

Masteroppgave
Medievitenskap
Universitetet i Bergen

Studentnr. 166811
2008-05

Narration i situationskomedin

Everybody Loves Raymond



Innehållsförteckning

1. Inledande reflektioner
2. Frågeställning
3. Uppsatsens disposition
4. Metod
5. Teori
6. Forskningsöversikt
7. Genre: Vad är en sitcom?
8. Genrehistorik: Den socialrealistiska sitcomens historia
9. Bakgrund *Everybody Loves Raymond*
10. Presentation av och plotter för de tre analyserade episoderna
11. Grundläggande spänningar eller konflikter
12. Grundstruktur
13. Narrativa och komiska strategier
14. *Raymond* och TV-mediet
15. Makrostrukturer – Analys enligt Metz' storsyntagmer
16. Mikrostrukturer – Redigering
17. Slutanalys
18. Sammanfattning
19. Litteraturlista

Inledande reflektioner

Varför skriva om *Everybody Loves Raymond*?

“När jag är på jobb skjuter folk på mig. När Raymond är på jobb gör folk vågen ... Alla älskar Raymond.”¹

Orden är Roberts, Raymonds bror, som jobbar som polis och som alltid tycks dra nitlot-ten i livet. Raymonds fru Debra är heller inte alltid imponerad av Ray: “Jag är trött. Skulle du kunna kalla dig själv för idiot idag?”

Om man har sett några episoder av *Everybody Loves Raymond* slås man kanske av hur tydligt utmejslade karaktärerna är. I rollfigurerna tycks det finnas något som är lätt att relatera till, eller att känna igen från vardagslivet. Handlingen kan också vara lätt att känna igen från ens egen vardag, då den problematiserar traditionella familjerelationer som de mellan mor och son, far och son, bröder och parförhållanden.

Oavsett om man älskar *Raymond* eller inte så har serien en stor publik. Efter att CBS visade den tvåhundraionde episoden i USA 16 maj 2005 så fortsätter *Raymond* att sändas som reprisserie i stora delar av världen. Serien har också vunnit åtskilliga Emmys. Den är en situationskomedi av gammalt beprövat format, som verkar ha lyckats just därför, medan samtida sitcoms istället har prövat nya format och uttrycksmöjligheter i jakten på tittarsiffror. Denna succé bland både kritiker och tittare skapar nyfikenhet för vad det är som egentligen fungerar. Vad är det som håller den entusiastiska tittaren, inklusive mig själv, kvar vid TV-apparaten?

Enligt Phil Rosenthal, som producerat *Raymond*, så är det manusförfattarnas specifika historier med detaljer från den egna vardagen, som kan utvecklas till att bli de bästa och mest allmängiltiga sitcomepisoderna (www.salon.com).² Denna tanke om att det är det “lilla” som bäst kan uttrycka något om det “stora” är också tanken för den här uppsatsen. En analys och närstudie av en enskild och traditionellt uppbyggd situationskomedi som *Everybody Loves Raymond* kan också fungera som en introduktion till och ge en bättre förståelse för sitcomgenren i stort.

¹ Jag har i mesta möjliga mån översatt utländska citat, om inte annat framgår.

² Why does everybody love “Raymond?” Artikel av Heather Havrilesky på <http://dir.salon.com/story/ent/tv/int/2003/04/10/raymond/index1.html>

Frågeställning

Min huvudfrågeställning är:

På vilket sätt är *Everybody Loves Raymond* uppbyggd för att appellera till tittare?

Med *Raymond*'s appellationskraft menar jag det som gör att den kan dra en publik och hålla kvar den.

Min tes är att *Raymond* är uppbyggd enligt regler för klassisk dramaturgi, först beskrivna av Aristoteles i *Om diktkonsten*, och vidareutvecklade för film och TV-industrin som den kanoniska berättelsen. I *Raymond* har man anpassat klassiska dramaturgiska regler till TV-mediets speciella krav, samt kombinerat med sitcomgenrens egen dramaturgi. I enlighet med min tes kommer jag därför att jämföra *Raymond* med klassisk dramaturgi och med olika modeller för sitcomstruktur.

Om man vill förklara ett TV-programs succé bör man kanske göra receptionsstudier genom att intervjua TV-tittare och studera diskussionsforum. Detta är inte målet för denna studien; jag har begränsat den till själva mediatexten och jag vill inte påstå att *Raymond* är populärt *på grund av* sättet den är uppbyggd på. Uppsatsen är i första hand en närstudie och analys av mediatexten på dess premisser, och syftar till att ge en rik och upplysande beskrivning av denna.

Uppsatsen kommer att röra sig från det stora – social kontext, betydingar och genrehistorik – mot det lilla, genom att studera det uttrycksmässiga och syntaktiska i *Raymond*. Uppsatsen avslutas med en formell analys av makro och mikrostrukturer enligt Metz' syntagmer och med en jämförelse med klassisk narrativ kontinuitetsredigering.

Jag har delat upp huvudfrågeställningen i ett antal delfrågeställningar:

Vilka typer av konflikter finner man i *Raymond*? På vilket sätt relaterar *Raymond* till kända sitcomdramaturgiska modeller? Vilka narrativa och komiska strategier använder man sig av? På vilket sätt är *Raymond* en produkt av sitt medium? Hur ser *Raymonds* makrostruktur ut? Hur ser dess mikrostruktur ut?

Uppsatsens disposition

Efter att metod, grundläggande teori, forskningsöversikt och sitcomgenren har redogjorts för, kommer ett kapitel som beskriver den socialrealistiska situationskomedins historia, för att ge en historisk kontext till *Raymond*. Detta följs av en översikt av forskning som gjorts i ämnet. Analysdelen inleds med ett bakgrundskapitel som handlar om *Raymond* och en beskrivning och presentation av de tre episoderna som ska analyseras. Därefter följer ett kapitel om konflikter, ett kapitel om grundstruktur och ett som handlar om narrativa och komiska strategier. De avslutande kapitlen består av en mer formell analys av makro- och mikrostrukturer. Tanken är att famna vitt i början, då jag skriver om social och historisk kontext och också kort redogör för pragmatiska och innehållsmässiga aspekter i relation till sitcomgenren, för att mer och mer fokusera på det syntaktiska och det uttrycksmässiga i *Raymond*.

För att uppsatsen ska bli så läsvänlig som möjligt har jag inte samlat all teori till första delen av uppsatsen, utan portionerat ut mer specifik teori med tillhörande begrepp till sin respektive analysdel. Detta gör jag för att jag använder mig av ett flertal olika teoretiska utgångspunkter. I sammanfattningar och i den avslutande konklusionen försöker jag att väva samman de olika analysdelarna till en helhet.



Metod och analysmaterial

Jag ska i analysdelen använda mig av ett så kallat *objektiverande läsesätt*:

Det objektiverande läsesättet söker att tolka verket isolerat från både sändare och social kontext. Här är det verkets inre strukturer som står i centrum, och den dominerande metoden är närläsning. En sådan analysmetod kallas gärna formalistisk (Östbye m.fl. 2002:64).

Detta läsesätt tar inte någon hänsyn till kontexten, det vill säga till vilka produktions- och receptionsförhållande som medietexten befinner sig i. Dessa forskningsintressen är inte desto mindre viktiga, och det är svårt att utelämnas dem om man vill ge en rik beskrivning av en medietext. Jag kommer därför att delvis redogöra för kontext i kapitlet om sitcomens historia, och i kapitlet "Vad är en sitcom?"

Mer grundlig diskussion av kontext i förhållande till sitcom görs till exempel i David Marcs *Comic Visions. Television Comedy and American Culture* (1997), och böckerna *Nervous Laughter. Television Situation Comedy and Liberal Democratic Ideology* (Hamamoto 1989) och *Honey, I m Home. Sitcoms: Selling the American Dream* (Jones 1992). En annan utgångspunkt är det symptomala läsesättet, enligt vilket man ser på texter som manifesta uttryck för underliggande eller dolda betydingar (Östbye m.fl. 2002:64). Om underliggande betydingar skriver ovanstående författare delvis, liksom Hal Himmelstein i *Television, Myth and the American Mind* (1994), och John Fiske i *Television Culture* (1987). Min intention är att i så hög grad det går koncentrera analysen på det som är möjligt att uppfatta med blotta ögat (och örat), även om jag i någon mån också kommer att förhålla mig till betydingar och det som ligger djupare.

En andra grundtanke för uppsatsen är att analysera episoder av *Raymond* utifrån flera olika utgångspunkter, för att på så sätt få en rik beskrivning av materialet. En stor del av analysen utgår dock ifrån en jämförelse med den klassiska narrativa Hollywoodfilmen, så som den har beskrivits av David Bordwell och Kristin Thompson (2003). Detta menar jag är lämpligt eftersom *Raymonds* struktur har mycket gemensamt med Hollywoodfilmens.

Analysen begränsar sig till tre episoder av *Raymonds* sammanlagt tvåhundraio. Jag har valt en episod ur första säsongen, en ur den sjätte, samt den allra sista episoden, ur säsong nio. Med urvalet får jag därför en viss spridning och kan se om programmet har förändrats över tid. I övrigt har episoderna valts på grund av att jag anser dem som rika på

narration och komik, så väl som på karaktärteckning, och därför lämpliga som analysmaterial.

Teori

Jag skall här redogöra för några allmänna teoribildningar vars forskning jag drar nytta av i uppsatsen. Detta är grundforskning som handlar om berättelsens grundläggande byggstenar, om teckenvetenskapen, och om filmtittande, som i kognitiv forskning där man intresserar sig för processen det innebär för en tittare att se en film och gripas av filmberättandet. I uppsatsen drar jag främst nytta av narratologin och semiotiken, men jag har även använt mig av kognitiv teori för att beskriva *Raymond* och dess struktur. Dessa traditioner bygger i sin tur på andra traditioner, som den ryska formalismen, strukturalismen, och lingvistikens.

Narratologi och strukturalism

Man kan anknyta narratologin så långt tillbaka som till Aristoteles och *Om diktkonsten* (/1961/ ca. 335 f.Kr.) men modern narratologi sägs börja med de ryska formalisterna, och särskilt med Vladimir Propps analys av folksagor 1928 – *Morphology of the Folktale* (Propp /1968/ 1928). Narratologi innebär läran om berättande texters struktur, eller berättelse-teori (Aaslestad 1999:7). I slutet av 1960-talet ville de strukturalistiska berättelse-teoretikerna utveckla narratologin med lingvistikens som förebild (Larsen 1999:56). Kännetecknande för strukturalismen är att man ser förhållandet mellan de enskilda elementen i en text som viktigare än dessa elements relation till verkligheten utanför texten (Larsen 1999:13). Propps konklusion angående de ryska folksagorna blev att det fanns ett antal händelser och handlingar som återkom i sagorna i olika former. I sitt sökande efter narrativ struktur lyckades han sammanfatta sagorna i trettioen olika grundelement. Några exempel är: 1. En familjemedlem lämnar sitt hem. 2. Ett förbud riktas mot hjälten. 3. Hjälten bryter mot förbudet, och skurken träder in i berättelsen. 12. Hjälten testas, frågas ut, attackeras. 16. Hjalte och skurk möts i direkt kamp (Propp /1968/ 1928). Han fann också att alla figurer som uppträdde i sagorna kunde delas in i sju roller (Gripsrud 2002:203). Antropologen Claude Lévi-Strauss prövade på sitt håll att finna strukturer i myter. En andra riktning bland strukturalistiska berättelse-teoretiker var den som förenade Barthes (1966), Bremond (1966) och Greimas (1966). De var intresserade av vad som kännetecknar alla typer av berättelser (Larsen 1999:56).

Greimas delade ordet berättelse i tre: *narrativ diskurs*, vilket siktar till berättelsens uttrycksplan; hur berättelsen är berättad, *historia* eller *story*, som är berättelsens innehålls-

plan; det som berättas, och *narration*, som innebär handlingen som man utför när man berättar en berättelse. Många har studerat berättelsens struktur, och det finns många olika begreppsapparater att förhålla sig till. I förhållande till en TV-serie blir begreppet narration kanske felaktigt, eller svårt att applicera, eftersom det inte finns, som i en muntlig eller skriftlig berättelse, en enskild berättare som berättar. Istället är det ett samarbete mellan ett stort antal personer: manusförfattare, regissör, filmare, redigerare, skådespelare, scenograf med flera, vilkas kombinerade arbete presenteras på ett visst sätt och blir till en berättelsehandling eller en narration.

En grundläggande beskrivning av en berättelse, vilken reflekteras i de nyare strukturmodeller som tillämpas i uppsatsen, är Tzvetan Todorovs. Han föreslog att varje berättelse framställer en hel eller delar av en rörelse från ett ekvilibrium (ett tillstånd av balans) via disekvilibrium (obalans) till ett nytt annorlunda ekvilibrium (Todorov 1977:88 cf. Gripsrud 2002:194). Denna definition av en berättelse påminner mycket om den cirkulära berättelsestruktur som är typisk för situationskomedin.

Strukturalistiska framgångssätt som till exempel forskning om narrationers strukturer har blivit kritiserade för att vara ahistoriska, och inte heller ta nog hänsyn till verkets egenart, tematik och kulturella kontext (Lothe m.fl. 1999:241). Detta tar jag fasta på i uppsatsen, genom att delvis kombinera strukturanalys med andra perspektiv.

Kognitiv filmteori

Inom kognitiv filmforskning letar man efter helt fundamentala förklaringar på åskådarens mentala arbete i förhållande till filmerna (Jörholt 1995:32). I jämförelse med strukturalismens slutna strukturer innebär kognitionsteorin en mer dynamisk uppfattning av samspelet mellan film och åskådare. Kognitivismen studerar inte berättelserna som statiska strukturer, utan som processer (Lavik 2001:28). Man fokuserar inte bara på elementen i en filmberättelse utan även på receptionen. Det handlar om hur filmberättelsen berättas, det vill säga man är intresserade inte bara av narrativ utan även av narration (Lavik 2001:28). Den mest framträdande representanten för denna riktningen är David Bordwell. Han beskriver det att se på film som en aktiv mental process där åskådaren ställer upp och prövar ut hypoteser i relation till de ledtrådar som filmen ger (Jörholt 1995:33). Med hjälp av ledtrådarna konstruerar åskådaren själv filmens historia. Bordwell har inspirerats av de ryska formalisterna, särskilt när det gäller de tre aspekter som är grunden för hans teori: subjett, fabel och stil (op.cit. 34). Det som Bordwell och kognitionsteorin har bidragit till är att lägga vikt på interaktionen mellan film och åskådare. David Bordwell har i tillägg också intresse-

rat sig för strukturer, som när han tillsammans med Kristin Thompson analyserade ett stort antal klassiska Hollywoodfilmer för att komma fram till en gemensam struktur för dem – den såkallade mönsterfabeln. Mönsterfabeln är en viktig utgångspunkt för den här uppsatsen, i att den är inbakad i flertalet av modellerna för sitcomstruktur som diskuteras.

Kognitiv filmteori – fabel och subjett

Uppdelningen i fabel och subjett kommer från den ryske formalisten Schlovsky. Subjettet är den artistiska organiseringen, eller den faktiska presentationen av händelser. Fabeln är en mental konstruktion som åskådaren skapar, progressivt och retrospektivt. Den centrala poängen är att sättet på vilket fabel och subjett konstrueras är generiskt betingat (Lavik 2001:29). I en traditionell kriminalfilm finns särskilda mönster för hur narrativ kunskap fördelas mellan karaktärer och till tittaren – vid vilken tidpunkt karaktärer och tittare får kunskap om viktiga händelser. Dessa mönster skiljer sig från en romantisk komedi som har andra typiska mönster för denna fördelning av narrativ information. Subjett, för Bordwell, står för "filmens faktiska dramaturgiska organisering av de fiktiva händelserna", medan fabel står för "den imaginära historia som åskådaren konstruerar ut ifrån de byggklossar, som filmens subjett ställer till förfogande" (Jörholt 1995:34). Jag ska återkomma till detta begreppspar i kapitlet om narrativa strategier.

David Bordwells mönsterfabel

Mönsterfabeln är en slags urberättelse som återfinns i den klassiska Hollywoodfilmen, från c:a 1915 och fram till 1950-talet, men som lever än i dag, även om det numera finns betydligt större utrymme i Hollywood för att variera formeln. I mönsterfabeln kämpar psykologiskt definierade individer för att lösa ett tydligt problem eller för att uppnå bestämda mål. I löpet av denna kampen kommer personerna i konflikt med andra personer eller med yttre omständigheter. Historien slutar med en avgörande seger eller ett avgörande nederlag, en lösning på problemet och en klar uppnåelse eller icke-uppnåelse av målen. I mönsterfabeln är personen den väsentligaste kausala kraften: hon/han är en speciell enskild individ utrustad med en mängd tydliga drag, kvaliteter och beteendemönster (Bordwell 1997:157 cf. Larsen 1999:151-152). Vidare är det vanligt i mönsterfabeln att den samma personen är involverad i två parallella projekt. Den ena historien är personlig och handlar om huvudpersonens kärlek. Den andra historien är offentlig, och handlar om "en annan sfär, arbete, krig, ett uppdrag eller en uppgift, andra personliga relationer" (Bordwell 1997:157). Dessa

projekt är sammanflätade; det offentliga projektet blir därmed en förutsättning för att det personliga projektet ska kunna genomföras (Larsen 1999:153).

Semiotik

Semiotik innebär allmän teckenvetenskap, innanför vilken man studerar olika typer av teckensystem, som språk, litteratur, myter, film, bildkonst, reklam och så vidare som mänskliga kommunikationsformer (Lothe m.fl. 1997/9). Semiotiken har två intresseområden, skriver Fiske och Hartley: förhållandet mellan ett tecken och dess mening, samt sättet tecken kombineras till koder (1978:37).

Ferdinand de Saussure räknas av en del som den moderna semiotikens far. Han menade att all kommunikation är baserad på tecken. Han föreslog en tvådelning av tecknet, där *signifikanten* innebär ordet eller frasen som yttras, och där *signifikatet* är det mentala konceptet (Lothe m.fl. 1999:232). För Saussure fanns ingen förbindelse mellan tecknet och dess innebörd. Detta representerade en brytning med uppfattningen från tidiga filosofer som Platon och skolastikerna, vilka trodde att det måste finnas en förbindelse mellan signifikanten och objektet som den signifierar.³ Detta innebär att det är tillfälligt att t.ex. djuret *katt* kallas för katt och inte för kopp. Förbindelsen mellan en katt och ordet katt är tillfällig, det finns ingenting logiskt i att ordet katt, dessa fyra bokstäver, betecknar detta sällskapsdjur.

Saussure menade också att språkelementens identitet inte bestäms av objektiva kvaliteter i elementen själva, utan av olikheter – ett nätverk av relationer som skiljer ljud och ord från varandra. Han tänkte sig att

eftersom betydningen eller innehållssidan av ett språktecken (som "orange") inte kommer ur denna "saken" (färgkvaliteten) själv, så måste den ligga i att tecknet får mening genom sitt förhållande till andra tecken. "Orange" får sin betydning ut från sitt förhållande till "rött", "gult" och så vidare. Ett språkteckens innehåll bestäms med andra ord av att det står i opposition till, är olikt från, andra språktecken eller begrepp. *Språket är ett system av olikheter* (Gripsrud 1999:117).

Mer generellt kan detta formuleras som att det är olikheter som konstituerar betydning (op.cit. 1999:117).

³ www.wikipedia.com : "semiotics"

Saussures tankar utnyttjades först inom litteraturvetenskapen och fick stor betydelse inom strukturalismen (Lothe m.fl. 1999:230).

Ett annat centralt begreppspar i semiotiken är syntagm och paradigm. Syntagm är i språksammanhang ofta det samma som en mening, men innebär också förloppsdimensionen i en text. Kategorierna som det väljs från när platserna i syntagmet ska fyllas, kallar man paradigm. Den franska filmsemiotikern Christian Metz var inspirerad av Saussures idé om språket som ett system av olikheter (Gripsrud 1999:126-127). Metz uttryckte det så att paradigmerna består av en mängd enheter som "konkurrerar om samma plats i den syntagmatiska mängden" och att "varje vald enhet (ord, bild, ljud osv.) får sin betydning genom en sammanlikning med de andra som kunde uppträda på samma ställe" (Metz 1982:180ff cf. Gripsrud 1999:126). Det viktiga var att Saussures idé utvidgades till att gälla alla medie- och kommunikationsformer (Gripsrud 1999:127). För att ta ett exempel från filmens och TV:s värld så för tanken med sig att de som lagar en film hela tiden måste välja ifrån en begränsad mängd av möjligheter – färg, kameravinkel, ljussättning o.s.v. och att dessa val får konsekvenser i form av olika betydelser i det skapade filmuniversumet.

