sig över en lång tid utan att ha med många olika personer. Det större antalet karaktärer skapar också en variation i innehållet som den äldre publiken bättre kan hantera och kanske också kräver för att inte tröttna på programmet.

6.5 Samhällspåverkan

Det märks i flera barnprogram i dagsläget att de påverkas av samhället och den rådande televisionen. Flera program har tagit över former som används i dokusåpor. Exempelvis program som *Barda* och *Piraterna* på SVT låter barn delta en form av rollspel och tävling. Barnen får här berätta in i kameran hur de tycker att det går för dem, precis som i realityserier som *Robinson* och *Big Brother*. Även om barnen uppmanas att spela en roll, som pirat eller alv, så får de besvara frågor om hur de känner sig i den rådande situationen, vad de tycker om andra deltagare o.s.v. Det finns även program för en yngre publik som är utformade på samma sätt som talkshow-program för vuxna. Ett exempel på detta är *Ap-tv med Zillah och Totte* i TV4.

I de program vi har analyserat finns det inte lika tydliga adaptationer av moderna programformer som i de nämnda exemplen. Programmen är dock inte helt opåverkade av dagens samhälle.

Tidsdeckarna är det programmet som tydligast är påverkat av andra tv-program. Programmet speglar exempelvis flera aktuella programformer. *Tidskockarna* är kanske det tydligaste exemplet på en referens till andra program. För att inslaget ska ha sin fulla effekt och ett större underhållningsvärde förväntas publiken känna till programformen. Man förutsätter att publiken har en viss tv-vana.

Det höga tempot som man ser i *Tidsdeckarna* och *Evas funkarprogram* har att göra med den ökade konkurrensen som pågått sen fler kanaler infördes i Sverige. Sen SVT:s monopol försvunnit har det blivit en större kamp om tittarna.

Myror i brallan innehåller en del populärkulturella referenser, exempelvis referenser till Star Wars. Dock innehåller det inga tydliga referenser till andra tv-program som i *Tidsdeckarna*.

Evas funkarprogram är påverkat av samtiden genom att det till viss del behandlar aktuella ämnen. När man förklarar saker som ljud och optik sätter man det i en modern kontext genom att koppla det till mp3-spelare och digitalkameror.

I programmen kan man också se likheter till hur barnprogram sett ut förr.

Myror i brallan är på ett sätt idylliserande, som barnprogrammen på 60-talet. Även om programmet försöker upprätthålla realism känns det ibland förenklande och förskönande. 70-talets samhällskritik går inte att finna i programmet. Det problematiserar aldrig naturens position i samhället eller konflikter kring hur naturen påverkas av människan. Dock är syftet med programmet på ett sätt att introducera barnet till naturen och väcka dess intresse. Programmet hade tyngts ner om man hade problematiserat naturen för mycket och då inte lyckats nå sitt syfte.

Det tydliga pedagogiska upplägget som fanns i *Fem myror i fler än fyra elefanter* är ovanligare idag. Vissa program, som till exempel programmen *Stava/Räkna/Mäta med skägg* i SVT, använder sig av ett liknande upplägg där man uppmanar barnen att upprepa och vara delaktiga.

Evas funkarprogram är det program av dem vi analyserat som har tydligast pedagogiska upplägg. Programmet fokuserar starkt på lärandet och förklarar utförligt och tydligt. Modellerna fungerar som ett verktyg för att underlätta lärandet.

I de två andra programmen gör man publiken till en del av programmet och uppmanar dem att vara delaktiga, vilket även det kan ses som ett pedagogiskt grepp. Även om det inte handlar om att upprepa bokstäver eller siffror leder kontakten mellan programledare och publik till ökad uppmärksamhet och intresse, vilket underlättar lärandet.

6.7 Slutstats

Låt oss återgå till de frågor vi ställde oss i början:

1. Vilka metoder används för att förmedla budskap i skapandet av programmen?
2. Hur utformas programmen för att de ska vara attraktiva att se på?
3. På vilket sätt kombineras underhållning och lärande i programmen?

Myror i brallan tar hjälp av filmiska metoder för att förmedla naturen på ett visst sätt. Genom ett lågt tempo, musik och bildsnitt målar man upp bilden av naturen som en trevlig och spännande plats. Det låga tempot hjälper även deras tittare att hänga med. Man har få karaktärer och stark kontakt med publiken.

Programmet är delvis fiktivt och har en handling som binder ihop det. Handlingen gör att tittaren vill se hur programmet slutar. Man försöker också få publiken att bli intresserad av naturen och av den orsaken vilja fortsätta titta på programmet.

De underhållande momenten finns främst i Jonas som karaktär och vad han gör. Programmets nivå på underhållning ligger inte främst i humor (även om det då och då uppstår roliga situationer) utan snarare i spänningen naturen kan erbjuda. Man skulle kunna säga att på ett sett blir lärandet underhållningen.

Evas funkarprogram fokuserar på lärandet. Man har skalat bort fiktion och förlagt programmet i en vardaglig miljö, allt för att tittaren inte ska distraheras från att ta till sig informationen. Informationen förmedlas på ett pedagogiskt sätt via modellerna.

Förutom att bidra till lärandet är modellerna visuellt sett intressanta att se på. Det är mycket form och färg. Man håller ett högt tempo med mycket information för att tittaren inte ska tappa intresset.

I detta program är det svårt att klassa något som ren underhållning. Vad som gör programmet underhållande är dels modellerna och del Eva som person. Evas språk är muntert och hon skrattar mycket (även om sakerna hon skrattar åt *egentligen* inte är roliga) vilket gör det trevligt och underhållande att se på.