Inom semiotiken talar man om två olika betydelser: denotation och konnotation. Denotationen innebär den första, direkta betydelsen, t.ex. vad ordet himmel syftar till, en lexikalisk definition av ordet himmel. Konnotation betyder med-betydning, och syftar till det som folk i en viss kultur eller kodgemenskap förbinder med t.ex. ordet himmel – Gud, atmosfär osv. Ett tredje begrepp är relevant i sammanhanget, nämligen association. Medan konnotation är kulturellt betingat, så är associationen personlig. En person som är pilot kan associera andra saker med ordet himmel, än vad en pojke på nio år gör (Gripsrud 1999:113). Inom semiotiken intresserar man sig för konnotationer, inte associationer.

Efter denna teoretiska bakgrund för analysen ska jag nu redogöra för mer specifik tidigare forskning i ämnet situationskomedi.

Forskningsöversikt

I sin artikel "The Unworthy Discourse. Situation Comedy in Television" skriver Paul Attallah (1984) om det han kallar ovärdigheten hos sitcom. Han konstaterar att genren traditionellt inte har ansetts värdig att studera, vilket har medfört att få studier har gjorts i ämnet. På 1990-talet och framför allt i början av 2000-talet har det dock skrivits böcker helt ägnade åt sitcoms, vilket inte är överraskande då det är en av de äldsta genrerna i TV, och dessutom en genre som gång på gång har visat sig kunna producera blockbusters, det vill säga shower vars tittarandel är betydligt högre än sina närmaste konkurrenters (Staiger 2000:x).

Ett nytt exempel är *Television Sitcom* (2005) av Brett Mills, vilken skiljer sig ut genom att den diskuterar skådespeleri, tillsammans med genre, representation och konsumtion. Den äldre *The Great Sitcom Book* (1980/1983), av Rick Mitz, är en mindre vetenskaplig men detaljerad beskrivning av en stor mängd sitcoms från *The Goldbergs* (1949-56) till *Cheers* (1982-93). Några antologier finns, som *The Sitcom Reader* (Dalton & Linder (red.) 2005), och *Critiquing the Sitcom, a Reader* (Morreale (red.) 2003) som tar upp perspektiv som kön, etnicitet, sexuell läggning, klass, ideologi, familj och genrekonventioner. Janet Staiger har skrivit boken *Blockbuster TV* (2000), där hon diskuterar de fyra mest framgångsrika situationskomedierna efter 1960 och prövar att förklara deras succéer utifrån produktion och reception. Andra historieskrivningar är David Marcs *Comic Visions* (1997). Marcs fokus är amerikansk komedi, och han jämför sitcom med stand-up comedy, liksom med sketchprogram, med en sidoblick på amerikansk kultur. Detta intresse för kulturen har också Darrell Hamamoto, men med betoning på ideologi och politiskt styre, i sin bok *Nervous Laughter: Television Situation Comedy and Liberal Democratic Ideology* (1989). Arthur Hough går igenom amerikansk sitcom mellan åren 1948 och 1978 i artikeln "Trials and Tribulations – Thirty Years of Sitcom" (Hough 1981). Hough delar upp sitcoms i en mängd undergenrer: dels i olika typer av familjer och dels i militära, rurala och arbetsplatsorienterade sitcoms samt äventyrssitcoms. Han finner i skiljeåret 1965 en övergång från traditionella familjeorienterade sitcoms till nya former av sitcoms, och nya skådespelare. I *Honey, I'm Home. Sitcoms: Selling the American Dream* (1992) skriver Gerard Jones sin version av sitcomhistorien. David Grote i *End of Comedy: The Sit-com and the Comedic Tradition* (1983) att den amerikanska sitcom-traditionen innebär något unikt – ett brott med en två-tusen år gammal komeditradition.

Horace Newcomb skrev om sitcom redan 1974, men som en del i en bok om TV, i *TV: The Most Popular Art* (Newcomb 1974). Här jämför han 1960-talets sitcoms med 1970-talets socialt medvetna sitcoms (cf:Attallah 1984:241). Raymond Williams nämner situationskomedin som en ny och spännande form i *Television: Technology and Cultural Form* (1974). Annars gjordes tidiga studier av brittiska Mick Eaton i två artiklar i *Screen* från 1978 och 1981. I "Television Situation Comedy" spårar han sitcomens rötter och föreslår att den kan ha så olika ursprung som radiokomedin, söndagsskämtteckningen, den borgerliga komedin, den romantiska Hollywoodkomedin, såpoperan, vaudeville-variety och stand-up komik (1978:65). Även författarna Neale & Krutnik i *Popular Film and Television Comedy* (1990) skriver om sitcomens ursprung i radiositcom och vaudeville. De diskuterar också komedi i förhållande till narration. Sitcomkomik har diskuterats av Bruun Andersen i artikeln "Munter Sociologi. Om TV-komedien" (Bruun Andersen 1987) där han placerar sitcom inom ramen för den borgerliga komedin, och pekar bakåt mot franska klassiska dramer och komedier, som Molières *Tartuffe*. Elsaesser med flera har sammanställt en antologi om komik i en framgångsrik holländsk sitcom (1994). Några artiklar behandlar sitcom ur gay/queer-perspektiv och feministiska perspektiv (Ehrenreich 1992, Battles & Hilton Morrow 2002) och i förhållande till ideologi (Woollacott 1986, Zynda 1988). Däremot är det inte så vanligt att studera sitcom som berättelse, vilket Selby och Cowdery gör i sin narratologiska analys av *Fawlty Towers* i *How To Study Television* (1995).

För övrigt finns böcker om enskilda sitcoms, skrivna av producenterna, som en tilläggsprodukt till själva programmet, som *Everybody Loves Raymond, the Family Album* (Romano & Rosenthal 2004), *You're Lucky You're Funny* (Rosenthal 2006), också om *Raymond*, "*I Love Lucy*", *The complete picture history of the most popular TV show ever* (McClay 1995) eller vetenskapligt som i *The Cosby Show. Audience, Impact, and Implications* (Fuller 1992). Därtill finns en uppsjö av praktiska handböcker i hur man skriver en sitcom, de jag främst utgår från är Judy Carters *The Comedy Bible* (2001), Jerry Rannows *Writing Television Comedy* (1999) och Evan S. Smiths *Writing Television Sitcoms* (1999).

I ett norskt perspektiv har mycket lite skrivits om genren. Inga böcker eller doktorsavhandlingar, och inte heller hovedoppgaver har tagit sig an ämnet. En studentuppsats finner jag om showen *Seinfeld* (Furmyr 1997). I övrigt har Leif-Ove Larsen skrivit ett par artiklar, med utgångspunkt i norskproducerad sitcom (1996, 2001). Peter Dahlén har skrivit en artikel om hur pionjärsitcomen *I Love Lucy* mottogs av kritikerna i Sverige 1956 (2003). För övrigt kan nämnas att den angränsande såpoperagenren har fått mer uppmärksamhet, i t.ex. Jostein Gripsrud forskning på TV-serien *the Dynasty* (1995). I Sverige har skrivits en

C-uppsats om den svenska sitcomen *Svensson, Svensson* (Hedlund 1997). En sökning i *Göteborgspostens* artikelarkiv, från 1994 och framåt avslöjar att man emellanåt skriver om sitcom, framför allt om den som visas på svensk TV. En del av artiklarna tar upp skillnaden mellan amerikanska och svenska sitcoms: "När skrattade du åt en svensk sitcom senast?" skriver en journalist (GP 2002-01-14). En annan skriver ofta skeptiskt om sitcomgenren: "nästan alltid lika förutsägbart" konstaterar han, och beskriver det som han menar är standardreceptet: "Jättedumma karlar, otroligt kloka barn och rejäla allvetande kvinnor" (GP 2001-03-11). Andra artiklar är skrivna med utgångspunkt i nya, och kanske nyskapande sitcoms. Förhoppningarna lyser igenom när skådespelare och producenter intervjuas. Man är entusiastiska över att man "vågar satsa" (GP 2000-07-14). Den enda svenskproducerade framgången tycks ha varit showen om bibliotekarien *Sally*, som köptes in av flera utländska TV-bolag (GP 1999-04-28).

Genre – Vad är en sitcom?

Steve Neale och Frank Krutnik beskriver genren i *Popular Film and Television Comedy* som "en kort narrativ komediserie, vanligen mellan tjugofyra och trettio minuter lång, med fasta karaktärer och omgivning" (1990:233). De skriver vidare att "sitcoms och följetonger är exempel på episodiska serier, det vill säga en sorts repeterbar berättelse som är särskilt anpassat till TV- och radiomediernas institutionella krav att dra och hålla kvar en fast publik" (op.cit. 233). Neale och Krutnik framhåller här TV-mediets betydning som central för hur en sitcom är strukturerad, något jag ska återkomma till i ett senare kapitel. Man kan jämföra med Arthur Houghs definition i sin artikel "Trials and Tribulation – Thirty Years of Sitcom" där situationskomedi beskrivs som "normalt en serie av oberoende trettiominutersepisoder med öppna slut, som spinner kring en enkel paraplyhandling eller situation och en återkommande grupp huvudpersoner" (1981:204). Hough skriver också att

sitcom skiljer sig åt från andra TV-draman i att dess dominerande teman och stil är brett spelad komedi; vanligtvis involverar den stereotypa karaktärer och ritualistisk humor (repetition och "löpande skämt"); och ofta innefattar den en irrationell tillnärmning till verkligheten, genom att till stor del bygga på blindhet och på det fördolda (1981:204).

Andra typiska karakteristika för sitcom har att göra med hur den är filmad och också med dess plottstruktur:

/.../ vanligen i begränsade, grunda, separata scenrum med bred, flat ljussättning, vilket ger intrycket av att den utspelar sig genom en prosceniumbåge (scenöppning) framför en livepublik. Icke desto mindre tar de flesta sitcoms i bruk ett skrattpår, oavsett om de spelas inför en livepublik (op.cit. 1981:204).

Den typiska storyformeln för sitcom är "etablering, komplikation, förvirring och resolution". Plotter tenderar att vara ytliga och simplistiska, och det finns sällan någon genuin ondska eller dramatiskt djup. Alla shower har lyckliga, eller åtminstone hoppfulla slut (op.cit. 1981:204).

Som framgår av ovanstående citat kan en definition av sitcom innehålla element som har både med uttryck, innehåll, kamerateknik och skådespeleri att göra, så väl som programlängd. Att sitcom har så många typiska karakteristika säger något om dess natur och om förhållandet mellan komedi, TV-kanaler och publik, skriver Brett Mills i *Television Sitcom*. Stelheden i bruket av dessa kärnegenskaper representerar behovet hos komedin att signalisera sina intentioner så klart och tydligt som möjligt (2005:26). Att definiera en genre med hjälp av dess karakteristika kan dock vara missvisande, eftersom genrer inte är statiska former, utan utvecklas hela tiden. Janet Staiger avstår från en enhetlig sitcomdefinition, eftersom hon menar att varje försök till detta medför att undantag måste nämnas (2000:7). Ska man t.ex. kalla *The Office* (2005-) en sitcom, när den skiljer sig från andra sitcoms i att den inte utspelas framför en studiopublik och i att den filmas med en handhållen kamera som rör sig fritt istället för trekamera-modellen som är det traditionella? En sitcom som *Soap* (1977-81) liknar en såpopera med en pågående handling och avslutande cliffhangers i varje episod, även om intentionerna var att parodiera denna genre. Den var en följetong, medan den typiska sitcomen är en serie. I *följetongen* är det handlingen som binder samman de enskilda episoderna; i *serien* är det de återkommande huvudpersonerna som binder samman episoderna. Staiger löser problemet med en sitcomdefinition genom att använda sitcom som ett alltomfattande begrepp. De olika sitcom hon beskriver i *Blockbuster TV* använder sig t.ex. av olika typer av humor, men beskrivs ändå som den samma genren (2000:8). I den här uppsatsen beskriver jag *Raymond* som en socialrealistisk sitcom. På engelska kallas den ofta domestic sitcom eller domcom, och utspelar sig hemma hos en familj av något slag. I övrigt använder jag sitcombegreppet på samma sätt som Staiger, alltså som innefattande alla de komediserier på TV som har några av de egenskaper som beskrivs ovan.

Det är också nödvändigt att redogöra för genrens pragmatiska aspekt. Vad skall programmet användas till? Vad är avsikten med sitcom? Som Neale och Krutnik ovan skriver måste TV-programmet "dra och hålla kvar en fast publik". Det är en nödvändighet att många ser det för att det överhuvudtaget ska få existera. Sitcoms som inte lyckas med att få höga tittarsiffror kanselleras efter en säsong, eller efter några få episoder. Konkurrensen är hård. För att tjäna pengar på sitcomen tar producenten betalt av annonsörer för att visa reklamfilmer för sina tjänster och produkter i samband med avbrott i episoderna. Ett annat sätt att tjäna pengar på sitcom är produktplacering. Ett tredje sätt är kringprodukter. Att få sitcomen att sändas utanför det egna nätverket, och som reprisserie internationellt, är varje producers dröm: en sitcom som aldrig slutar sändas på TV-stationer runt om i världen,

så som serier som *Friends*, *Seinfeld*, eller klassiker som *I Love Lucy* och *The Honeymooners* som fortsätter att visas på specialiserade amerikanska komedikanaler.

Sitcomen är en fusion mellan den löpande band-principen och konsten, skriver David Marc. Något som präglar den är förstås skrattspåret. Eftersom stora summor kapital måste samlas in för att producera en sitcom så måste alla faktorer kontrolleras av erkända experter. "Även när livepubliker används, så sockras deras reaktioner med noggrannt kalkylerade fniss, skrockanden och gapskratt" (1997:11). En sitcompublik får inte bua eller kasta tomater. Den kanselleras bara på grund av likgiltighet. "Det finns inte något som heter en 'mindre' sitcom; en show måste lyckas kust-till-kust eller försvinna /.../" (op.cit. 1997:23).

När detta är sagt, betyder inte det att pengar är det enda som bestämmer vad en sitcom ska vara. Som David Marc skriver ovan är genren en fusion mellan kommersiella avsikter och konstnärliga syften, och befinner sig därför alltid i gränslandet däremellan. I de allra flesta fall dock, får man anta, på bekostnad av konsten. Och man får anta att konflikterna i vissa fall är många mellan producenter, manusförfattare och ledning, något man också får bekräftat när man läser *Raymonds* producent Phil Rosenthals egen skildring av programmet *Tilblivelse* (2006). Detta var också något som fascinerade mig när jag först började studera populärkultur och särskilt *Raymond*: Hur är det möjligt att skapa något med en viss konstnärlig kvalitet innanför ramarna på ett så kommersiellt system som Hollywoods TV-industri är?

För att avrunda kapitlet ska jag skriva något om sitcomens budskap, alltså dess semantiska aspekt – vad innehåller en sitcom? David Marc skriver att sitcomens uppgift är att illustrera de mätbara belöningarna för tro och tillit till familjen (1997:191). Detta stämmer även för sitcoms som inte handlar om en kärnfamilj, utan utspelar sig t.ex. på en arbetsplats, där kollegorna utgör en slags surrogatfamilj, eller som i *Seinfeld* och *Friends*, där en grupp vänner fungerar som det betryggande kollektivet. "Den grundläggande regeln som har överlevt, oavsett om det gäller *MASH* eller en 'familje'-sitcom som *The Dick Van Dyke Show*," hävdar Francis Wheen, "är att en karaktär inte ska behöva möta världen ensam: Hon eller han måste genomleva livets glädjeämnen och prövningar som del av en större enhet" (cf. Neale & Krutnik 1990:241). Dessa generella beskrivningar av sitcomens budskap tycks passa in för många av dem, även om undantag finns: *Married ... With Children* (1987-97) med skoförsäljaren Al Bundy i huvudrollen, fungerade som en parodi mot själva sitcomformeln, särskilt i att dess karaktärer representerade raka motsatsen till karaktärerna i åttiotalets mest populära sitcom, *Cosby* (Marc 1997:192).

Sitcom har å ena sidan beskrivits som harmlös underhållning. Å andra sidan har genren kritiserats, särskilt av olika intresseorganisationer, för dess sätt att förstärka dominerande värderingar i samhället, som t.ex. i en 1950-talssitcom som *Father Knows Best*, där modern var husfru och trivdes med det, och där traditionella familjer framställdes som en norm vilken tittaren underförstått borde sträva emot att förverkliga. Människor som avviker från denna norm blir i bästa fall stereotypa bifigurer. Dessa intresseorganisationer menar att TV-karaktärer ska vara representativa för samhället i stort (Mills 2005:102). Men genom sitcomhistorien har genren också tvingats hantera och också prövat att förmedla – visserligen imaginära – lösningar på sociala osäkerheter och rädslor (Bowes 1990:129). Detta har skett främst i Storbritannien genom sitcoms som *Hancock* (1961, 1963) och *Steptoe and Son* (1962-74) men också i USA: Människor har där låtit sig inspireras av den ensamstående moderna karriärskvinnan Mary Tyler Moore, och upprörts eller skrattat åt Archie Bunkers fördomar i *All in the Family*. Båda dessa showerna var en del av sjuttioalets engagerade sitcoms, en tidsepok som många kritiker anser som den amerikanska sitcomgenrens kvalitativa höjdpunkt. Som Paul Attallah argumenterar behöver inte detta betyda att dessa sjuttioalets så kallade engagerade sitcoms egentligen var särskilt engagerade. Attallah menar tvärtom att man kan se deras projekt som en industriell strategi, där man fångade upp tidens politiska medvetenhet i en populärkulturell form (1984:242). Ändå menar jag att man kan argumentera för att många sitcoms har haft en viss positiv betydelse, genom att skapa debatt och vara ett slags forum för diskussion av vissa aktuella teman.

Den socialrealistiska sitcomens historia

Everybody Loves Raymond har många föregångare. I följande framställning ska jag redogöra för några av dessa. Jag definierar dem som socialrealistiska sitcoms, men genregränserna är något flytande. Med socialrealistiska sitcoms menar jag sitcoms som prövar att återge ett realistiskt scenario, i den grad det är möjligt innanför detta format. Sitcoms, i sin skepnad av populärkulturella berättelser, skriver Thomas H. Zynda, har det gemensamt att de visar oss ideala lösningar på mytiserade versioner av verkliga problem (1988:136). De skildrar likväl sin egen fiktiva sociala verklighet, vanligen en familjs vardagsliv, och tar upp händelser och problem som många kan känna igen sig i. De socialrealistiska sitcoms jag har valt har alla varit framgångsrika men i tillägg också betydelsefulla för sin genre på olika sätt. Jag har också begränsat utvalet till framför allt amerikanska sitcoms som handlar om biologiska familjer, eftersom de i det fallet liknar *Raymond*, som t.ex. när det gäller arketypiska karaktärer som den överbeskyddande modern och den grinige skeptikern som tycker om att utmana gängse uppfattningar (eng.: curmudgeon). Sitcoms som jag har utelämnat är t.ex. *Friends* och *Seinfeld*, som skiljer sig från *Raymond* i att de handlar om en grupp vänner till skillnad från en familj. Jag har också utelämnat militära sitcoms som *The Phil Silvers Show* och *M*A*S*H* även om de har varit framgångsrika, eftersom problematiken spinner kring krigstemat och relationer mellan soldater och mellan operationsläkare. Fantasisitcoms som *Addams Family*, *Bewitched* och *Mr. Ed* – om en talande häst – ska inte heller diskuteras utförligt, eftersom komiken där till stor del bygger på magiska effekter. En annan vanlig undergenre till sitcom är den arbetsplatsrelaterade, som t.ex. *the Office*. Många familjeorienterade sitcoms utspelas dock till stor eller viss del på en arbetsplats, som *the Mary Tyler Moore Show*, *the Dick Van Dyke Show* och *Everybody Loves Raymond*.

En av de tidigaste situationskomedierna var pionjärshowen *I Love Lucy* (1951-1957), med Lucille Ball som den tokroliga hemmafrun Lucy, och Desi Arnaz, hennes man i riktiga livet, som maken Ricky Ricardo, en kubansk bandledare. Ricky vill inget hellre än att Lucy ska vara hemmafru och nöjd med det, men Lucy tar varje chans att uppträda på klubben Tropicana där Ricky jobbar. Ofta utspelar sig *I Love Lucy* hemma hos de två, ibland med besök av hyresvärdarna Fred och Ethel. "Plotten var tunn", skriver sitcomhistorikern Gerard Jones, "och band samman burleska delar, gästuppträdanden, samt sång- och dansnummer" (1992:65).

Orsaken till Lucys alla plotter och idéer för att uppträda, trots uppenbar brist på talang, och stolligheterna hon ställde till med för sin man, var naturligtvis att det i längden är tråkigt att vara hemmafru, något som man får anta slog an hos dåtidens publik (Jones 1992:70). I en klassisk episod lurar Lucy sig till att få göra TV-reklam för en vitamindryck, på Rickys show. Ricky kommer på henne, men det är för sent att byta skådespelare, och han låter Lucy spela in inslaget. Här visar Ball prov på skicklig fysisk humor, något showen till stor del bygger på, och något hon hade förfinat i sin bakgrund i vaudeville-teatern. I början smakar drycken inget vidare, något som märks av Lucys ansiktsuttryck, och till publikens förtjusning. Omtagning efter omtagning följer, och efterhand visar det sig att drycken innehåller något mer än bara vitamintillskott: det hela urartar i ett trovärdigt porträtt av en berusad kvinna som uttalar namnet på produkten fel, och börjar flörta med regissören. Studiopubliken vrider sig av skratt. I senare sitcoms var det möjligt för kvinnor att spela något annat än hemmafruar, naturligtvis, men Lucy var förmodligen en förebild för många av hennes tids kvinnor. Hon var inte foglig och lydig, utan hade en sprallig personlighet som ständigt visade sig trots Rickys försök att hålla den tillbaka. Hennes stora talang låg i den ofrivilliga humorn hennes karaktär gav upphov till, till skillnad från karaktärer som är medvetet roliga.

Lucy var trendskapande både tekniskt och innehållsmässigt. Ball ville ha en levande studiopublik, men inte det statiska utseende som det filmade dramat gav, då man använde en enda kamera. Med hjälp av filmfotografen Karl Freund uppfann hon därför den trekamerateknik som varit standard i sitcom sedan dess. Det nya var inte att spela in med tre kameror, men att kombinera det med en studiopubliks autentiska reaktioner. Detta gjorde inspelningen både mer autentisk än med ett skrattspår, och samtidigt mer lik Hollywoodfilmens redigerade bildflöde. Karaktärerna i *Lucy* fick också många efterföljare: i 1950-talets sitcoms vimlade det av söta men tossiga hemmafruar. Dessa shower blev aldrig lika populära, i det att de förblev bleka Lucy-kopior, producerade av den nya sitcomfabrik som nu hade vuxit fram (Jones 1992:80-81). *Lucy*, liksom en del andra tidiga sitcoms, som *The Goldbergs* (1949-56) och *Beulah* (1950-53), var omarbetningar av radiositcoms. Det var härifrån formatet hade hämtats. TV-sitcomen utvecklade dock snart sitt oberoende ifrån radiositcomen, och många sitcoms skulle också senare vara baserade på filmer, så som *M*A*S*H* (1972-83) och *The Odd Couple* (1970-75) (Neale & Krutnik 1990:232).

Andra ursprung var vaudeville och stand-up comedy-traditionen, liksom sketchshowerna. Dessa konkurrerade med sitcomen på tidigt 1950-tal, men snart var det sitcomformatet som skulle vinna striden om TV-tittarna. Jack Gladden har pekat på en annan föregångare,

nämligen sketchteckningar i amerikanska dagstidningar under 1870-1890-talen. Varje teckning hade en man och en hustru i centrum, plotterna var enkla med en hel del konflikt och utspelade sig mestadels i hemmet. Man försökte behandla en vardagsverklighet med situationer som den vanlige medelklassläsaren var välbekant med: städning av hemmet, hinna med tåget, sjukdom, måla staketet, sluta röka, eller andra vardagsgöromål (Neale och Krutnik 1990:228).

Utöver *Lucy* bjöd 1950-talet inte på så många minnesvärda sitcoms. *Father Knows Best* började som radiositcom 1949-1954 och fortsatte att sändas som TV-sitcom under åren 1954-1960. Medan *Lucy* ständigt hade prövat att bryta sig ut ur sin roll som hemmafru, gjorde Margaret Anderson aldrig några liknande försök. Istället omfamnade hon sitt ädla kall i livet som hemmafru och mor (Marc 1997:47). Showen tematiserade och bekräftade gärna traditionella könsrollmönster, och idealiserade amerikanskt familjeliv (op.cit. 1997:46ff). Båda föräldrarna var omtänksamma och ansvarsfulla vuxna, till skillnad från sitcoms där en av dem uppför sig idiotiskt på ett eller annat sätt.

Under åren 1955 till 1956 gick en sitcom som skulle visa sig vara banbrytande, och som har influerat sitcoms fram till *Raymond*. Serien byggde mycket på energin mellan buschauffören Ralph Kramden och hans fru Alice, och deras verbala påhittighet. Ralph spelade den evige förloraren som envisades med att se sig själv som en man av världen, en opportunist som när som helst skulle bli något stort (Jones 1992:108). Det hela hade börjat fem år tidigare som en sketch i Jackie Gleasons *Cavalcade of Stars*, en framgångsrik varietyshow, mycket tack vare Gleasons förmåga till improvisationskomik. Men för sitcomen uteblev succén. Det var först långt senare som *The Honeymooners* blev uppmärksammat igen, som en återkommande reprisserie på USA:s komedikanaler. Förmodligen var inte 1950-talet redo för den typen av rå aggressivitet mellan två äkta makar, spekulerar Gerard Jones. Ralph gapade nästan oavbrutet på Alice, och hotade faktiskt gång på gång med att slå henne: "En dag, Alice! Bang! Zoom! Till månen!" Han gör dock aldrig allvar av sina hot om våld. Gerard Jones skriver att showen kan ha varit alltför obekvämt relevant för 1950-talets amerikaner (1992:111). Kramdens återkommande försök att snabbt bli rik låg inte i tiden som det hade gjorts under depressionen då radiositcoms som *Amos n Andy* gärna kunde ha teman som detta. 1950-talets Amerika var på väg att bli en välmående nation, och det var detta media lyfte fram. Man ville inte bli påmind om att många fortfarande var fattiga (op.cit. 1992:113). Jones menar också att den uteblivna framgången kan ha haft med själva formen att göra. *The Honeymooners* som sketch i *Cavalcade of Stars* hade varit en succé, men där befann den sig ett steg längre ifrån verkligheten, alltid med någon

som kommenterade skämtet i efterhand. Med sitcomen *The Honeymooners* blev Kramdens på lik linje med Andersons i *Father Knows Best*, och med de andra av 1950-talets städade, välanpassade sitcomfamiljer. Den direkta framställningen, utan någon kommentator som både presenterade skämtet och efteråt skrattade tillsammans med publiken och sa: "Var inte detta roligt?" gjorde det grälände paret lite mer störande.

The Honeymooners var ett av de första exemplen på en modern sitcom som parades med smutsrealism. Sitcomhistorien kan i samband med detta delas i två traditioner: den ena har skildrat arbetarklassen i sitcoms som *Sanford and Son* (1972-77), *Amos n Andy* (TV-versionen sändes 1951-53) och *The Honeymooners*, medan den andra och dominerande traditionen har haft medelklassfamiljen som sitt fokus.

Sitcomformatet skulle fortsätta att utvecklas. Dick Van Dyke och Mary Tyler Moore hade huvudrollerna i Carl Reiners succé *The Dick Van Dyke Show* (1961-1966). Detta var den första sitcom som hade ett öppet självbiografiskt innehåll, i att den utgick ifrån Reiners egna erfarenheter som skämtförfattare på *The Sid Caesar Show*, och det var den mest ambitiösa sitcomen för sin tid. Man använde sig av en levande publik istället för att ha pålagda skratt, och för att fördjupa huvudpersonen Rob Petries karaktär använde man sig också ofta av flashbacks, vilket var nytt för genren. Paret Petries var alltid angelägna om uppförrelse och utseende, de var "oskyldig ungdom som strävade efter att bli sofistikerade" skriver Jones (1992:145). *Dick Van Dyke Show* bröt med andra familjesitcoms där småstaden skildrades som homogen. Här var den istället komplex och skrämmande, men gick att hantera om man "sträckte ut handen, skaffade sig vänner, och skrattade åt sig själva" (Jones 1992:145). Trots att *Dick Van Dyke Show* hade ett sofistikerat och progressivt ramverk, så förblev den dock moderat, ideologiskt inte så långt ifrån *Father Knows Best* och liknande shower (Jones 1992:146-147).

TV-komedins 1960-tal var en i övrigt likriktad värld av småstadsdrömmar. En avväxling från detta blev de såkallade fantasisitcoms vilka tog en dominerande plats, som *Mister Ed* (1961-66), om en talande häst, *Bewitched* (1964-72) och *My Favourite Martian* (1963-66). Programmet om den groteska familjen *The Addams Family* (1964-66) var välskrivet utan att nå stora framgångar tittarmässigt. I *The Mary Tyler Moore Show* (1970-77) fick Moore från *The Dick Van Dyke Show* en egen TV-serie. Hon spelade en frånskild kvinna, som i likhet med paret Petries försökte klara sig i en sofistikerad värld, men nu på egen hand, vilket var det nya med serien. Den blev populär och omtyckt, kanske särskilt bland de många kvinnor som befann sig i hennes situation när kärnfamiljerna började ifrågasättas och upplösas under 1970-talet. Det var också första gången en oberoende modern karri-

ärkvinna hade huvudrollen i en sitcom. *The Mary Tyler Moore Show* blev en stor kritikersuccé, och vann tjugosju Emmys, fler än något annat program i TV-historien. En av manusförfattarna, James L. Brooks, förklarade det med att de skrev om vardagsproblem, sånt som vanliga människor går igenom, i motsats till stora teman (Jones 1992:199).

Ungefär samtidigt skulle *All in the Family* (1971-79) uppröra Amerika och sätta igång debatten på allvar om TV-underhållningens roll i samhället. Tillsammans med *The Mary Tyler Moore Show* lade den grunden för alla senare sitcoms (op.cit. 1992:212). *All in the Family* handlade som *The Honeymooners* om en arbetarklassfamilj, men till skillnad från *The Honeymooners* blev *All in the Family* efterhand en stor hit, mycket tack vare den massiva publicitet man fick som kontroversiell show, något som TV-bolaget CBS också uppmuntrade. Kulturhistorikern David Marc skriver i *Comic Visions* att "varje rasistiska, etnocentriska, manschauvinistiska, och homofobiska epitet framprovocerade en ny tidningskolumn eller tidskriftsartikel" (1997:146). *All in the Family* var i själva verket en omarbetning av en brittisk show vid namn *Til Death Do Us Part*, men nu med Norman Lear som producent, och med målet att göra den amerikanska sitcomen socialt engagerad. Chefen på CBS ville satsa på konfrontativa, provokativa och temabaserade sitcoms. Särskilt de grälände familjerna, den tillhörande förolämpningshumorn och förmågan att på ett komiskt sätt behandla tidens brännpunkter var *All in the Family* och dess skapare Norman Lears bidrag till sitcomtraditionen. *All in the Family* handlade om den trångsynte familjeförsörjaren Archie Bunker som med sina fördomar alltid drog igång heta diskussioner med den liberale och inneboende svärsonen Mike. Archie var lagerarbetare och Mike var student, vilket gjorde dem till effektiva antagonister, särskilt som Mike var beroende av Archies välvilja. *All in the Family* var också den första stora TV-showen som spelades in på videoband framför en studiopublik, något som sedan blev standard (Jones 1992:207). *All in the Family* bruk av videoband gav den samma känsla och utseende som de klassiska sitcoms som också spelats in framför studiopublik, som *the Honeymooners*, som hade sänts live. Senare säsonger av *All in the Family* innebar dock att en färdig och redigerad inspelning visades för en publik, vars applåder och skratt man sedan använde sig av. Något skrattspår tog man däremot aldrig i bruk.

Norman Lear producerade en mängd sitcoms, många representerade lite mörkare versioner av det amerikanska familjelivet, som den satiriska såpopoperapodin *Mary Hartman, Mary Hartman* (1976-77). En del av dem var framgångsrika, andra inte, men på slutet av 1970-talet skulle amerikansk kultur återvända till teman om harmoni och familj (Jones 1992:226). Det konfrontativa var passé. Under 1980-talet återanvände man många tidiga-

re sitcoms, men avpolitiserade och avsexualiserade innehållet, och undvek därigenom kontroversiella ämnen (op.cit. 249). Arvet efter Norman Lear skulle bestå på ett annat område: genom sitt utseende. Lear-estetiken gick att känna igen i nästan varje show: ett litet, överbelyst scenrum, vardagsrum med trappor som kommer ner i bakgrunden, och köket bredvid. Möblerna och inredningen gjordes dock mer attraktiv och konsumentvänlig (op.cit. 250).

Den enda show som har kunnat matcha *All in the Family* när det gäller tittarsiffror, är *The Cosby Show* (1984-1992). Dessa två shower är de enda som har legat överst på Nielsen ratings under fem år i rad. David Marc skriver att *Cosby* var en syntes: man förde samman stilen i en 1980-talssitcom som *Family Ties* (1982-89), med plottstrukturen för *Father Knows Best*, men gav rollerna till svarta skådespelare (1997:182). Cliff Huxtable var förlossningsläkare och hans fru Clair advokat. Deras fyra barn var mycket välartade, och showen fokuserade också för det mesta på uppfostran. Mycket av showens appellkraft, enligt Gerard Jones, var dess lågintensiva och spontana storylines (1992:260).

Cliff Huxtable är den hippa pappan; han dansar, mimar, grimaserar och gör komiska nummer som liknar stå-upp-komik, men han är också traditionalist, och han är den självklara auktoriteten i familjen. Han är den visa och toleranta läraren, som mer än gärna har pedagogiska samtal med sina barn om han inte spelar upp och charmerar dem till lydnad med sina uppträdanden. *Cosby* var ett led i traditionen av sitcoms som idealiserar den amerikanska medelklassfamiljen. Om showen var en realistisk skildring av svarta yrkesarbetande som hade lyckats bryta sig igenom etnicitet- och klassbarriärer så representerade den en fantasi för den stora svarta underklassen, skriver Darrell Hamamoto i sin genomgång av sitcomhistoriens ideologi (1989:137). De kunde bara drömma om den materiella välfärd och trygghet som the Huxtables levde i. Som en tittare kommenterar till ett klipp på Youtube: "Jag hatar den här showen. Representerar *Cosby* den perfekta svarta familjen i USA? Det är så orealistiskt." En annan kommentar lyder: "Jag vill vara en Huxtable", på ett klipp där familjen mimar och dansar till James Browns "I Feel Good".⁴

Cosby tog också kommersialiseringen av sitcomen till nya höjder. *Cosby*-hemmet var som en uppvisning av märkesvaror och inredningsdetaljer. Huxtables hade ständigt nya designade tröjor, vilka ersattes i nästa episod, och många episoder fokuserade på kläder, som t.ex. Theos nya tröja. Cliffs auktoritära och samtidigt hippa karaktär kan verka sympatisk och pedagogisk i *Cosby*, men blir mer problematisk i reklaminslagen Bill Cosby gjorde för Coca-Cola och Jell-O under samma tid. Han agerar här som sin karaktär i serien, när

⁴ www.youtube.com

han ibland milt, ibland kraftfullt, alltid med ett överväldigande uttryck av inre övertygelse, påstår att nya Coke är godare.

Typiskt för humorn i *Cosby* var att den var karaktärsbaserad, skriver Janet Staiger. Detta till skillnad från att vara baserad på sarkasmer och one-liners. Komiken bygger på karaktärernas brister eller excentriska drag, vilket den har gemensamt med många andra framgångsrika sitcoms och komedier. *Cosby* själv har också brister, men de tjänstgör mer som ett sätt att bygga upp hans karaktär av godhet, föreslår Staiger (2000:155). I jämförelse med *Lucy* var *Cosby*-karaktären inte som henne ofrivilligt komisk, utan byggde istället på att med hjälp av ett till synes oändligt antal grimaser och verbal humor få publiken att skratta.

Showen hade bara svarta skådespelare i huvudrollerna, och de var inte stereotypa svarta karaktärer, vilket showen rosades för. Men showen avstod också ifrån att problematisera etnicitet. Man undvek kontroversiella ämnen som AIDS, vilket var särskilt aktuellt under den här tiden. Det har debatterats i efterhand om *Cosby* hjälpte svartas situation i USA eller inte. Kanske representerade *The Cosby Show* en slags dröm, eller myt, om att det var möjligt för en svart familj att klara sig så bra i det amerikanska samhället. Många älskade nog showen för just detta, för att den representerade en dagdröm och ett hopp om att rasism och integrationssvårigheter numera var något som tillhörde det förflutna, tillsammans med 1950-talets söder och separationspolitik. *The Cosby Show* var den sista blockbuster-showen, skriver Janet Staiger (2000:141). Dagens sitcoms kommer inte i närheten av dess tittarandel, av flera orsaker, bland annat det enorma utbudet.

The Cosby Show har inspirerat många sitcoms i efterhand. En spin-off gjorde också: *A Different World* (1987-93), för skådespelerskan Lisa Bonet. En show kopierade konceptet, den hette *Growing Pains* (1985-92), och liknade *The Cosby Show* i mycket, förutom i det att familjen istället var vit (Marc 1997:183).

Bakgrund för *Raymond*

Everybody Loves Raymond höll på i nio säsonger, (1996-2005), och byggde till en början på stand-up-komikern Ray Romanos vardagsliv. Romano spelar själv huvudrollen Ray, fast i serien med efternamnet Barone. I boken *Our Family Album* beskriver upphovsmännen programmet som "ett utforskande av äktenskapets dagliga prövningar och lidande", liksom "kampen om att acceptera familjemedlemmar som de är, oavsett hur enerverande eller omöjliga de än kan vara" (Romano & Rosenthal 2004:8). Serien blev enormt framgångsrik i USA: under sina sista sju säsonger har den fler än 14 miljoner tittare enligt Nielsen Ratings och den mottog Emmy-priset för bästa komediserie 2002 och 2005 (www.nielsenmedia.com).⁵ Skådespelarna har också belönats med Emmy-priser. Den visades i Norge på TV2, och repriserna går fortfarande (våren 2008) på TV3. Efter att ha sett både äldre och senare episoder, slogs jag av att *Raymond* inte visade tecken på försämrad kvalitet i manus och skådespeleri. Detta har skett på andra håll: Producenterna till framgångsrika sitcoms erbjuder ofantliga summor pengar för nya episoder, men kreativiteten sinar och programmet blir allt mer innehållslöst. *Raymond* verkade nästan bli bättre och bättre, ju längre den höll på. Något annat som slog mig var att den samtidigt inte förändrades eller utvecklades i grunden. Den handlade hela tiden om samma saker, de samma relationerna och i stort sett de samma karaktärerna.

Vi var inte ute efter att bryta med formen. Vi försökte göra en traditionell, välgjord, klassisk typ av sitcom, du vet? Eftersom vi kände, när vi började, att det i sig själv skulle få den att skilja sig från mängden, eftersom det inte fanns så många sådana shower (Phil Rosenthal, producent).⁶

Målet med *Raymond* var alltså att skapa en traditionell, välgjord, klassisk sitcom. *Raymond* var framgångsrik, men den var inte nyskapande till formen. Istället renodlade den sitcomens struktur, det som var tried-and-tested, och som började med Jack Bennys radioshower på 1940- och 1950-talet (Neale och Krutnik 1990:215).

⁵

http://www.nielsenmedia.com/monitor-plus/in_the_news/releases/EverybodyLovesRaymondFinale05-12-05.htm

⁶ Dokumentären *On The Air* på DVD-boxen *Everybody Loves Raymond, The First Season*. Home Box Office 2004.

Författarna Selby och Cowdery skiljer på tre olika typer av relationer mellan karaktärerna i sitcom:

1. *Character interplay sitcom* – som baseras på samspelet mellan två karaktärer, som i *Steptoe & Son* och *The Likely Lads*.

2. *Solo performance sitcom* – där en karaktär har central status, som i *Fawlty Towers*.

3. *Ensemble sitcom* – där alla karaktärer har en viktig roll, t.ex. i *Friends* (1995:120).

Även om *Raymond* har den tydliga huvudrollen, så är de andra karaktärerna nog så viktiga. Därför kan man nog kategorisera *Raymond* som en ensemblesitcom. Det går inte att tänka sig *Raymond* utan Robert, Marie, Frank eller Debra, eftersom de dels alla har sina tydliga funktioner i episoderna, och eftersom de också ges nog så mycket plats i historierna.

Vad handlar *Raymond* om? Programmet har en grundsituation med tydliga inbyggda spänningar. Ray och Debra bor med sina barn mitt emot Rays föräldrar Marie och Frank, och Rays bror Robert. Den om och om igen upprepade handlingen innebär att föräldrarna och brodern kommer på besök, utan att knacka, och gör Ray och Debra frustrerade, på olika sätt: Marie genom att på ett underförstått och subtilt vis påpeka för sin överbelastade, ingifta dotter att hon varken kan laga mat, städa eller ta hand om sina barn. Frank genom att sätta sig i fåtöljen, slå på fotbollsmatchen på TV:n och knäppa upp byxorna för att kunna stoppa i sig av Maries godsaker och bakelser. Robert genom att ständigt anklaga sin bror Ray för att få allt serverat för sig i livet – "it never ends for Raymond" – medan han själv alltid hamnar i andra hand, särskilt inför deras allt överskuggande mor. *Raymond* handlar "om att ha en skruvad familj och att överleva det", som ett fan beskriver det på ett *Raymond*-forum på internet. Ett annat fan känner igen sig: "Jag tycker det är trovärdigt som det är i verkligheten, eftersom min familj är väldigt skruvad. Vi är inte som andra familjer." Att känna igen sig i någon del av den mer eller mindre tokiga familjen Barone är tydligen en av grunderna till att serien fascinerar. Något som också karaktäriserar *Raymond* är en slags dubbelhet. Å ena sidan är det något fint och gammaldags över serien, i hur den sätter familjen i fokus, och i hur Ray och Debra förpliktar sig och håller samman, trots allt. Ray skulle nog aldrig vara otrogen, han får skuld känslor bara han ber den yppiga servitrisen på Nemo's att riva lite extra ost på pizzan – något som knappast skulle ske i *Sex and the City*. Men tonen i *Raymond* kan i motsättning till detta vara ganska rå och opolerad. Dialogen kan rymma en modern och svart humor, som i en ordväxling mellan Ray och hans far – de ska vara med i ett levande rollspel som handlar om det amerikanska inbördeskriget (episod 35: *Civil War*):

Frank: Det var detta inbördeskriget handlade om – familjer som kommer samman.