Som i *Myror i brallan* kan man här säga att lärandet blir underhållningen. Dock sker det här i en högre grad eftersom att programmet inte har några fiktionsinslag.

Tidsdeckarna förmedlar information genom att blanda upp dem med underhållning. Man arbetar mycket för att det ska vara roligt och spännande. Informationen presenteras genom en blandning av berättande, animationer och dramatiseringar.

Man har ett högt tempo och många olika inslag för att programmet ska vara attraktivt att se på. Publiken får inte tröttna på det som visas. Programmet är omväxlande och innehåller många olika miljöer och karaktärer. Det har också tydliga humorinslag.

Humorn och fakta flyter tidvis ihop ganska mycket. Informationen förmedlas omgärdad av underhållning. Till skillnad från de två andra programmen är här humorn den tydligaste underhållningen. Känslan av att faktan i sig är underhållande dämpas lite av humorns underhållningsvärde.

Utifrån analysen kan vi inte säga att det ena programmet är bättre än det andra. Programmen är utformade på det sätt som passar deras syfte bäst och uppnår alla sina mål på olika sätt.

Om man ser till hur det ser ut i dagsläget kan man spekulera lite kring framtiden.

Utvecklingen av att barnprogram inspireras av program för vuxna kommer troligtvis att fortsätta. Dock ser denna utveckling inte ut att vara lika stark i faktaprogram. Underhållningsprogram och underhållande inslag i lärande program verkar närmar sig formatet för underhållning riktad till vuxna, i alla fall när det gäller program riktade till äldre barn.

Utvecklingen av att barn är en viktig del i barnprogram kommer nog också fortsätta. Att ha barn som programledare eller göra dokumentärer kring barn kommer inte att försvinna. Att ha med barn och låta dem påverka innehållet skapar program där tittarna lätt kan identifiera sig och får även med barnens vinkling av olika saker. Barnprogram är trots allt riktade till barn och vem kan förmedla deras budskap bäst om inte barnen själva.

7. Källförteckning

- Alveson, M & Sköldberg, K (2009) *Tolkning och reflektion: Vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*, Indien: Studentlitteratur AB
- Barthes, R (1964) *Elements of Semiology*, New York: Hill and Wang
- Bjørgo, T, Heradstveit, H (2008) *Politisk kommunikation – Introduktion till semiotik och retorik*, Malmö: Studentlitteratur AB
- Braaten, L T, Kulset, S, Solum, O (1997) *Inledning till filmstudier: Historia, teori och analys* Lund: Studentlitteratur AB
- Bordwell, D, Thompson, K (2004) *Film Art: An Introduction*, USA: McGraw-Hill
- Ekström, M (2008) *Mediernas språk*, Slovenien: Liber AB
- Ekström, M & Larsson, L (2007) *Metoder i kommunikationsvetenskap*, Polen: Studentlitteratur
- Engblom, L, Wormbs, N (2007) *Radio och tv efter monopolet – en kamp om politik, pengar, publik och teknik*, Falun: Ekerlid Förlag
- von Feilitzen, C, Filipson, L, Rydin, I & Schyller, I (1989) *Barn oh unga i medieåldern: Fakta i ord och siffror*, Kristianstad: Rabén & Sjögren
- Fiske, J. (1994). *Kommunikationsteorier: En introduktion*, Borås: Wahlström & Widstrand
- Gilje, N & Grimen, H (2007) *Samhällsvetenskapernas förutsättningar*, Uddevalla: Daidalos AB
- Lahger, H & Svensson, L (2003) *Blåsningen – historian om kommersiell tv i Sverige*, Uddevalla: Ordfront förlag
- Meyrowitz, J. (1985) *No sense of place: The impact of electronic media on social behavior*, USA: Oxford University Press
- Rydin, I (2000). *Barnes röster: Program för barn i Sveriges radio och television 1925-1999*, Värnamo: Stiftelsen etermedierna i Sverige
- Olson, K (2001). *Att göra tv-program*, Italien: Ordfront förlag
- Palm, L (2009) *Kommunikationsplanering – En handbok på vetenskaplig grund*, Malmö: Studentlitteratur
- Schröder, K, Drotner, K, Kline, S, Murray, C (2003) *Researching Audiences*, London: Arnold

SOU (1981:16) *Film och TV i barnens värld: En sammanställning av forskningsresultat utarbetad av Kerstin Elmhorn*, Stockholm: Liber Förlag

SOU (2005:1) *Radio och TV i allmänhetens tjänst: Riktlinjer för en ny tillståndperiod*, Stockholm: Fritzes Offentliga Publikationer

Stoehrel, V. (1994). *Berättelsestrategier, kunskap och reflektion: En analys och tolkning av faktaprogram i svensk television under 1980-talet*, Uppsala: JKM

Internetkällor

Utveckling för oberoende och kvalitet, Radio och TV i allmänhetens tjänst 2010-2013. <http://www.sweden.gov.se/sb/d/11704/a/127715> taget 2010-12-02 18:00.

SVT:

¹(http://svt.se/2.60232/1.698388/public_service). Taget 2011-01-13 10:03

²(http://svt.se/2.60395/1.704445/tv-historia_i_artal). Taget 2011-01-13 10:10

³(http://svt.se/2.60291/1.699465/svt_s_agare). Taget 2011-01-13 10:16

TV4:

¹(http://www.tv4.se/1.300050/2008/04/15/tv4_gruppens_verksamhet). Taget 2011-01-13 11:15

TV3 och Kanal5:

<http://kanal5.se/web/guest/omkanal5> taget 2011-01-17 17:41

<http://tv3.se/tv3-info-0> taget 2011-01-17 17:44