Ray: ... för att döda andra familjer.

Serien har en slags vasshet som gör den rolig, en viss "edginess". Frank är kanske den som personifierar detta, som grinig och bitter gammal man: "Do you live in a freakin' fairyland?" säger han när Ray frågar varför han aldrig säger "I love you" till honom eller till Marie. Skenet kan dock bedra, då Frank ibland visar sig också ha en mjuk sida.

Sammanfattning av de tre episoderna

Nedan följer först en presentation av vad det är vi får se när vi slår på TV:n för att se på *Raymond*. Därefter kommer en sammanfattning av handlingen i de tre episoderna som ska analyseras.

Episoderna inleds vanligen med en vignett med förtexter. I samband med detta presenteras karaktärerna. Händelseförloppen gestaltas sedan i ett mindre antal scener. Scenbyte signaleras med ett kort mellanspel, vilket består av en exteriörbild, för det mesta på ett hus som vi antar är Ray och Debras. Samtidigt hör vi en pianostrof, i form av icke-diegetiskt ljud; det vill säga vi kan inte se pianisten, ett ackompanjemang som bidrar till att skapa en munter och samtidigt sofistikerad stämning. Exteriörbilderna placerar också tittaren i rum och tid; det är dag eller natt, sommar eller vinter.

Allt är tydligt berättat – som i den klassiska mönsterfabeln. Episoderna har inga komplexa scenbyten, inget fragmenterat berättande som i andra typer av moderna TV-serier, t.ex. *Miami Vice*. Varje scen består av exposition, handling och slut (jfr. Larsen 1999:161ff). Sujettet är också lätt att förstå, programmet är inte uppbyggt för att tittaren ska tänka på obesvarade frågor i fabeln, och vara sysselsatt med detta. Istället framställs handlingen mer eller mindre kronologiskt.

Berättelsen presenteras på ett komiskt sätt på flera olika sätt. Kameran och handlingen stannar ofta upp i så kallade reaktionsbilder, och fokuserar på en enskild persons ansiktsuttryck. Det skrattas också mycket, icke-diegetiskt, från en osynlig publik, vilket ger intrycket av att handlingen utspelar sig på en teaterscen framför en stor grupp entusiastiska åskådare. Vi befinner oss där publiken befinner sig, ser handlingen från samma synvinkel, från en osynlig fjärde vägg i vardagsrummet, som på ett mystiskt sätt inte existerar.

Det är något väldigt bekant med interiörerna: ett kök, vardagsrum, en trappa som leder upp i bakgrunden. Scenrummet liknar det i *All in the Family* från 1970-talet, och mängder av sitcoms som kommit efteråt. Färgerna är inbjudande, och står i stark motsats till t.ex. *The Offices* matta, dokumentärliknande färgpalett. Mängden av detaljer, t.ex. i Ray och Debras kök, är överväldigande. Det hela ser väldigt hemtrevligt ut med grönsaker på diskbänken, kylskåpsmagneter, fotografier och att-göra-listor. Ögat får fler detaljer att ta in än vad det hinner med innan det klipps till ny bild. Överlag presenteras programmet i en munter, behaglig och ganska harmlös ton. Icke desto mindre finns det sånt som bryter med denna behagliga ton, dessa mjuka pianoackord och varma skratt: Mycket av replikerna är

grova förolämpningar, särskilt mellan Marie och Frank. Debra är sarkastisk mot Ray, och Robert är avundsjuk på Ray. En bekant påpekade för mig att de faktiskt är väldigt elaka mot varandra i *Raymond*, vilket hon har rätt i. Handlingen kan också vara ganska ångestfull för huvudpersonen, eftersom han/hon alltid ställs inför ett dilemma, eller en svår situation. Till slut återstår bara en konfrontation som lösning, och som tittaren, om hon har levt sig in i berättelsen, också måste genomleva och känna viss spänning inför. Det är alltså inte en sitcom som enbart är harmlös, något att vila ögonen på. Den har ofta ett dramatisk djup, vilket antagligen bidrar till att göra den roligare, eftersom kasten blir desto våldsammare mellan förtvivlan och en förmåga att vända det hela till något komiskt. Man ställer sig kanske frågan: vill de här personerna verkligen vara med varandra? Borde inte Ray och Debra flytta om det är så jobbigt med resten av familjen som om igen inkräktar på deras privatliv?

I första säsongen finner man episoden *Fascinating Debra*, där Debras vardag bryts av att en känd radiopsykolog kommer på besök för att intervjua henne. Debra blir väldigt smickrad av uppmärksamheten. Det visar sig dock att Dr. Nora blir mer intresserad av de andra i familjen Barone, allteftersom hon blir varse deras ovanliga och skruvade sätt att uppföra sig. Detta gör Debra ledsen och frustrerad för att hon är alltför normal, och inte tillräckligt rolig, udda eller intressant. De andra försöker få henne på bättre humör, vilket får en motsatt effekt. Först senare lyckas Ray övertala henne om att hon visst är ovanlig, eftersom en normal person aldrig skulle välja att bli en av the Barones, och inte heller stå ut så länge tillsammans med dem. Debra nöjer sig med detta och harmonin är återställd.

Talk To Your Daughter, från säsong 6, inleds med att Debra anklagar Ray för att vara barnslig och inte vuxen nog att förklara för sin dotter hur barn blir till. Ray blir förnärad och tar det som en utmaning. Han läser på noggrant, men är ändå helt oförberedd när dottern Ally inte längre undrar *hur* barn blir till, utan *varför*. Hon ställer frågan om varför Gud har satt människor på jorden, vilket får en förvirrad Ray att simulera en nysattack och springa ut ur rummet. Som vanligt kommer de andra i Barones-familjen på besök, och blandar sig i diskussionen om vad man ska säga till Ally. Många kontrasterande åsikter om barnuppfostran och livets mening kommer i dagen, men Ray är lika förvirrad. Det blir istället Ally som erbjuder en slags lösning på vad meningen med livet är: När Ray och Debra går upp till henne har hon så roligt tillsammans med sina bröder att hon helt har glömt vad hon nyss frågade om.

Everybody Loves Raymonds allra sista episod, *The Finale*, från säsong 9, inleds med att Ray oroar sig för att han måste operera bort sin adenoid (en körtel bakom näsan). Detta är

en enkel operation som Debra bagatelliserar, något som upprör den hypokondriske Ray och hans överbeskyddande mor. Ironiskt nog så lyckas inte sjukvårdspersonalen väcka Ray ur narkosen, vilket får hans familj att gripas av panik. Ray vaknar emellertid efteråt upp som normalt. Rays mor Marie har varit på toaletten, och har därför missat hela uppståndelsen. De andra kommer överens om att inte säga något varken till Ray eller till hans mor om att han inte vaknat upp först, för att inte oroa dem i onödan. Detta kommer dock fram senare, något som leder till dramatiska och komiska höjdpunkter, och till att Ray inser hur mycket de andra, och särskilt hans maka, bryr sig om honom.

Grundläggande spänningar eller konflikter

“Konflikten är basen för dramat”, hävdar manuskonsulenten Linda Seger. “Den är nyckelingrediensen för varje dramatisk form” (1994:165). Robert McKee instämmer i sin manusbibel *Story* och konstaterar att “ingenting rör sig framåt i en historia förutom genom konflikt /.../ *Musiken i en historia är konflikt*. Så länge konflikten engagerar våra tankar och känslor så färdas vi genom timmarna omedvetna om resan” (1998:210ff). Den ryska filmteoretikern Sergei Eisenstein på sin sida menade att konflikt är den fundamentala principen för varje konstverk och för varje konstform (cf: Stam 2000:41).

Definitionen av konflikt har jag lånat från litteraturvetenskapen, där den står för ett

motsättningsförhållande, beteckning för förhållandet mellan personer i episk eller dramatisk diktning så som det utvecklar sig i tillspetsad form. Konflikten står bl.a. mellan personernas olika intressen och drivkrafter, och beskrivs genom handlingar i konfrontation med varandra. En konflikt kan också utspelas i en person – som en inre konflikt mellan motstridande krafter. (Lothe m.fl 1999).

I sin inflytelserika filmhandbok *Making a Good Script Great* föreslår Linda Seger fem olika typer av konflikter: inre, relationella, sociala, situationella och kosmiska (1994:166). Inre konflikter finns inom en person, relationella mellan personer, och sociala mellan en person och en grupp eller samhället i stort. Situationella konflikter uppstår mellan en person och en situation, som i konflikter med naturen i form av t.ex. ett jordskalv, eller som i konflikter med en maskin, t.ex. när någon blir instängd i en hiss. Kosmiska konflikter, slutligen, står mellan en person och Gud eller djävulen eller någon slags kosmisk kraft. Seger menar att konflikter bör göras personliga, det vill säga: i en berättelse med en social konflikt görs en eller ett fåtal personer till representanter för samhället, medan en person som har en kosmisk konflikt bör projicera denna på en levande person för att det ska bli en dramatisk story (1994:166ff).

Nedan skall jag beskriva de mest centrala konflikterna i de tre episoderna, främst utifrån huvudpersonens synvinkel, och med hjälp av Segers begrepp.

Fascinating Debra

Till en början skäms Debra inför Dr. Nora på vägnar av sin familjs excentriska beteenden: Frank som håller för öronen och sjunger högt för att han inte vill höra på Marie, och Ro-

berts tvångsbeteende – för varje tugga mat han tar måste han peta med gaffeln på sin haka. Men det är dessa excentriska beteenden som fångar Dr. Noras intresse, vilket överraskar Debra. Episoden blir en variant på den traditionella “comedy of manners”, och fungerar som en förhandling eller diskussion av sociala koder för hur man ska bete sig i det moderna samhället – kan den här typen av excentriskhet innebära något positivt? Vem är egentligen normal? Den centrala *relationella* konflikten i episoden är den mellan Debra och de andra i familjen. Debra har också en *inre* konflikt som uttrycker sig i en osäkerhet inför sig själv och om hon är intressant nog. Debra står för normalitet eller kanske konformitet, medan de andra kan sägas stå för excentriskhet och kanske dysfunktionalitet. Ironiskt nog vill Debra att det ska vara något fel med henne, hon vill bara inte vara så tråkigt normal.

Dr. Nora fungerar som en representant för samhället utanför. I sin yrkesroll som terapeut står hon för ett högre kunnande, legitimerat av den akademiska institutionen. Debras konflikt med Dr. Nora innebär en *social* konflikt mellan Debra och samhället, och dess normsystem. Även Roberts konflikt med Dr. Nora är social; han känner sig genast hotad av Dr. Noras närvaro. “Är det här om mig?”, är hans spontana reaktion. Dr. Nora fungerar dock inte som en antagonist till familjen, eller till Debra. Hon är vänlig och intresserad av att prata med dem. Om inte en konflikt finns, så finns åtminstone en spänning mellan henne och familjen, en spänning som fungerar som en komisk källa för hela episoden.

Debras existentiella ångest kan också ses som en *kosmisk* eller djupare konflikt. När Dr. Nora inte längre är intresserad av henne känner hon sig väldigt liten. Hon representerar något allmänmänskligt i det att hon vill vara speciell, hon vill bli sedd, men hon tvivlar på att hon är särskilt speciell – hon är en människa bland miljoner andra. Debra har en *kosmisk* konflikt i form av ett existentiellt problem där hon liksom är besviken över den plats som en eventuell Gud har gett henne.

Talk To Your Daughter

Episoden börjar med att Debra och Ray har en *relationell* konflikt, i och med att Debra anklagar Ray för att vara omogen. Denna fokusering på Rays personlighetsbrist gör att en *inre* konflikt tar form i Ray. Han vill bevisa för Debra och sig själv att han visst kan vara en ansvarsfull förälder som kan svara på sin dotters frågor om fortplantning.

Episoden får en *kosmisk* dimension när Ally istället vill veta varför barn blir till, vilket skapar förvirring och osäkerhet i familjen, särskilt för Robert. Han förlorar sig i tankar om rymdens oändlighet, och låter som Job i Bibeln när han förtvivlat ropar “Come on!” till Gud.

I en delhistoria börjar Robert anklaga Marie för att ha spenderat mer pengar genom åren på Rays julklappar än på hans. Frank anklagar Marie för att ha ätit upp den sista cannolin (en italiensk bakelse). Dessa mindre och småaktiga eller barnsliga konflikterna tar över de stora frågorna som det inte finns självklara svar på.

En *social* dimension finns också, i att Ray ringer till församlingsprästen, det vill säga en representant för en social institution, för att få ett svar på vad meningen med livet är.

The Finale

Att Ray skall opereras innebär en ny situation för honom och hans närmaste att förhålla sig till. Händelsen leder till en *situationell* konflikt. Ray har en *inre* konflikt i att han inte är så bra på att hantera situationen, utan oroar sig väldigt. Detta leder till *relationella* konflikter, i och med att det driver Debra till vansinne, och när Marie tröstar honom så retar de andra honom för att han är en sådan morsgris.

En *social* konflikt uppstår när Robert i panik försöker springa in i operationssalen för att rädda sin bror; sjukhuset är en social institution, och för ett ögonblick är Robert övertygad om att de som jobbar där inte är skickliga nog.

Den djupare konflikten innebär en *situationell* konflikt med krafter som vi inte råår på, eftersom man under några ögonblick befarar att Ray inte kommer att vakna upp.

Sammanfattning

Vad kan man säga om konflikterna i de tre episoderna? Här finns exempel på alla Linda Segers fem typer av konflikter. Episoderna framstår i själva verket som ett komplext nätverk av konflikter, på flera olika plan.

Två slutsatser kan dras. För det första kan man konstatera att en social konflikt går som en röd tråd i episoderna. Debra är central här. Hon fungerar i åtminstone de två första episoderna som en representant för samhället, i att det är hon som i störst grad har införlivat dess normer eller normsystem och är dess ivriga försvarare. Rays konflikter med henne representerar en social konflikt, eftersom han betar sig på ett sätt som ofta står i motsättning till vad Debra vill av honom. Rays *inre* konflikt innebär också en *social* konflikt, eftersom han ibland prövar att leva enligt Debras och samhällets normer. Det vanliga är dock att han faller tillbaka till att göra som han brukar.

Den andra slutsatsen rör *kosmiska* och djupare konflikter som den mellan människa och natur. Detta är särskilt intressanta och betydelsefulla typer av konflikter eftersom de motsvarar något allmänmänskligt. I *The Finale*: när någon dör eller är nära döden ställs en

närstående i en konfliktsituation med krafter hon inte rör på; hon är i konflikt med naturen och själva livets villkor – förgängelsen. I episoden *Talk To Your Daughter* ligger gudstro som en bakgrund för den existentiella diskussionen – varför har Gud satt människan på jorden? Denna kosmiska och/eller djupare dimension gör *Raymond* mer likt dramat än den traditionella, enkelt uppbyggda sitcomen. *Raymond* är lite allvarigare, även om de kosmiska konflikterna också fungerar som en källa till komik. I sin blandning av sitcom och drama liknar *Raymond* mer en TV-serie som den pretentiösa *The Mary Tyler Moore Show* än *The Cosby Show*.

Grundstruktur i *Raymond*

I detta avsnitt skall jag svara på frågan om hur *Raymonds* grundläggande struktur ser ut. Centrala begrepp som kommer att redogöras för är serie och följetong, cirkulär berättelsestruktur, repetition och förutsägbarhet, motivation, vändpunkt, synkroniserande motiv och lyckligt slut. Jag kommer i samband med detta att presentera olika modeller, varav några överlappar varandra, för att bättre synliggöra *Raymonds* byggstenar.

Jag skall i ett senare kapitel redogöra för sitcom som TV-program, och diskutera vilka krav som TV-mediet ställer på de program som ska fylla tidsenheterna. TV-mediet har en "inbyggd tendens mot serien, mot en idé som är kapabel att reproduceras" skriver Alvarado och Buscombe (cf: Eaton 1978:68). "Situationen", skriver Mick Eaton, ".../ behöver vara en sådan vars parametrar är lätt igenkännbara och vilka återkommer varje vecka. Ingen-ting som har hänt i föregående veckas narrativ får ödelägga eller ens komplicera det som situationen bygger på" (1978:69). Neale och Krutnik jämför med filmen:

/.../ medan det narrativa slutet i spelfilmen markeras genom att etablera ett ekvilibrium som skiljer sig ifrån det som rubbades i inledningen, så representerar slutet av sitcom-episoden en återvändo till ursprungssituationen /.../ Situationen tillåts inte förändras utan är snarare underlagd en återkommande process av destabilisering – restabilisering i varje episod" (1990:234-5).

Sitcomen består av en serie episoder vilka binds samman inte av handlingen, utan av huvudpersonerna. Även omgivningarna är de samma från episod till episod. Dessa grundförutsättningar för sitcomen är bekanta för tittaren, vilket gör att han/hon får ett slags nära förhållande till programmet. För att jämföra med såpoperan innebär denna ett exempel på en följetong, liksom miniserien, dramaserien, actionserien och science fiction-serien. I följetongen är det handlingen som vidareförs och får episoderna att hänga samman.

/Såpoperan/ karaktäriseras av multipla storylinjer, multipla karaktärer, en vanlig grupp-bildning och/eller familjebildning, och en mycket stark känsla av att händelser 'utveck-lar sig' utan att det finns ett definitivt slut på narrativet (i själva verket, bara genom an-samlingen av detaljer och en känsla av dynamisk 'historia' tenderar ett sådant slut som omöjligt) (Neale & Krutnik 1990:233).

/.../

Även om en enskild episod kan innehålla åtskilliga storylinjer och situationer, så är detta /.../ en del av såpoperans psykologiska-emotionella 'realism' där karaktärer om igen rör sig genom de samma scenarierna och fortsätter göra de samma misstagen" (Neale & Krutnik 1990:234).

Att handlingen inte får vidareföras är nog, som jag tidigare har redogjort för, sitcomens mest typiska drag, och dess största utmaning. Ingenting får ske i en episod som förändrar grundförutsättningarna. Händelser får inte ha återverkningar i kommande episoder. I såpoperan förmedlas en känsla av att tid förflyter. I sitcomen däremot inbjuds tittaren att glömma bort många av händelserna från de tidigare episoderna (Neale & Krutnik 1990:235).

Detta innebär dock inte att varje episod utskiljer sig ifrån alla andra. Philip Drummond har beskrivit något som han kallar för synkroniserande motiv som viktiga för serien generellt. De innebär "vanligen förekommande små handlingar, repetitiva situationer, och återkommande fraser /.../", och också "utarbetandet av en (mer eller mindre) fortlöpande intern 'mytologi' /.../" (cf. Neale & Krutnik 1990:235).

Serier som varar längre tid kan ändå ha drag av följetongen, och introducera nya karaktärer för att motverka stagnation och för att undvika att situationen blir alltför bekant för tittaren (Neale & Krutnik 1990:236) I dessa fall kan sitcomen ha en viss tidsmässig utveckling – tid förfluter under berättelsens gång, barn blir äldre, någon gifter sig osv. (Eaton 1978:69).

Det typiska slutet i en sitcom är lyckligt, som i den klassiska Hollywoodfilmen. Det lyckliga slutet bör motiveras kausalt, skriver Bordwell, det vill säga att det i filmen krävs en narrativ enhet som bygger på orsak och verkan. I komedin kan det dock göras undantag från denna regel, då kausal motivation kan ersättas av tillfälligheter, tur, lycka, ödet eller övernaturliga händelser. Detta är fallet för t.ex. Bröderna Marx-filmer och Tex Averys animerade kortfilmer (cf. Neale och Krutnik 1990:30-31).

Strukturmodeller

För att kunna diskutera *Raymonds* struktur på ett mer detaljerat plan ska jag använda mig av några olika plott- eller förloppsmodeller. David Marc presenterar följande modell för den typiska sitcomen i sin bok *Comic Visions*:

Episod =

Välkänt status quo => Ritueellt misstag görs => Rituell läxa lärs => Välkänt status quo (1997:190).

Denna enkla formel, konstaterar Marc, har återskapats i olika sitcoms från *I Love Lucy*, via *Bewitched* och *All in the Family*, fram till *The Cosby Show*, även om andra element har förändrats; familjestrukturen och särskilt auktoritetspositionen i familjen har förflyttats från fadern via modern till barnen, som i nyare sitcoms gärna kan vara bärare av den moraliska visdomen, jfr. dottern Lisa i *The Simpsons* (Marc 1997:191). Marcs modell kännetecknas också av cirkulär berättelsestruktur, eftersom episoden slutar i samma harmoni som den började. En annan teoretiker, David Grote, har kommenterat detta i sin *The End of Comedy* (1983:12). Grote konstaterar att detta i själva verket gör den amerikanska sitcomtraditionen unik, eftersom denna cirkulära rörelse i sitcomen representerar ett brott med en mer än tvåtusen år lång komeditradition.

I sin bok *Popular Film and Television Comedy* beskriver Steve Neale och Frank Krutnik grammatikern och retorikern Evanthius (– a.d. 359) teori för komedins struktur. Den innefattade: 1. Exposition 2. Komplikation och 3. Katastrof / Resolution (1990:27ff). Scaliger lade till en ytterligare komplikation, Epistasis, vilket medförde en modell i fyra steg. Man kan jämföra med en nutida guidebok i sitcomskrivande, Evan S. Smiths *Writing Television Sitcoms*. Författaren drar paralleller till Aristoteles och hans modell, vilken liknar Evanthius'. "Inledningen introducerar en komplikation till karaktärens liv, och historien sätts igång. Mittensektionen presenterar utvecklande handling, en serie av omvälvningar och upptäckter, vilka driver berättelsen framåt. I slutet löses berättelsens konflikt, ofta i form av en omsvängning av huvudpersonens tur" (1999:93). I enlighet med denna beskrivning, kan man som Smith konstatera, att den första akten i en sitcom är väldigt kort – den börjar direkt med en komplikation. Detta är möjligt eftersom man inte behöver presentera karaktärer och miljö, vilka förutsätts vara bekanta för tittaren. Komplikationen sänder iväg huvudpersonen på ett slags uppdrag. Den andra akten är den längsta. Den tar upp två tredjedelar av berättelsen, och innebär resan eller jakten karaktären gör när han försöker nå sitt mål. Dramatisk spänning bör eskalera under tiden – risken och insatsen ökar, karaktärens handlingar blir allt mer desperata. Historien bör präglas av utveckling, inte av repetition. Den andra akten slutar ofta med någon sorts stort avslöjande som innebär att karaktären står inför ett större dilemma. I den tredje akten fortsätter takten att trappas upp för att nå sitt klimax. "Karaktärerna konfronterar varandra, sanningen avslöjas, och historien får sin

lösning. Huvudpersonen förlorar lika ofta som han vinner, men på något sätt slutar episoden för det mesta lyckligt” (Smith 1999:93).

Smith konstaterar att detta är beskrivningen av *en* berättelsestråd eller plottlinje. Vanligt i en sitcom är dock att flera berättelsestrådar löper parallellt och förenas på olika ställen i berättelsen, så som i *Seinfeld* eller *Friends*. *Raymond* skiljer sig från den typen av sitcoms i och med att berättelsen vanligtvis har en enda handlingslinje – det finns inga delhandlingar eller subplotter i de tre episoderna som jag analyserar.

På ett annat ställe skriver Smith att huvudpersonens ansträngningar för att nå sitt mål slår tillbaka på honom. På detta sätt, avslöjad och förödmjukad, lär han sig av sina misstag (Smith 1999:92). Detta stämmer överens med Marcs beskrivning av en rituell läxa som måste läras.

Judy Carter presenterar en lite mer detaljerad plottstruktur i sin guidebok *The Comedy Bible*:

1. Setup – Ett problem uppstår i paradiset
2. Komplieras och eskalerar – problemet blir större
3. Twist (act break) – saker går inte som karaktärerna trodde att de skulle göra.
4. Karaktärerna planerar för vad de ska göra med det som just har hänt.
5. Konflikten blir större när de genomför planen – detta är den stora fysiska och emotionella komediscenen.
6. Situationen får sin lösning – alla lösa trådar av historien knyts ihop, och vanligtvis har huvudpersonen ett hjärtskärande ögonblick och lär sig någon slags läxa om livet (Carter 2001:233).

Det som Carter lyfter fram är twisten, eller vändpunkten i episoden. Om en oväntad vändning sker så blir vi fånglade. Saknas vändpunkten så känns episoden monoton och poänglös. Oväntade vändpunkter i spelfilmer är annars något som uppmärksammas av t.ex. Erlend Lavik, som har skrivit en artikel om filmer som *The Sixth Sense*, och om vändningar som tvingar tittaren att gå tillbaka i minnet och omvärdera filmen (Lavik 2006).

Grundstruktur i *Raymond*

Hur stämmer då det specifika exemplet *Raymond* överens med ovanstående mer eller mindre överlappande teorier och generella modeller om sitcom? Är *Raymond* här typisk, eller finns det något som bryter emot den vanliga formen?

Judy Carters modell

För att börja med Judy Carters modell så passar de tre episoderna väl in i mallen:

1. *Varje episod börjar med ett "paradis" eller ett tillstånd av harmoni. Ett problem uppstår i paradiset – någon kommer på besök, en dotter vill ha svar på livets stora frågor, huvudpersonen måste genomgå en operation.*

2-4. *Problemet blir sedan större, och kulminerar i en vändpunkt: Saker går inte som karaktärerna eller tittarna trodde att de skulle göra. Karaktärerna måste sedan planera för vad de ska göra med det som just har hänt. När Dr. Nora inte ägnar Debra någon uppmärksamhet blir hon ledsen. Hur ska de andra rollpersonerna få Debra att känna sig intressant och ovanlig? Vad ska de säga till Ally som nu vill veta varför vi finns till och inte hur vi blir till? Ska de berätta för Raymond om att han först inte vaknat normalt ur narkosen och att de alla greps av panik?*

5. *Konflikten blir i själva verket större när de genomför planen, och resulterar i den stora komiska och emotionella scenen: I en upprörd sinnesstämning imiterar Debra Rays familj i tur och ordning, på ett lite elakt men roligt sätt. Rays familj ger sig in i diskussionen om livets mening där smått och stort blandas i en enda förvirrad röra. När Ray och hans mor får reda på att Ray varit nära döden kastar hans mor sig över honom och överöser honom med kyssar, till Debras förvåning. Ray börjar också hoppa på ett ben för att undersöka om något har skett med honom.*

6. *Till sist får situationen få sin lösning, alla trådar knyts ihop och huvudpersonen har vanligtvis ett hjärtskärande ögonblick och lär sig någon slags läxa om livet, vilket är vad som sker i alla tre episoderna.*

Det rituella misstaget

Stämmer David Marcs enkla modell för *Raymond*? Det som Marcs modell förtydligar och som Evan S. Smith också konstaterar är att en karaktär måste göra ett misstag: "I.../ karaktärens felriktade ansträngningar slår tillbaka på honom; avslöjad och förödmjukad lär han sig sitt misstag. Liksom" (Smith 1999:92). I alla tre episoderna är det i själva verket Debra som gör detta misstag. I *Fascinating Debra* är det hon som blir smickrad av uppmärksamheten, och får hybris, men får lära sig att Dr. Nora inte är intresserad av henne i alla fall. Det är den typiska lärdomen i sitcoms om att det är familjen som är det viktiga, inte individen. Individens fördelar måste ge vika för familjens bästa. Som följd av Dr. Noras ointresse för henne börjar hon att tvivla på sig själv och på att hon är tillräckligt intressant. Det är då Raymond hjälper henne att inse att hon faktiskt är det. Harmonin är återställd,

om än tillfälligt. Debra glider först ifrån sin make, hon överser honom till fördel för Dr. Nora. I slutet är det hans stöd som hjälper henne på rätt spår igen. I *Talk To Your Daughter* är det också Debra som gör ett misstag, även här i förhållande till Ray. Hon klandrar Ray för att vara barnslig på olika sätt, och för att han t.ex. inte kan ha allvarssamtal och vara en bra förälder till Ally. Det visar sig senare att Debra klandrar Ray i onödan, eftersom Ally klarar sig bra utan den typen av ansvarsfulla föräldrar som Debra menar att de borde vara. Ally skrattar och har roligt – lite som Ray som också skämtar och har ett avslappnat förhållande till saker och ting – och påverkas inte av att inte ha fått något svar på frågan om livets mening. Det är Debra som lär sig en läxa igen, om än tillfälligt. I *The Finale* är det återigen Debra som gör ett misstag när hon bagatelliserar Raymonds operation, och sedan får lära sig att även en enkel rutinoperation kan vara farlig. Hon reagerar kraftigt och blir omskakad när Ray inte vaknar upp. Hon blir mer tacksam för Raymond i efterhand och skämmer bort honom med glass. Hon inser hur mycket han betyder för henne, och lär sig återigen läxan om hur viktig familjen är. I *The Finale* är själva lärdomen omskakande och mer dramatisk än i de andra episoderna, episoden skiljer sig ut med starka känslor hos karaktärerna.

I enlighet med ovanstående analys skulle man kunna säga att den egentliga huvudpersonen är Debra, eftersom det är hon som lär sig av sina misstag. Generellt stämmer alla tre episoderna väl överens med Marcs modell, även om episoderna är mer komplicerade än vad som beskrivits – de andra karaktärerna följer egna, mindre utvecklingskurvor, och lär sig något de också.

Serie och följetong

Angående diskussionen kring serie, följetong och cirkulär berättelsestruktur finner man naturligtvis detta hos *Raymond* också. Varje episod innebär en lärdom för någon eller flera av karaktärerna, men den är tillfällig. Debra lär sig egentligen det samma i alla tre episoderna, hon måste alltså lära sig samma sak flera gånger och lär sig egentligen ingenting i grunden. I nästa episod är hon den hon alltid är i början, hon tar t.ex. Raymond lite för givet, nedvärderar honom på ett eller annat sätt och framhäver sig själv. Om man ser i ett större perspektiv innebär *Raymond* en återkommande grundsituation – de samma karaktärerna och de samma omgivningarna återkommer från säsong ett till säsong nio, med några få justeringar: Det som har förändrats är att i *The Finale* finner vi Amy, som Robert har gift sig med under seriens gång. Han har också flyttat ut från sina föräldrar. I övrigt är allt det samma: Marie och Frank bor tvärs över gatan. De kommer på besök utan att knacka. De

olika karaktärerna har sina mer eller mindre irriterande beteenden och vanor, för det mesta handlar det om att Marie och Frank gör livet lite mer påfrestande för Ray, Debra och Robert. *Raymond* är en typisk serie, men med drag av följetongen.

Man kan därför också konstatera att sitcomens, och TV:s krav om repetition och förutsägbarhet stämmer in för *Raymond*. Framför allt är det de väl utarbetade och tydliga karaktärerna och deras personlighetsdrag som blir bekanta och kanske omtycka av tittaren.

Synkroniserande motiv

Resonemanget hänger också samman med de synkroniserande motiv som Philip Drummond beskriver i sin artikel. I *Raymond* finner man karaktärerna inbegripna i synkroniserande motiv som *vanligen förekommande aktiviteter*. Frank slår sig ner framför TV:n, knäpper upp byxorna och ber Marie laga cannolis till honom. Den troligen mest frekventa *återkommande repliken* i serien är hans utrop "Holy Crap!". *Repetitiva situationer* som förekommer är t.ex. Maries mer eller mindre subtila påpekanden för Debra att hon inte kan laga mat, städa eller uppfostra sina barn. Roberts avundsjuka gentemot sin bror är också något som ger upphov till återkommande situationer, som tävlingen mellan bröderna, och hans sarkastiska kommentarer i stil med "Way to go, Raymond" när Raymond lyckats med något, och som i titeln till programmet. Tittaren vet vad han/hon kan förvänta sig av karaktärerna. Robert behöver bara komma in i rummet, kameran behöver bara visa en reaktionsbild på honom, för att publiken ska börja skratta.

Lyckligt slut

Alla tre episoderna slutar lyckligt. De känns också någorlunda logiska i att handlingen utvecklar sig på ett mer eller mindre trovärdigt sätt – ett kausalt handlingsförlopp som leder till ett lyckligt slut. Motsatsen skulle vara att det lyckliga slutet kändes påklistrat, vilket inte är fallet. Karaktärernas motivationer känns realistiska. *Raymond* är uppbyggd enligt klassisk Hollywoodmodell med ett kausalt händelseförlopp, men drar samtidigt inte nytta av komedins möjligheter för irrationella plottstrukturer eller handling som präglas av tur, lycka, ödet eller av övernaturliga händelser. Istället är det karaktärernas personligheter och egenskaper som frambringar handling och komik, något jag ska återkomma till i kapitlet om narrativa och komiska strategier.

Sammanfattning

Man kan konstatera att programmet stämmer väl överens med generella modeller för det typiska sitcomförloppet. Vidare bygger formatet på den klassiska dramaturgin så som den beskrevs av tidiga tänkare som Aristoteles och har utvecklats på senare tid av europeiska dramatiker som Shakespeare och Ibsen och i Hollywoods mönsterfabel, det vill säga framför allt med kausalt motiverade handlingar. Den amerikanska sitcomtraditionen liksom *Raymond* skiljer sig dock genom sin cirkulära berättelsestruktur från den dramatiska komedihistorien och från filmkomedin.

Raymond finner sitt format i den typiska sitcomstrukturen, i att huvudpersonen begår ett misstag som slår tillbaka på henne. Varje episod kännetecknas också av en oväntad vändning i handlingen. *Raymond* skiljer sig ut med sin enkla uppbyggnad från sitcoms som har flera plottlinjer som löper parallellt. Något som också binder ihop episoderna är så kallade synkroniserande motiv, som återkommande fraser, repetitiva situationer och aktiviteter. *Raymond* är en typisk serie, men med ett par inslag av följetong. Det lyckliga slutet är typiskt för sitcom och för *Raymond*, även om det av *Raymonds* 210 episoder finns åtminstone ett fåtal som inte slutar lyckligt.

Narrativa och komiska strategier

Hur ska man göra för att mer i detalj analysera de aktuella episoderna? Ett sätt är att redogöra för olika narrativa och komiska strategier som används för att åstadkomma spänning och komik. Innan jag börjar diskutera detta ska jag redogöra för begreppen fabel och subjett, vilka är användbara i sammanhanget, och visa hur de fungerar i förhållande till *Raymond*.

Fabel och subjett

Med subjett menar David Bordwell filmens faktiska dramaturgiska organisering av de fiktiva händelserna, och det "sätt på vilket filmen doserar, hur mycket eller hur lite åskådaren ska veta på vilken tidspunkt i förloppet". Fabeln finns inte i filmen, utan är "den imaginära historia som åskådaren konstruerar ut ifrån de byggklossar, som filmens subjett ställer till förfogande" (Jörholt 1995:34). Av detta följer att när fabeln är helt och hållet synlig så har vi en subjettlös text, en tågtdatabell t.ex. Men i en subjetttext är fabeln tvärtemot aldrig helt synlig. Vi får en diskrepans mellan en fabel och ett subjett – en presentation av en berättelse där delar av händelseförloppet utelämnas, där upplysningar om karaktärer enbart förmedlas indirekt till tittaren, med hjälp av gestaltningar, vilket gör texten dynamisk till skillnad från den statiska subjettlösa texten (jfr. Lotman 1973:115).

Raymond

Händelserna vi blir vittne till i *The Finale*, subjettet, presenteras i stort sett i kronologisk ordning. Däremot finns det mycket i episoden som vi inte får se; händelser som har inträffat före subjettets början, på andra platser än där subjettet utspelar sig, eller mellan olika scener i subjettet. I inledningsscenen i *The Finale* berättar Raymond att han har varit hos doktorn. Av Debra får vi informationen att Raymond under två år har haft halsont, att hans snarkande har blivit värre, och att han har haft svårt att svälja, vilket är bakgrunden till att han nu har gått till doktorn. I ett meningsutbyte får åskådaren alltså en lång bakhistoria som hon lägger till i fabeln hon konstruerar. Vi får också reda på andra saker, som att Marie övertalat Robert att följa med till sjukhuset för att han har samma blodgrupp som Raymond. Av Debra får vi reda på att den senaste veckan har varit jobbig, eftersom Raymond har plågat henne genom att vara överdrivet ängslig för operationen och hur den skall gå.

När man alltså ser närmare på en episod av *Raymond* upptäcker man att det mesta av handlingen utspelar sig utanför det faktiska skeendet. Dessa händelser får åskådaren direkt information om, eller indirekt genom ledtrådar. Berättelsen eller fabeln utspelar sig under mycket längre tid än sujettet, vilket får effekten att de 23 minuterna handling känns längre än så och mer innehållsrika – de innehåller mer än vad vi ser med blotta ögat. Subjectet hoppar över vissa händelser, för att göra berättelsen koncisk och ekonomisk.

Narrativa strategier

I *Popular Film and Television Comedy*, skriver Neale och Krutnik:

För att producera spänning och överraskning, måste narrativ kunskap distribueras bland och mellan karaktärerna och åskådaren i särskilda mönster. Dessa mönster bildar grunden för ett antal långvariga och stereotypa plottstrukturer i narrativ komedi, och ger upphov till den återkommande uppkomsten av särskilda typer av karaktärer (1990:35).

Vi ser alltså att presentationen, sujettet, av händelserna i fabeln, är central för att åstadkomma spänning och komik. Det handlar om narrativ kunskap som distribueras i särskilda mönster. För att detta ska få mening är det nödvändigt att göra det konkret och diskutera särskilda fall eller händelser i episoderna.

Även om Rays operation är själva fundamentet för episoden *The Finale*, får vi inte se dess faktiska skeende. Spänningen inför den byggs upp under två scener, där Rays oro, Debras irritation över Ray, och Maries bekymringar blir tydliga. Vi får narrativ kunskap om operationen genom en sköterska: "Ray har inte vaknat upp som normalt." Resten av episoden utspelar sig efter att operationen har inträffat.

Distributionen av narrativ kunskap blir sedan ojämnt fördelat mellan karaktärerna. När det blivit tydligt att Ray vaknar upp som normalt finns narrativ kunskap som Marie och Ray inte har fått ta del av. De andra bestämmer sig för att inte berätta för dem, för att inte göra dem upprörda. Men händelsen har tagit alla så hårt att det hela till slut måste komma fram ändå. Den uppenbaras i en *anagnorisis*, ett begrepp myntat av Evanthius med betydelsen "ett avslöjande av information för alla" (Neale & Krutnik 1990:34). Detta blir upptakten till den stora emotionella och komiska scenen i episoden. Slutsatsen man kan dra av denna korta redogörelse är att distributionen av narrativ kunskap är ett centralt element i episodens sujett för att skapa både komik och spänning.

En viktig distinktion som Neale och Krutnik tar upp är den mellan spänning som har med ovisshet att göra, och spänning som har med förväntan att göra. Att Ray ska opereras innebär en spänning som har med ovisshet att göra för åskådaren. Vi bjuds in att bagatellisera operationen med Debra som är den som ofta står för det förnuftiga i serien. Vi skratrar kanske åt Marie och hennes ängsliga överbeskyddande inställning till sin son. Därför drabbar den dramatiska höjdpunkten tittaren nästan lika hårt som Debra: För ett ögonblick tror alla att Ray inte kommer att vakna upp. Något han naturligtvis gör.

När tittaren efteråt förstår att Marie och Ray inte får ta del av denna narrativa kunskap, om de dramatiska sekunderna på sjukhuset, skapas det hos honom/henne en spänning som har med förväntan att göra. Åskådaren förväntar sig att Marie och Ray kommer att få ta del av kunskapen, men vet inte hur de kommer att reagera – mer än att de kommer att reagera i enlighet med sin karaktärs personlighet. Vi har alltså två typer av spänning i episoden.

Jag ska ta ett exempel till, ur episoden *Talk To Your Daughter*. I den inledande teasern sitter Ray framför TV:n med några vänner. Han påstår att han kan kalla Debra för vad han vill, bara han får det att låta lite gulligt. Gianni och de andra utmanar honom därför att kalla Debra några olika mer och mer nedsättande smeknamn. Debra hör till en början inte orden, bara att det låter som något sött smeknamn, men när Ray kallar henne för 'Smelly Tramp', så stannar hon upp och ser förbryllat på honom. Scenen bygger på att tittaren, liksom Ray och hans vänner, har kunskap om vad som försiggår, om spelet eller leken, medan Debra står utanför och inte har denna narrativa kunskap. Komiken bygger på en spänning genom förväntan hos tittaren inför vad som ska ske när Debra avslöjar det hela. Den får sin förlösning i en reaktionsbild på Debras förskräckta ansiktsuttryck. Man kan även här konstatera att hur den narrativa kunskapen fördelas mellan karaktärerna och tittaren är av central betydelse för hur spänning och därför också komik kan skapas.

Komiska strategier

All handling avhänger dock inte av undanhållandet av narrativ kunskap. Mycket har skrivits om komik, och om hur skratt kan uppkomma. I det här kapitlet ska jag redogöra för några olika teorier som jag menar är relevanta i sammanhanget. I *How To Study Television* (1985) föreslår Selby och Cowdery fyra olika så kallade komiska strategier: 1. The Ludicrous – med detta menar de att huvudpersonen(-erna) involveras i omständigheter som ligger utanför deras kontroll. 2. The Ridiculous – (eng: det löjligen) – här bär huvudpersonen (-erna) själva skulden för situationen som har uppkommit. 3. Slapstick – ”en typ av fysisk

komedier som karaktäriseras av bred humor, absurda situationer, och livlig, vanligtvis våldsam handling⁷ och 4. Verbal wit – som är kvickheter där karaktären har för avsikt att vara rolig, till exempel genom en sarkastisk kommentar. Detta till skillnad ifrån humoristiska anmärkningar, vilka är roliga utan att karaktären är medveten om det själv, som t.ex. när Raymond uttalar ord fel.

Något som jag vill understryka är hur viktiga karaktärerna är i *Raymond*, i jämförelse med handlingen. Komik skapas först och främst med hjälp av karaktärerna, och i hur de kontrasteras mot varandra. Komiken är beroende av karaktärernas olikartade diskurser – deras sätt att se på saker och ting, tala och bete sig – som går i konflikt med varandra. Janet Woolacott skriver

I situationskomedier ligger inte tittarens njutning i spänningen inför att lösa ett pussel, och inte heller i spänningen inför hjältens förmåga att genom handling klara av och hantera olika uppgifter och hot. Spänningen i narrationen har snarare att göra med den effektivitet och wit (eng: finurlighet/kvickhet) genom vilka två eller flera diskurser förs samman i narrationen (1986:200).

Med effektivitet (eng. economy), eller korthet menas ett effektivt berättande, där man utelämnar så mycket som möjligt. Detta är ett känt grepp för att få komisk effekt, som alla som skriver om komik verkar vara eniga om (Smith 1999:17). Utan effektivitet går överraskningseffekten förlorad. Wit, som betyder kvickhet eller finurlighet, är enligt Woolacott den andra byggstenen för att skapa spänning.

En grundläggande spänning är den mellan insida och utsida, alltså den mellan huvudpersonerna, vilka prövar att upprätthålla en social ordning, och personer utifrån som hotar att störa den sociala ordningen (Woolacott 1986:200). Detta blir tydligt, som jag redan har diskuterat, i *Fascinating Debra* när Dr. Nora kommer på besök. Hon kommer som representant för utsidan, eller som representant för en social institution. Spänningen mellan Dr. Nora och Debra och de andra blir en källa till mycket av komiken i episoden. Det är Dr. Nora som är katalysatorn som sätter igång spänningen. Hon fungerar som en typisk "fridstörare" som Volker Klotz beskriver det (cf. Bruun Andersen 1987:51). Klotz refererar till en klassisk komediformel som innebär att "en slutet samhällsgrupp med ordnade umgängesformer bringas i oordning av en utifrån kommande person. Den utifrån kommandes annorlunda-het upplevs som ett hot och framkallar överreaktioner i gruppen och visar den därmed som

⁷ Encyclopedia britannica online: www.britannica.com

den är” (op.cit. 1987:51). Bruun Andersen argumenterar i sin artikel “Munter Sociologi. Om TV-komedien” för att denna fridstörare är på väg att försvinna. Ofta är gruppen så labil att konflikterna genereras inifrån (op.cit. 1987:52). I *Raymonds* fall är fridstöraren så att säga inbakad i familjen, i form av Marie, framför allt, som ständigt kommer på besök hos Ray och Debra utan att knacka, tillsammans med Frank och Robert förstås. I *Talk To Your Daughter* är det dottern Allys fråga som stör harmonin. Det är hon som här blir katalysatorn som återigen sätter igång spänningarna i familjen, som gör att motsättningarna mellan de väldigt olika personligheterna i familjen blossar upp på nytt. Ett dilemma skapas – vad ska de säga till Ally? De vill vara hennes vägledare in i vuxenlivet, men vuxenlivet är komplicerat och har inga enkla svar. I *The Finale* är det Rays operation som sätter igång spänningen. Det som blir tydligt i de tre episoderna är att *Raymond* fungerar som en ensemblekomedi, där de olika karaktärerna ger uttryck för olika diskurser som kontrasteras mot varandra, så som Woolacott beskriver det.

Något annat som är viktigt att understryka för att förstå hur komiken fungerar, är att den är beroende av tittarens kunskaper om till exempel samhällsnormer. Tittaren jämför hela tiden med sin egen erfarenhet av normer och värderingar som existerar i samhället hon lever i. Hon har därmed vissa förväntningar:

Dessa förväntningar har att göra med social interaktion, kunskapen om allmänna normer och värderingar i samhället, kunskapen om hur folk borde bete sig korrekt i vissa situationer, etc. Utöver det så använder sig manusförfattaren av kunskapen som publiker har om koderna i en specifik genre (Elsaesser m.fl. (red.) 1994:140).

Publikens kunskap om normer och regler för socialt beteende är nödvändig för att kunna njuta av överträdelserna av dem. Normer varierar till viss del beroende på var man lever och med tid. *I Love Lucy* är knappast lika roligt idag som för femtio år sedan. Detta är också en anledning till att mottagningen av sitcoms skiljer sig åt i olika länder.

Karaktärer och komik i *Raymond*

Jag ska diskutera karaktärerna lite närmare, för att beskriva på vilka sätt de fungerar för att skapa komik.

Marie Barone, som är *Raymonds* mor, Franks hustru och Debras svärmor, är framför allt ofrivilligt rolig. Hon skämtar inte och försöker locka till skratt, utan är en komisk person så som Lucy i *I Love Lucy*. Hon är – omedvetet – skurken i *Raymond* och har en sammansatt

relation till sina två söner, Raymond och Robert: Raymond har bl.a. omtalat henne som en "skuldmaskin". Med detta syftar han till hennes sätt att få som hon vill och behålla makten i familjen genom att manipulera de andra. Dessa manipulationer är dock inget som hon skulle kännas vid eller kanske ens erkänna för sig själv. Enligt henne själv är allt hon gör av kärlek, vilket betyder att vad hon än hittar på för att kontrollera de andra så måste de förlåta henne för det. Raymond är också på många sätt som ett barn i vuxen kropp och en del av honom vill att Marie ska ta hand om honom – deras relation fungerar därmed genom ett ömsesidigt beroende. Som går att förstå av resonemanget är dessa komplicerade känslomässiga band mellan Marie och Raymond helt centrala för narrationen och också en betydelsefull källa till spänningar och därmed också komik. Med andra ord är det i sammanförandet av karaktärer som komik uppstår. Doris Roberts gestaltar också Marie med övertygelse.

En annan skicklig skådespelare är stand-up komikern Brad Garrett som spelar Rays bror Robert. Han är väldigt bra på timing och mimik, och kameran stannar ofta upp med fokus på honom och hans besvikelse eller missunnsamhet gentemot Raymond. Han behöver inte säga något, hans uttryck och kroppspråk är så talande i sig självt, och ger upphov till mycket skratt. Garrett är också en fysiskt väldigt stor skådespelare, vilket blir komiskt eftersom hans karaktär bygger på att han är den som ständigt är nummer två bland bröderna. "Erkänn," anklagar han Marie, "att du har spenderat mer på Raymonds julklappar än mina. Femte klass – cykel /pekar på Raymond/ – tofflor /pekar på sig själv/." Han är fyrtio år gammal och bor hemma och betar sig fortfarande som den avundsjuke brodern som har blivit orättvist behandlad. Han är ett barn i en jättes kropp, och är ofta ofrivilligt rolig. Men han är också medvetet rolig – han liksom Raymond skämtar ofta, till exempel i form av förolämpningar till varandra, eller i form av sarkastiska kommentarer.

Ray Romano är standup-komikern vars material *Raymond* till en början byggde sina historier på. Huvudpersonen Ray Barone är också den som skämtar mest, alltså medvetet försöker vara rolig. Ibland blir han också upphov till visuell och fysisk humor, eller slapstick: I slutscenen av *Talk To Your Daughter* klär han ut sig till 'Dopey', en slags märklig läkare med svart mössa, sorgsna valpögon och utstående öron och börjar undersöka Debra. Hon är den som betar sig mest normalt, och har därför en viktig funktion för berättelsen i att Rays och de andras mer eller mindre excentriska beteenden ses av hennes mer normala ögon. Hon är också ofta central i handlingen. Hon faller gärna sarkastiska kommentarer, särskilt om Ray, men också om de andra i familjen Barone.

Ray: Vadå – du vill att jag ska prata med Ally om sex?

Debra: Ha! Ja, säkert en bra idé.

Ray: Du tror inte att jag kan göra det? Jag kan göra det.

Debra: Vet du vad, Ray? Du kan vara där så ska jag förklara för er båda två.

Ofta är hon rolig i förhållande till Ray, och i hennes reaktioner på honom, som i hennes uppgivna ansiktsuttryck när Ray inte vet hur man uttalar "felopian" (=äggladare). Patricia Heaton gestaltar också sin rollfigur trovärdigt, med sina ofta frustrerade ansiktsuttryck. Hon kan till och med gråta så att det blir roligt, menar producenten Phil Rosenthal.⁸

Frank Barone har sina orubbliga uppfattningar om det allra mesta, uppfattningar rotade i den generation som han tillhör. Han menar att man inte ska dalta med barn, utan vara hård och bestämd. Hans karaktär är inte den mest sympatiska, men fungerar som en kontrast till de andra karaktärerna, och för att hans kommentarer är så råa. En föregångare till Frank är den trångsynte familjefadern Archie Bunker i *All in the Family*, som aldrig tvekade att dela med sig av sina åsikter. Både i Archie Bunker och i Frank Barones fall så är det han själv som ofta faller offer för komiken. Franks karaktär är också den som bryter mot tabuer och konventioner, t.ex. konventioner för etikett. Han faller dräpande kommentarer till de andra, gärna i form av förolämpningar, som när han grälar med Marie om vem som tog de två bakelserna som hon lagade, eller i ett meningsutbyte med sin son Robert:

Ray: Vi pratar inte om vad vi gör när vi är här, pappa.

Robert: Den stora frågan är varför vi är här överhuvudtaget. Jag har legat många nätter i sängen och tänkt på de här sakerna. Livets ... outgrundligheter.

Frank: Du borde skaffa dig ett fruntimmer, och det fort.

Robert: Var är vi? Var är vi i det stora hela?

Frank: Hon behöver inte vara vacker. Grip tag i något bara!

Komiken är karaktärsbaserad i det att Frank står för något annat än Robert. Livet är enkelt, inget att fundera över. Komiken bottnar i Franks karaktär, men fungerar också i förhållande till Roberts repliker. Den bygger här och nästan hela tiden, på två diskurser som spelas ut mot varandra.

För att tillämpa Selby och Cowderys komiska strategier, så representerar Ray ofta kategori 2 – det löjlige. När han säger till Ally att Gud satte människorna på jorden därför att

⁸ Dokumentären *Castings* på DVD:boxen *Everybody Loves Raymond, The First Season*. Home Box Office 2004.

himlen är överbefolkad, så är det han själv som är upphov till situationen som uppkommer. Men Ray hamnar också i situationer som han inte själv är upphov till – det är långt ifrån alltid hans fel. Ray är nog den karaktär som är mest varierad, i att han använder sig av alla fyra strategierna, även slapstick-komik och verbala kvickheter. Den sistnämnda är vanlig hos framför allt Frank, Ray och Robert, men också ibland Debra.

Något som för övrigt är typiskt för *Raymond*, och som har sitt ursprung i sitcoms som *All in the Family* och *The Honeymooners*, är förolämpningshumorn.

Ray: Va? Gjorde du bara fyra /cannolis/?

Marie: Jag gjorde sex, men din far fick tag på dem.

Frank: Nej, det fick jag inte.

Marie: I så fall antar jag att två av dem hade vingar, eftersom de bara flög iväg.

Frank: Gör en till sån där och kliv ombord.

Dessa förolämpningar mellan Marie och Frank särskilt är ett återkommande element i *Raymond*. Ju elakare de är mot varandra, ju roligare blir det. Ironin är att de faktiskt är man och hustru och ändå säger dessa saker till varandra – det är som om ett livslångt äktenskap främst är en grogrund till att skapa de värsta fienderna, åtminstone på ett yttre plan. Förolämpningarna formuleras ofta, som är vanligt i amerikansk sitcom, i form av effektiva one-liners (jfr. Bruun Andersen 1987:51). Karaktärerna kan säga väldigt elaka saker om varandra, men på ett komiskt sätt, med elegans och med kvickhet. Elakheterna fungerar för att det också finns en värme mellan karaktärerna. Serien handlar om en familj som står ut med varandra, trots allt.

Sammanfattning

Teorin som finns om komik är ganska omfattande, och jag har valt några få utgångspunkter som jag tycker är intressanta och relevanta för *Raymond*. Detta är teori som rör den grundläggande komiska spänningen i situationskomedin. Woolacotts redogörelse om hur komik skapas genom spänningen mellan två eller flera diskurser; genom kvickheten och effektiviteten denna förmedlas på, passar väl in på *Raymonds* struktur. Vanligt i amerikansk sitcom är också så kallade one-liners. Dessa finns det gott om i *Raymond*. Det som troligen gör *Raymond* till en bättre sitcom än andra är att dessa one-liners fungerar i kombination med karaktärerna. De är inte enbart "skämtmaskiner", utan tvärtom så är karaktärerna, och relationerna mellan karaktärerna väl utarbetade och tydliga. De är mänskliga,

de har styrkor och svagheter. I *Raymond* finns också så kallade fridstörare inbakade i själva gruppen, vilket gör att konflikter kan genereras utan utomstående karaktärer.

Selby och Cowderys fyra komiska strategier – det absurda (eng.: the ludicrous), det löjliga, slapstick, och verbala kvickheter, återfinner man alla hos *Raymond*. Medan några av karaktärerna i större utsträckning utnyttjar verbala kvickheter och avsiktlig komik, är andra oftare ofrivilligt roliga.

Raymond och TV-mediet

TV som medium

För att bättre förstå *Raymond* ska jag redogöra för några övergripande begrepp som angår TV-mediet. För det första begreppen *item* och *flow*, vilka Raymond Williams använder till att karaktärisera TV som text (Larsen 2000).⁹ *Item* innebär ett enskilt avgränsat objekt. Exempel på *items* är en roman, ett skådespel eller en film. TV är inte ett *item*, menar Williams, utan ett *flow*, det vill säga ett flöde eller en ström av program, reklamslag och så vidare. Detta är något som skiljer TV ifrån andra medier. TV består av ett *flow* av utsändningar, och till dess väsen hör en uppfattning om tittarens uppmärksamhet som begränsad och flyktig.

Den klassiska narrativa modellen som gäller för film, gäller inte nödvändigtvis för TV, menar John Ellis. Om man ska förstå honom rätt, så återfinner man den klassiska narrativa modellen i TV-mediets utsändningar, men utöver det existerar några TV-specifika betingelser, vilka betecknar både fiktion och icke-fiktionsprogram.

Ellis menar att många program är uppdelade i korta *segment*, vilket är iögonfallande när det gäller reklamslag och nyhetsprogram. Sitcom-genren är liksom såpoperan anpassad för den segmenterade TV-texten. "I en vanlig sitcom är förloppet indelat i fyra till sex segment, vart och ett med sina dramatiska och komiska höjdpunkter" (Larsen 2000). Mellan segmenten finns ett tydligt brott.

Ellis fortsätter sin jämförelse med biofilm. I biofilmen klipper man gärna bort 'dödtid', som en karaktärs rörelse genom ett rum vilken inte har någon direkt narrativ funktion, medan man i TV låter denna 'dödtid' vara kvar. Detta stammar ifrån studios multipla kamera-teknik, där man spelar in händelser alltmedan de inträffar och med hjälp av flera kameror. Regissören väljer vilken kameras bilder som ska användas i ett givet ögonblick (Ellis 1982:149). "Medan biofilm presenterar händelser på ett väldigt fragmentariskt sätt (ibland bara en gest, en blick), så presenterar TV mycket mer som en teaterscen. Resultatet blir att händelserna rullas upp i realtid för publiken, under den tid de tog." Att segmentet tenderar att innebära en tidsmässig enhet, särskilt om det är en konversation, framkallar en känsla av intimitet inom segmentet, och ett skarpt brott mellan segment (Ellis 1982:150). En slutreplik kapslar gärna in segmentets budskap (op.cit. 148).

⁹ Citatet är från CD:n *Medietexter: tekstteori og tekstanalyse versjon 1.1.*, (2000) Senter for etter- og videreutdanning, Universitetet i Bergen.

Raymond

Ellis definierar ett segment som en "relativt fristående scen som förmedlar en händelse, en stämning, eller en särskild betydning" (Ellis 1982:148). Segmenten följer på varandra, skriver han vidare, och det är långt ifrån alltid de har en förbindelse mellan sig (op.cit. 146).

Fungerar *Raymond* på det sättet? Är en episod uppdelad i segment, som man kan se oberoende av de närliggande segmenten? Som man kan se i analysen nedan är det anmärkningsvärt hur väl *Raymond* passar in i Ellis mall för ett typiskt TV-program. Ofta finns en slutreplik som kapslar in segmentets budskap. Scenerna ramar in, de har en början och ett slut, på ett annat sätt än i en biofilm. De har tydliga avbrott emellan sig, med musik – några pianoackord, eller -strofer, och en exteriörbild av huset. Man kan nästan se varje segment som en egen liten teaterpjäs. Även om det saknas en slutreplik i några segment, så har varje segment en tydlig dramatisk kurva. Varje segment är därför en mer eller mindre självständig del av programmet. Jag ska gå igenom episoden *Fascinatin Debra* scen för scen:

Episoden inleds med en en minut lång teaser, vilket innebär en helt fristående och självständig scen. Den handlar om Ray som intervjuar en professionell basketspelare.

Scen 2: Köket. 1:50 till 5:35 = 3:45 minuter. En självständig scen, som bygger upp till en fortsättning.

Scen 3: Vardagsrummet. 5:35 till 11:50 = 6:15 minuter. Dr. Nora kommer på besök. Debra vill göra intryck och prövar att få Ray att uppföra sig.

Scen 4: Sovrummet. 11:50 till 14:55 = 3 minuter. Scenen börjar med Debras replik "Dr. Nora kom för att prata med mig, men hon märkte inte ens att jag var där. Hon tyckte jag var tråkig. Det enda hon var intresserad av var din familj." På så vis får man storn presenterad om man missade den förra scenen.

Scen 5: Köket. 14:55 till 19:35 = 4:40 minuter. Debra frågar Ally: "Vill du ha lite chokladmjölk?" Ally rör med en korv i chokladmjölken. "Hur kom du på det där?" frågar Debra, imponerad av dotterns fantasi. Scenen börjar därmed med ännu en presentation av det som är episodens problematik. Marie, Frank och Robert kommer sedan över för att övertala henne om att hon visst är intressant och annorlunda.

Scen 6: Sovrum. 19:35 till 21:16 (1:45) + 21:20 till 21:50 (0:30) Ray och Debra diskuterar episodens problem. "Du vet inte hur det är att gå igenom livet och vara normal" säger Debra.

Slutsatsen blir att det är svårt att skilja programmet ifrån dess medium. *Raymonds* uppbyggnad är inte på något sätt unik, utan tvärtom typisk. Man måste därför komma ihåg att även om *Raymond* existerar som ett självständigt program, så bestäms dess struktur till stor grad av dess medium: *Raymond* är ett typiskt TV-program, i att det är tydligt uppdelat i segment, anpassat för TV-tittarens antagna begränsade och flyktiga uppmärksamhet.

Makrostrukturer

– Analys enligt Metz storsyntagmer

I sina försök att kombinera lingvistikerna med filmteorin för att uppfinna ett slags filmiskt språk, föreslog filmsemiotikern Christian Metz ett antal så kallade storsyntagmer. Den Grande Syntagmatique som han konstruerade, innebar en slags grammatik för filmberättandet – “en typologi av de olika sätt som tid och rum kan organiseras på genom redigering inom segmenten i en narrativ film” skriver Robert Stam (Stam 2000:115). Metz konkluderade med att filmen *Inte* kunde liknas vid ett språk, men hans storsyntagmer har levt kvar som analysverktyg. De torde fungera bra för ett TV-program, eftersom ett TV-program också består av levande bilder och ljud, med samma redigeringsmöjligheter som en spelfilm har. Nedan har jag analyserat de tre episoderna utifrån Christian Metz åtta storsyntagmer. Som jämförelse har jag också slutligen analyserat två episoder av serien *The King of Queens*. Där *scenen* är ett sammanhängande tidsförlopp i ett och samma rum, är *växelsyntagmet* bilder från två eller flera händelser som flätats samman. *Normalsekvensen* består av en serie av bilder där överflödiga moment av händelseförloppet hoppas över. *Episodsekvensen* fungerar på samma sätt, men bilderna är här organiserade, vanligtvis för att framställa en kronologisk utveckling i sammandrag. Metz använde sig också av tre så kallade a-kronologiska syntagmer. Här markerar bildserien inte framåtriktad, kontinuerlig tid: *Det deskriptiva syntagmet* markerar samtidighet, som för att beskriva något: ett landskap t.ex. *Klammesyntagmet* är en serie bilder som visar typiska aspekter av ett tillstånd, t.ex. livet hos Dharma och Greg, medan *parallelsyntagmet* sätter olika motiv i symboliska relationer till varandra, t.ex. rik/fattig eller stad/land. Slutligen finns den *autonoma bilden*, vilken är en enskild bild som framställer en självständig del av berättelsen (Stam 2000:116).

Raymond

Episoden *Fascinatin Debra* kan utifrån ovanstående begrepp beskrivas enligt följande:

1. Bild: Exteriör. Gata i N.Y. Kväll.
2. Scen: Bar. Ray och Desmond Harris, ett baseballproffs. (Teaser.)

3. Scen: Ext., trädgård. (Vignett.) Ray krattar löv – talar till tittarna. Rulltexter: "Everybody Loves Raymond". De andra familjemedlemmarna passerar förbi bakom honom på ett rullband.
4. Bild: Ext., hus. Bil kör förbi.
5. Scen: kök
6. Bild: Ext., hus. Dag.
7. Scen: Vardagsrum. Dr. Nora på besök. Marie och Frank kommer in. Robert kommer in.
8. Bild: Ext., hus. Natt.
9. Scen: Sovrum.
10. Bild: Ext., Hus. Dag.
11. Scen: Kök. Morgon.
12. Scen: Sovrum.
13. Scen: Sovrum, senare.
14. Eftertexter på svart bakgrund.

Episoden har därmed en väldigt enkel struktur på makronivå. Den består i huvudsak av scener: en teaser; vilket är en inledande, självständig scen; en scen som utgör vignetten, samt fem längre scener som utgör huvudstoryn. Den består också av en bild på "stad", och fyra bilder på Ray och Debras hus, vilka fungerar som platsmarkörer för den följande scenen inne i huset (dag–dag–natt–dag). Dessa bilder innebär vidare deskriptiva syntagm, i det att de används till att beskriva något. Tillsammans med den följande scenen markerar de samtidighet. Mönstret är välkänt, det liknar en films "establishing shots": Först visas exteriören av huset där scenen ska utspelas, därefter visas interiören där handlingen föregår.

Man kan analysera de andra två episoderna på samma sätt:

Talk To Your Daughter

1. Bild: Ext., hus. Vinter, dag.
2. Scen: Vardagsrum. Rulltexter: "Everybody Loves Raymond".
3. Bild: Ext., hus, natt.
4. Scen: Sovrum.
5. Bild: Ext., hus. Vinter, dag.
6. Scen: Ally's rum
7. Scen: Vardagsrum (längsta scenen, c:a 10 min.)

8. Scen: Utanför Allys rum. (Kort.)
9. Scen: Tvillingarnas rum.
10. Scen: Sovrum, natt.
11. Eftertexter.

The Finale

1. Bild: Ext., hus
2. Scen: Kök
3. Bild: Ext., Hus
4. Scen: Kök (fortsättning).
5. Bild: Ext., sjukhus
6. Scen: Väntrum inne i sjukhuset
7. Scen: Sovrum
8. Bild: Ext., Frank och Maries hus.
9. Scen: Sovrum, fortsättning
10. Scen: Kök, morgon
11. Eftertexter

Dessa två episoder, från säsong 6 och 9, är ännu enklare uppbyggda än episoden från den första säsongen. *Talk To Your Daughter* är extremt enkel, med en väldigt lång oavbruten scen på ca 10 min, i andra akten. Episoden saknar bland annat vignet; förtexterna kommer istället under det att handlingen börjar. Episoden består av sju scener och tre exteriörbilder av hus. *The Finale* består på samma sätt helt av scener som följer på varandra. Här finns fyra längre scener, och fyra "establishing shots" av exteriörer.

Vad kan man dra för slutsats av ovanstående analys? Man förflyttas inte i tid, utöver scenens framtåskridande innehållstid. Man förflyttas inte i tid med hjälp av sekvenser, där tid hoppas över. Man finner inga episodsekvenser, där ett tidsförlopp presenteras i sammandrag. Effekten blir att tittaren upplever historien som om den utspelas här och nu – konstruktionen av programmet ger en effekt av samtidighet med tittarens tid. Man finner heller inga växelsyntagm, där två scener och händelseförlopp flätas samman i en serie bilder.

Tidsförflyttningar sker dock mellan scenerna. Viss tid förflyter, kanske en eller ett par dagar mellan scenen i köket och scenen i väntrummet på sjukhuset i *The Finale*. En natt förflyter i *Talk To Your Daughter*.

En annan slutsats man kan dra är att dessa tre episoder långt ifrån utnyttjar filmberät-
tandets alla möjligheter. Man håller sig till det enkla, i linje med producenten Phil Rosent-
hals egen utsaga om showen: "Vi var inte ute efter att bryta med formen". *Raymonds* upp-
byggnad påminner mycket om en av sitcomens rötter, nämligen teaterpjäsen, och den
borgerliga komedin: Handlingen utspelar sig i några få miljöer, med relativt långa scener,
utan flashbacks eller andra tidshopp. *Raymond* är därmed uppbyggd enligt den klassiska
dramaturgins principer: enhet i tid, rum och handling.

För jämförelsens skull skall jag analysera ett par episoder av *the King of Queens*. Denna
på vissa sätt snarlika sitcom handlar om paret Doug och Carrie. De bor i Queens, en
stadsdel som har lite mer arbetarklasstämpel än området Long Island där Ray och Debra
bor. Doug är brevbärare, medan Carrie är advokat. Carries far bor hos dem, vilket ger
upphov till en del konflikter och komiska situationer. *Raymond* och *King of Queens* presen-
teras på likartade sätt, och sänds efter varandra på TV3 i Norge (2008). De är båda 23-
minuters underhållningsprogram och handlar om små konflikter i vardagen som vi alla ska
kunna känna igen oss i. De skiljer sig dock åt när man tittar närmare på dem.

Den första episoden jag analyserar är från säsong nio. Vignetten består av ett *deskriptivt*
syntagm, vilket beskriver livet i Queens för Doug och Carrie. Medan vignettmelodin spelas
beskrivs deras vardag i ett antal korta scener:

1. Scen: Doug går ut ur butik
2. Scen: Doug stiger in i buss
3. Scen: Buss kommer körande mot tittaren. Förtexter: "The King of Queens".
4. Bild: Stad.
5. Bild: Stad.
6. Scen: Doug och Carrie i gräset, en park. De brottas lekfullt.
7. Scen: Carrie med vattenflaska, hon väntar på Doug, pekar på något.
8. Scen: Arthur i parken.
9. Scen: Stad.
10. Scen: Park.
11. Scen: Stad.
12. Scen: Stad. Doug och Carrie.
13. Bild: Ext., radhus.
14. Scen: utanför glasskiosk.

Vignetten är därmed slut, och den egentliga episoden börjar:

1. Scen: Kök.
2. Scen: Doug och Carrie ser på en lägenhet. (Flashback.)
3. Scen: Kök – fortsättning.
4. Bild: Ext., ett servicecenter för äldre.
5. Scen: Loge, en kvinna. Arthur kommer in.
6. Scen: Ext., hus. Doug med vänner spelar basket.
7. Bild: Ext., servicecenter.
8. Scen: Loge.
- 9: Här börjar ett montage, eller med Metz begrepp, en *episodsekvens*. Denna används för att framställa en kronologisk utveckling i sammandrag. Den skildrar hur Arthur blir producent för kvinnan Ava St. Clair, och slutligen hur något mer uppstår emellan dem.
10. Bild: Ext., hus.
11. Scen: Kök.
12. Bild: Ext., hus, kväll.
13. Scen: Sovrum.
14. Bild: Ext., flott herrskapshus.
15. Scen: Vardagsrum, herrskapshus.
16. Bild: Ext., radhus men från annan vinkel än förut.
17. Scen: Vardagsrum.
18. Scen: Sovrum.
19. Scen: Annat vardagsrum, cocktailparty. (Dougs dröm.)
20. Scen: Sovrum fortsättning.
21. Scen: Vardagsrum.
22. Bild: Ext., hus, dag.
23. Scen: Vardagsrum. Voice over: "Next time on *King of Queens*"

I jämförelse med *Raymond*-episoderna består *King of Queens*-episoden både av fler scener – tio – samt har fler växlingar emellan dem. Man finner också fler miljöer, och även ett deskriptivt syntagm i vignetten, en episodsekvens. I övrigt finner man också en flashbackscen och en drömscen, i en och samma episod.

Följande episod av *King of Queens* är från säsong ett, den tjugonde episoden "Train Wreck". Det ser ut så här:

1. Bild: Ext., hus.
2. Scen: Vardagsrum
3. Kort vignett med förtexter: bakgrunden är en murstensvägg.
4. Bild: Ext., gata.
5. Scen: Kök.
6. Bild: Ext., gata.
7. Scen: Omklädningsrum.
8. Bild: Ext., gata.
9. Scen: I budbil.
10. Bild: Ext., krog.
11. Scen: Krog.
12. Bild: Ext., hus.
13. Scen: Ext., trädgård, kort.
14. Scen: Kök.
15. Bild: Ext., gata.
16. Scen: Omklädningsrum.
17. Bild: Ext., hus.
18. Scen: Kök – vardagsrum.
19. Scen: Omklädningsrum.
20. Scen: Sovrum.
21. Bild: Ext., hus.
22. Scen: Badrum – sovrums. Morgon.
23. Bild: Ext., gata.
24. Scen: Omklädningsrum.
25. Bild: Ext., gata.
26. Scen: I budbil.
27. Scen: Ext., bil (röster off-screen)
28. Bild: Ext., hus.
29. Scen: Kök.
30. Eftertexter.

Episoden består av sexton scener, vilka utspelas i åtta olika miljöer, samt tolv exteriörbilder av hus och gator och en kort vignettbild. Episoden från säsong 1 är enklare än den ifrån

säsong 9, i att det enbart består av rakt berättade scener, och saknar drömsekvenser och episodsekvenser.

Jämförelsen blir snedvriden när man bara jämför två episoder, men man kan konstatera att skillnaden i uppbyggnad i de analyserade episoderna är stor mellan *Raymond* och *the King of Queens*. *King of Queens*-episodernas många scenbyten hänger också ihop med, får man tillägga, dess dubbla plottlinjer, i motsats till *Raymond*-episodernas enkla plottlinjer.

Man kan konkludera med att *Raymond*-episoderna har en enkel struktur också i jämförelse med en annan sitcom. En effekt av detta är möjligen att det som berättas – innehållet – kommer i centrum, eller betonas, i förhållande till formen eller till att variera det sätt som tid och rum konstrueras på.

Mikrostrukturer – Redigering

Redigeringen har flera uppgifter för filmberättelsen. Den skapar berättelsens rum, kontrollerar handlingens tid, och understöder manipulationen av förhållandet mellan fabel och subjett. I följande redogörelse använder jag mig av begreppet *bild* för filmberättelsens minsta byggsten, det som på engelska heter *shot*. *Establishing shot* kallar jag här för *etableringsbild*. De olika bildutsnittet som i den engelskspråkliga litteraturen kallas close-up, mid-shot och long-shot, kallar jag på svenska närbild, halvbild och helbild, i så stor grad som möjligt. En närbild definieras av Selby och Cowdery som en bild av huvud och axlar (1995:51). De skriver vidare att "närbilden är /.../ på gränsen till intimsfären och för det mesta reserverad för särskilda händelser, nyhetsinslag som handlar om plötsliga eller allvarliga nyheter, till exempel" (1995:48). "Subjektet fyller nu det mesta av bilden, och vi kan se lite av omgivningarna." Andra typer av bilder är extrema närbilder, vilket kan vara en bild av en del av ett ansikte, t.ex. när man ser tårfyllda ögon. De används gärna i dramatiska ögonblick, och också för att skildra t.ex. kriminella, som John Fiske poängterar i sin analys av detektivserien *Hart to Hart* (1979-84) i boken *Television Culture*. "Extrema närbilder blir ett kodifierat sätt att representera skurkaktighet på" skriver han (1987:7). Halvbilden är en av de vanligaste bilderna, och erhålls när subjektet skärs av precis nedanför midjan av den nedersta bildkanten. "I sådana bilder upptar subjektet och omgivningen normalt ungefär lika stor yta av bilden" (Selby och Cowdery 1995:48). Halvbilden används ofta som en övergång mellan helbilder och närbilder. Hoppet skulle annars bli alltför abrupt (op.cit. 1995:48). Helbilden varar ofta längre, på grund av att man antar att tittaren behöver längre tid på sig för att ta in alla detaljer.

Kontinuitetsredigering

Kontinuitetsredigering innebär att redigeringen ska ge kontinuitet till filmberättandet. Den kallas också för motiverad redigering, och den prövar att göra redigerarens och regissörens arbete så osynligt som möjligt, genom att skapa ett mjukt flöde från bild till bild (Fiske 1987:26). Kontinuiteten rör bildens grafiska kvaliteter, som t.ex. ljussättning. Den berör också klippens rytm, vilken ofta är beroende av bildutsnittet, som vad gäller helbilden ovan. Det är dock framför allt i förhållande till rum och tid som kontinuitetsredigering har en central funktion. Manipulationen av rum och tid sker med hjälp av fyra olika regler: shot/reverse shot-teknik, match-on-action, eyeline match, och 180-gradersregeln. *Shot/reverse*

shot-tekniken är vanlig i en dialogscen och innebär att scenen börjar med en etableringsbild, t.ex. en halvbild av två karaktärer, vilken sedan bryts ner i bilder av varje karaktär för sig, som i mönstret i analysen nedan. *Eyeline match* innebär att blickriktningar ska klaffa mellan två bilder, och är det vanliga när två karaktärer samtalar. I en bild ser den ena karaktären åt vänster, ut ur bilden, och i nästa bild som är filmad från motsatt håll – reverse shot – ser man det hon ser på. När det gäller *match-on-action* innebär detta att en rörelse som påbörjas i en bild, ska fortsätta efter ett klipp och klaffa med nästa bild, vilket gör att tittaren inte tänker på klippet lika mycket. *180-gradersregeln*, slutligen, innebär att handlingen i en scen konstrueras längs en halvcirkel, eller en 180-graders axel (Bordwell & Thompson 2003:310ff). Kameran kan placeras var som helst på ena sidan av axeln, men aldrig korsar den. Anledningen till att man inte filmar från andra positioner är att det kan ge ett rörigt intryck – tittaren får svårare att orientera sig i scenen. I en sitcom är detta kanske ännu mer använt än inom andra genrer och inom film, eftersom allt i själva verket utspelas inom tre väggar, som på en teaterscen. Den fjärde väggen syns aldrig i rutan.

Kontinuitetsredigering i Raymond

Nedan följer en analys av en del av en scen i episoden *Fascinatin Debra*:

(HV.B= Halvbild, ET.BILD = Etableringsbild)

KAMERA	DIALOG
Bild 1. HV.B av Ray	DR. NORA: So, Ray. /klipp/
Bild 2. HV.B av Dr.Nora	DR. NORA: What's it like having three children under the age of five? /klipp/
Bild 3. ET.BILD av Dr.Nora och Ray	RAY: Well, I like to tell people ... /klipp/
Bild 4. HV.B av Ray.	RAY: ... it's kind of like a frathouse. Yeah. Nobody sleeps, everything's broken, and there's a LOT of throwing up. /klipp/
Bild 5. HV.B av Dr.Nora	DR. NORA: Can I quote you? /klipp/
Bild 6. HV.B av Ray.	RAY: You like that? Yeah. /klipp/
Bild 7. HV.B av Dr.Nora	DR. NORA: I do. /klipp/

Mönstret för shot/reverse shot, liksom eyeline match och 180-gradersregeln följs i ovanstående typiska dialogscen mellan två personer. Match-on-action sker när Ray börjar sätta

sig i bild 3 och fortsätter sätta sig ner i en fåtölj, i bild 4. Man kan också notera att dialogen fortsätter över klippen, vilket bidrar till att göra klippen osynliga för tittaren.

Andra kameratekniker används, som *pan* i en tidigare scen: Kameran följer Debra när hon hoppar fram till Ray och kysser honom. Kameran rör sig med karaktärerna under hela scenen, vilket gör framställningen mindre statisk. Det finns också ett djup i bilden och rummet, vilket gör att Debra kan röra sig bakåt och framåt när hon hämtar något på diskbänken och tar det till köksbordet. Detta skapar variation, gör bilden rikare att se på. Debra och Ray rör på sig ofta, och byter positioner med varandra. Ray tar telefonen, nu bakom Debra, säger: "Det är till dig." Debra står med ryggen mot Ray. Karaktärernas rörelser och den plats de tar upp i rummet är noggrant koordinerade, som om det var en dansföreställning tittaren följde.

Scenen består av likartade mönster av etableringsbilder, som bryts ner till shot/reverse shot, med match-on-action och eyeline match. Man håller sig till 180-gradersregeln; kameran utgår från samma position under hela scenen, den filmar från vinkeln som studiopubliken ser programmet ifrån. Det är samma del av köket man ser hela tiden, man får aldrig se den andra halvan av rummet.

Man kan också konstatera att klippshastigheten är relativt hög. Man får många klipp på få minuter, mellan Debra och Ray som interagerar med varandra, och med Dr. Nora på telefon. Det är eyeline match och match-on-action och 180-gradersregeln som gör att scenen inte upplevs som ryckig. Det finns inga hopp, bara klipp som överensstämmer med reglerna för klassisk narrativ filmberättelse.

Scenerna i *Raymond* består alltså av en etableringsbild, vilken bryts ner till shot/reverse shot och återetableras. De bryts ner igen av ett shot/reverse shot och slutar i ännu en återetablering. Det hade också varit konstigt om man hade experimenterat med redigering, eftersom publiken är så vana vid det kända mönstret, och eftersom sitcomen är en såpass traditionell genre till formatet. Man kan dock jämföra med en nyare komediserie som *The Office*, som på många sätt är en sitcom, men där man använder sig av handhållen kamera. *The Office* är filmad mer som en dokumentär, skriver Brett Mills i *Television Sitcom* (2005:61). Klippen är ofta ryckiga under det att kameran följer de olika karaktärerna runt kontoret där de arbetar. Kameran missar därför också små delar av handlingen, vilket tre-kamera-tekniken som är standard i traditionell sitcom inte gör. Kameran panorerer snabbt genom kontoret, och spelar ofta in slutet av reaktionerna snarare än dess helhet (Mills 2005:61-62).

Bildutsnitt

“Den normala kameradistansen i TV är halvbild till närbild, vilket för tittaren innebär ett intimt och behagligt förhållande med karaktärerna på skärmen” (Fiske1987:7). I de flesta av scenerna i de tre episoderna är kameradistansen närmare halvbilden än närbilden. Närbilder är frånvarande i de tre episoderna, förutom en av Debra i *The Finale*, när hon får beskedet att man inte har lyckats väcka Ray ur narkosen ännu, och brister i gråt. I episoderna finner jag inga extrema närbilder.

I episoden *Fascinating Debra* används halvbilder i dialogen mellan Ray och Debra. Bilderna ligger ungefär som Selby och Cowderys beskrivning. Ofta klipps Ray under midjan, medan Debra klipps över midjan, troligen för att Ray är mycket längre än Debra, och det annars skulle bli ett hopp upp och ner mellan bilderna.

En skillnad i jämförelse med den klassiska narrativa filmen är att helbilderna i *Raymond* sällan varar längre än halvbilderna. Detta har troligen att göra med att miljön antas vara känd för tittaren, även om det finns nog med detaljer i t.ex. Ray och Debras kök att ta in. Inredning och detaljer förändras delvis under säsongernas lopp, men tittaren erbjuds bara då och då helt nya miljöer att orientera sig i. Det är inte heller miljöerna som är det viktiga i en serie, utan huvudpersonerna.

På mikroplanet och det som rör redigering i *Raymond* finner jag få överraskningar. Programmet är tätt knutet till reglerna för kontinuitetsredigering, och använder sig också av kameradistans på ett traditionellt sätt, utan att bryta med det vanliga sitcom-formatet.

Slutanalys

Att skriva om en situationskomedi innebär att skriva om något som är väldigt bekant för de flesta människor. Utmaningen för mig har varit att göra strukturerna bakom programmet synliga, att beskriva det välbekanta på ett sätt som är klargörande. I detta avslutande kapitel skall jag försöka att dra några slutsatser av de olika analyserna i uppsatsen.

Olikheter som skapar betydning

En tanke som stammar från semiotiken och Saussure är att strukturen i *Raymonds* narration kan liknas vid ett språk på det sättet att den innebär ett system eller nätverk som består av olikheter. Karaktärerna fungerar i kontrast till varandra, eller som Janet Woolcott beskriver det: spänning framkallas genom "den effektivitet och finurlighet/kvickhet genom vilka två eller flera diskurser förs samman i narrationen" (1986:200). Jag skulle vilja påstå att det är kombinationen av karaktärer som skapar appellkraften i narrationen. En karaktärs diskurs blir intressant och ger spänning i relation till en annan karaktärs diskurs. Var för sig skulle troligen karaktärerna inte kunna bidra med så mycket spänning eller komik, men när de sätts samman så tvingas berättelsen framåt. Den mest betydelsefulla distinktionen i sitcomen är den mellan insida och utsida. Denna tar sitt uttryck i två olika diskurser, som i exemplet med Debra och Barones på ena sidan och terapeuten Dr. Nora på den andra sidan – som fungerar som en representant för en social institution, nämligen den akademiska världen. En spänning skapas i det att hon träder in i familjens hem, vilket också fungerar som en källa till komik i episoden.

Ett annat ord för olikheter är konflikter, vilka uppträder på flera olika plan i narrationen: mellan karaktärer, inom karaktärer, mellan karaktärer och samhället – som med Dr. Nora – och i förhållande till en större makt eller Gud. Samhällets normsystem gestaltas i en karaktär som Debra, som prövar att vara normal och att få Raymond att följa hennes exempel. De olikartade diskurserna och olikheterna finns också mellan generationer och mellan olika kön.

I *Raymond* är för övrigt handlingen trivial: en dotter vill ha svar på livets stora frågor, en känd radiopsykolog kommer på besök, Raymond skall genomgå en vanlig operation. Situationskomedin handlar inte om det mest dramatiska i livet, detta är något som spelfilmen

tar hand om (Taflinger 1996).¹⁰ Situationskomedin tar istället upp det vardagliga. Tittarens njutning har därmed mer att göra med de väl utarbetade karaktärerna än med handlingen. Varje ny episod bidrar gärna med ny kunskap om en speciell karaktär, t.ex. i form av en ny glimt av dess förflutna, eller i att tittaren får veta något nytt om karaktären.

Sitcomens realism

Sitcomens universum byggs alltså upp av olikheter på olika plan. Även om karaktärer och handlingsförlopp har ett visst förhållande till den faktiska verkligheten, så förhåller de sig i första hand till sin egen fiktiva värld. *Raymond* är inte realistiskt i betydelsen verklighetstroget, för verkligheten är något annat och betydligt mer svårgripbar. Som Fiske och Hartley skriver, så härstammar realismen från den karaktäristiskt litterära genren som romanen är: den är starkt förknippad med individualismen, där individer strävar efter att finna en sanning på egen hand, istället för att lita på det förflutnas kollektiva insikter (1978:163). Slutsatsen blir att det viktiga för *Raymond* inte är att vara verklighetstroget – även om manusförfattarna strävar efter detta på det sättet att de gör alla handlingar motiverade och genom att skapa handlingstrådar som skulle kunna ha skett i det verkliga livet. Det viktiga är i stället att skapa karaktärer som står i kontrast till varandra genom diskurserna de ger uttryck för. *Raymond* blir på så sätt en välbalanserad symfoni, eller ensemblesitcom, där de olika karaktärerna har olika funktioner. John Fiske skriver i *Television Culture* om skillnaden mellan realismen som form och verkligheten:

Realismen reproducerar inte bara verkligheten, den skapar mening av den – essensen av realismen är att den reproducerar verkligheten i en sådan form att den blir enkel att förstå. Den gör detta först och främst genom att försäkra att alla förbindelser och relationer mellan dess element är tydliga och logiska, att narrativet följer grundläggande lagar för orsak och verkan, och att varje element är där i syfte att hjälpa till att göra den förståelig: ingenting är överflödigt eller tillfälligt (1987:24).

I enlighet med detta är varje detalj i *Raymonds* sitcomuniversum betydelsefull, den konnoterar någonting – t.ex. klass, smak och värderingar hos huvudpersonerna.

¹⁰ Taflinger (1996) *Sitcoms – What It Is, How It Works, Introduction*, <http://www.wsu.edu:8080/~taflinge/sitcom.html>

En lyckad blandning av dramatik och komik

Ett annat område där *Raymond* verkar ha lyckats väl är i blandningen av dramatik och komik, vilket representerar ytterligare två olikheter som spelas ut mot varandra. När Raymond t.ex. är nära döden i operationssalen, och tittaren liksom de andra karaktärerna för ett ögonblick tror att han kommer att dö, skapar detta en slags resonansbotten för de senare komiska höjdpunkterna i episoden. Eftersom serien är både allvarlig och rolig får också aktörerna utrymme att utnyttja ett stort register av sitt skådespeleri. I *The Finale* är Debra så tagen av att nästan ha förlorat Raymond att hon inte kan ta ögonen från honom. Det är väldigt effektivt av Patricia Heaton och det fungerar mycket för att hon inte har visat ett liknande skådespeleri förut. Tittaren inser, liksom Debra, hur mycket Ray betyder för henne, vilket inte är något nytt, men vilket får en ny kraft i Heatons gestaltning och under spel. *Raymond* är en typisk sitcom, men den är också otypisk i att den har ett dramatiskt djup, vilket är ett element från genrer som såpoperan och dramaserien. Resultatet blir en blandning av dramatik och komik som verkar fungera väl.

Det enkla är det bästa?

Man kan också notera strävan efter enkelhet i narrationen hos *Raymond*, på det sätt att den består av en handlingslinje, till skillnad från många sitcoms som använder sig av två eller flera handlingslinjer. Jämförelsen med *The King of Queens* illustrerar detta. *Raymond* fokuserar på en historia och utvecklar den desto mer än vad som hade varit möjligt om man hade haft flera plottlinjer i samma episod. Det man mister i narrativ komplexitet, vinner man i utveckling och fördjupning i ett händelseförlopp. I en väl utarbetad sitcom med flera plottlinjer så kan de olika delhandlingarna spinnas in i varandra på ett finurligt och för tittaren njutbart sätt. I *Raymond* är det en annan typ av njutning som blir möjlig för tittaren – inte av komplexitet i narrationen, utan av komplexitet i de psykologiska komplikationerna i karaktärernas interaktion och beteende. I episoden *Talk to your Daughter* t.ex. finns en lång scen där alla karaktärernas olika och motstridiga perspektiv på livet kommer fram. Det handlar hela tiden om en sak, ett tema – livets mening – men den behandlas utförligare än vad som hade varit möjligt i en mer komplext uppbyggd narration. Detta öppnar för ett större djup i en *Raymond*-episod än för en sitcom som innehåller flera handlingstrådar.

Raymond är i tillägg enkelt uppbyggd i att serien håller sig till den klassiska dramaturgins principer om enhet i tid, rum och handling, och följer också därför Hollywoods klassiska berättelsestruktur med dess tydliga karaktärer och kausala motivationer.

Populärkulturens kraft

Jag ska avrunda med att pröva att vidga perspektivet något. John Hartley skriver att före 1978, då hans och John Fiskes bok *Reading Television* kom ut, fick TV-mediet ofta ett sådant negativt bemötande av kritikerna, att man kunde undra varför de överhuvudtaget gjorde sig mödan. Problemet med TV, för dessa kritiker, skriver Hartley, var att det representerade någonting annat – det handlade egentligen inte om att TV var så dåligt, utan att det var så *populärt*. "Passionen och ilskan som omgav TV:s rykte i offentligheten och i vardagliga konversationer tycktes för mig vara ett symptom för någonting mycket mer oroväckande än TV i sig själv: rädslan för populärkulturen" (1992:9).

Mitt intryck är att denna rädsla för populärkulturen och dess appellkraft lever än i dag, även om saker och ting har förändrats och populärkulturen nu är mer respekterad än vad den har varit. Sedan Fiske och Hartleys pionjärstudier av TV-mediet har många andra forskare intresserat sig för det, främst inom traditionen Cultural Studies.

Själv menar jag att det är viktigt att vara ödmjuk i förhållande till populärkulturen och att studera den på dess egna premisser. Richard Dyer gör just detta. I boken *Only Entertainment* föreslår han att populärkulturen representerar utopiska lösningar för otillräckligheter i samhället. Han illustrerar detta i ett schema med motsatspar som jag sammanfattar här nedan:

Social spänning/otillräcklighet/frånvaro	Utopisk lösning
Knapphet	Överflöd
Utmattning	Energi
Leda	Intensitet
Manipulation	Genomskinlighet
Fragmentering	Kollektivitet

(1992:26)

Jag menar att Dyers tankar är intressanta på det sätt att de kan bidra till förståelsen av *Raymond* appellkraft. Serien erbjuder dramatik och komik i form av intensitet (av känslor), genomskinlighet (i att relationerna är ärliga och spontana) samt representerar ett trots allt fungerande kollektiv. Om man ska förstå Dyer rätt, så menar han att underhållningen är eskapistisk – en flykt från det dagliga livets otillräckligheter – men att denna eskapism inte nödvändigtvis innebär något negativt eller förljuget. Populärkulturen tillfredsställer inte falska behov, utan verkliga behov av något som saknas i samhället.

Sammanfattning

I uppsatsen har jag analyserat en framgångsrik och traditionell situationskomedi utifrån hur den är berättad, dess narration. Min frågeställning var: På vilket sätt är sitcomen *Everybody Loves Raymond* (1996-2005) uppbyggd för att appellera till tittare? Jag var intresserad av att finna ut *Raymonds* appellationskraft, men är försiktig med att påstå att det går att förklara denna kraft utifrån programmets uppbyggnad. I uppsatsen har jag främst prövat att ge en rik och upplysande beskrivning av programmet, genom att dels ge en historisk bakgrund för socialrealistiska sitcoms, och dels analysera tre episoder av *Raymond* utifrån ett flertal olika utgångspunkter – konflikter, grundstruktur, narrativa och komiska strategier. Jag har också skrivit om *Raymond* som en produkt av tv-mediet, och har analyserat episodernas makro- och mikrostrukturer – utifrån Christian Metz storsyntagmer och utifrån en jämförelse med klassisk kontinuitetsredigering. *Raymond* är ett populärkulturellt tv-program, och är uppbyggd enligt typiska modeller för sitcomstruktur. Därigenom har den också mycket gemensamt med klassisk Hollywoodfilm. *Raymond* har en enkel uppbyggnad med en enkel plottlinje till skillnad från många andra sitcoms två eller flera. Utmärkande för *Raymond* och sitcomstruktur generellt är det såkallade rituella misstaget som huvudpersonen gör, när hennes felriktade ansträngningar slår tillbaka på henne själv. *Raymond* är en rikt berättad historia med konflikter på flera nivåer: inom och mellan karaktärerna, mellan karaktärerna och samhällets normer, och i förhållande till Gud eller en större kraft – såkallade kosmiska konflikter. Något som också kännetecknar *Raymond* är kombinationen av dramatiska ögonblick och komik. Det dramatiska fungerar som en uppbyggnad inför det komiska – och gör det ännu roligare. I *Raymond* är karaktärerna och relationerna dem emellan särskilt väl utarbetade, vilket är grunden för komiken och förmodligen till att tittaren återvänder. Uppsatsen har jag skrivit som en följd av mitt intresse för att undersöka populärkulturens appellkraft. Jag menar att *Raymond* har så hög kvalitet att den förtjänar en närstudie, men eftersom *Raymond* är så pass traditionell i sin uppbyggnad kan man också läsa uppsatsen som en introduktion till sitcomgenren i stort.

Litteraturlista

Böcker och artiklar

- Aaslestad, Petter (1999) *Narratologi. En introduktion i använt berättelsesteori*. Landslaget for norskundervisning (LNU) Cappelen Akademisk Forlag. Oslo.
- Andersen, Michael Bruun (1987) "Munter Sociologi. Om TV-komedien" i *Kultur og klasse* 58 vol.15, nr 2 1987.
- Aristoteles (/1961/ ca.335f.Kr) *Om diktkonsten*. Natur och Kultur. Stockholm
- Attallah, Paul (1984) "The Unworthy Discourse; Situation Comedy in Television", i Willard D Rowland Jr och Bruce Watkins (red): *Interpreting Television: Current Research Perspectives*. SAGE Publications, London.
- Barthes, Roland (/1966/ 1987) "Introduction to the Structural Analysis of Narratives". Engelsk översättning i Stephen Heath (red.): *Image. Music. Text*. London: Fontana Press /1977/, s. 79-124. Originaltitel: "Introduction à l'analyse structurale des récits". Först publicerad på franska i *Communications*, nr.8.
- Battles, Kathleen och Hilton-Morrow, Wendy (2002) "Gay Characters in Conventional Spaces: *Will and Grace* and the Situation Comedy Genre" i *Critical Studies in Media Communication*, Vol.19, No.1, March 2002.
- Bordwell, David (/1985/ 1997) *Narration in the Fiction Film*. Routledge. London.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin (2003) *Film Art: An Introduction*. Seventh Edition. McGraw-Hill, New York.
- Bowes, Mick (1990) "Only When I Laugh" i Andrew Goodwin och Garry Whannel (ed.): *Understanding Television*. Oxford: Oxford University Press.
- Bremond, Claude (/1966/ 1980) "The Logic of Narrative Possibilities". *New Literary History*, vol. XI, nr. 3, s. 387-411. Översatt till engelska av Elaine D. Cancalon. Originaltitel: "La Logique des possibles narratifs". *Communications*, nr.8 s. 60-76.
- Bruun Andersen, Michael (1987) "Munter Sociologi. Om TV-komedien". *Kultur og klasse* 58, Vol. 15, nr.2, december 1987.
- Carter, Judy (2001) *The Comedy Bible*. Fireside, New York.
- Dahlén, Peter (1991) "Genrebegreppet och TV." Stockholm: PREVIEW Studies in Nordic Television Culture.
- Dahlén, Peter (2003): "Vem är den där kvinnan ...?! Presskritiken i Sverige 1956 av TV-serien I Love Lucy", *Presshistorisk årsbok 2003*, Stockholm: Svensk

Presshistorisk Förening, s. 143–162.

Dalton, Mary M. & Linder, Laura R. (2005) *The Sitcom Reader*. State University of New York Press, Albany, New York.

Eaton, Mick (1978) "Television Situation Comedy" i *Screen: incorporating Screen education* Heften.: 19/4 -78, side: 61-89. The Society, London.

Ehrenreich, Barbara (1992) "The Wretched of the Hearth: The Undainty Feminism of Roseanne Arnold" i Jack Nachbar och Kevin Lause: *Popular Culture: An Introductory Text*. Bowling Green State University Popular Press.

Elsaesser, Thomas, Kievit, Robert & Simons, Jan (red.) (1994) *Chiem Van Houweninge : double trouble : writing and filming*. Amsterdam University Press, Amsterdam.

Fiske, John & Hartley, John (1978) *Reading Television*. Methuen, London.

Fiske, John (1987) *Television Culture*. Routledge, London.

Fuller, Linda K. (1992) *The Cosby Show. Audience, Impact, and Implications*. Westport: Greenwood Press.

Furmyr, Morten (1997) "Seinfeld – en serie om "ingenting"? : konvensjonell eller postmoderne?" Eksamensarbeid. Høgskulen i Volda. Volda.

Greimas, Alirdas Julien (/1966/ 1974) *Strukturel Semantik*. Odense:Borgen. Översatt till danska av Gudrun Hartvigson. Originaltitel: *Sémantique Structurale*. Paris: Librairie Larousse.

Gripsrud, Jostein (1995) *The Dynasty years : Hollywood television and critical media studies*. Routledge, London.

Gripsrud, Jostein (2002) *Mediekultur, mediesamfunn. 2. utgave*. Universitetsforlaget. Oslo.

Grote, David (1983) *The end of comedy : the sit-com and the comedic tradition*. Archon. Hamden.

Hamamoto, Darrell Y. (1989) *Nervous Laughter. Television Situation Comedy and Liberal Democratic Ideology*. Media and Society Series. Praeger publishers. New York.

Hedlund, Pia (1997): "Svensson, Svensson – en kvalitativ innehållsanalys av en situationsskomi." C-uppsats, Göteborgs Universitet, JMG.

Himmelstein, Hal (1994) *Television myth and the American Mind*. Praeger Publishers. Westport, CT.

Hough, Arthur (1981) "Trials and Tribulations – Thirty Years of Sitcom" i Richard P. Adler (red) *Understanding Television. Essays on Television as a Social and Cultural Force*. New York: PRAEGER.

- Jones, Gerard (1992). *Honey, I'm home! : sitcoms: selling the American dream*. New York, Grove Weidenfeld.
- Jörholt, Eva (1995) *Indledning. Hovedlinjer i de sidste 25 års filmteori og -analysepraksis*. Forlaget Medusa. Elektronisk version af artikel i Eva Jörholt (red.): *Ind i filmen*, Kbh. 1995, pp.7-42.
- Larsen, Leif Ove (1996) "Humor på samleband" i *Norsk medietidskrift* nr. 1/1996
- Larsen, Leif Ove (2000) CD: *Medietekster. tekstteori og tekstanalyse versjon 1.1*. Senter for etter- og videreutdanning, Universitet i Bergen.
- Larsen, Leif Ove (2001) "Respektløs moro? Satire og parodi i 1960-årenes TV-komedie" i *Norsk medietidskrift* nr. 1/2001
- Larsen, Peter (red.) (1999) *Medievitenskap. Bind 2. Medier – tekstteori og tekstanalyse*. Fagbokforlaget. Bergen
- Lavik, Erlend (2001) *Kjaerlighet i seriemonogamiets tidsalder. Romantiske komedier i Hollywood*. Rapport nr. 47. Institutt for medievitenskap. Universitetet i Bergen.
- Lavik, Erlend (2006) "Narrative Structure in The Sixth Sense: A New Twist in 'Twist Movies'?", in *The Velvet Light Trap*, no. 58
- Lothe, Jakob; Refsum, Christian och Solberg, Unni (1999) *Litteraturvetenskapligt lexikon*. 2. opplag. Kunnskapsforlaget, Oslo.
- Lotman, Jurij (1977/1973) *Filmens semiotik och filmestetiska frågor*. Bokförlaget PAN/Norstedts. Stockholm.
- Marc, David (1997). *Comic visions : television comedy and American culture*. Malden, Mass., Blackwell.
- McClay, Michael (1995) *"I Love Lucy". The complete picture history of the most popular TV show ever*. Citadel Press. New York.
- McKee, Robert (1999) *STORY. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Methuen, London.
- Mills, Brett (2005) *Television Sitcom*. British Film Institute. London.
- Mitz, R. (1983). *The Great TV Sitcom Book*. New York, Perigee Books.
- Morreale, Joanne (red.)(2003) *Critiquing the Sitcom: A Reader*. Syracuse University Press: Syracuse, New York
- Neale, S. and F. Krutnik (1990). *Popular film and television comedy*. London, Routledge.
- Newcomb, H. (1974). *TV : the most popular art*. Garden City, N.Y., Anchor Press.
- Propp, Vladimir (/1968/ 1928) *Morphology of the Folktale*. Publication (Indiana University. Research Center in Anthropology, Folklore, and Linguistics.) Austin, Texas.

- Rannow, Jerry (1999) *Writing Television Comedy*. Allworth Press, New York.
- Romano, Ray & Rosenthal, Phil (2004) *Everybody Loves Raymond, the Family Album*. Pocket Books, New York.
- Rosenthal, P. (2006). *You're lucky you're funny : how life becomes a sitcom*. New York, Viking.
- Selby, Keith och Cowdery, Ron (1995) *How to Study Television*. MACMILLAN PRESS LTD: London.
- Seger, Linda (1994) *Making A Good Script Great*. Samuel French Trade. Hollywood, CA.
- Smith, Evan S. (1999) *Writing Television Sitcoms*. Penguin Putnam Inc. New York.
- Staiger, J. (2000). *Blockbuster TV. Must-See Sitcoms in the Network Era*. New York, New York University Press.
- Stam, Robert (2000) *Film Theory. An Introduction*. Blackwell Publishing. Oxford.
- Todorov, Tzvetan (1977) *The Poetics of Prose*. Ithaca: Cornell University Press.
- Todorov, Tzvetan (1978) *Les Genres du discours*. Paris: Seuil. Engelsk översättning: *Genres in Discourse*. Cambridge: Cambridge University Press, 1990.
- Williams, Raymond. (1974). *Television : technology and cultural form*. London, Fontana/Collins.
- Woollacott, Janet (1986) "Fictions and Ideologies. The Case of Situation Comedy" i Bennett, Mercer och Woollacott *Popular Culture and Social Relations*. Milton Keynes: Open University Press.
- Zynda, Thomas H. (1988) "The Mary Tyler More Show and The Transformation of Situation Comedy" i *Media, Myths, and Narratives*, Television and the Press. Sage Annual Reviews of Communication Research. Volume 15. Sage Publications. Newbury park, CA.
- Östbye, Helge; Helland, Knut; Knapskog, Karl; Larsen, Leif Ove (2002) *Metodebok for mediefag*. Fagbokforlaget. Bergen.

Tidningsartiklar

- Malmberg, Gert "Alltid lika förutsägbart". Göteborgs-Posten 2001-03-11. s.81
- Hammarkrantz, Oskar "Varför är det så svårt att göra roliga TV-serier?" Göteborgs-Posten 2002-01-14. S. 39
- Holmstrand, Malin "Himmel och jord i ny komedi. Christina Almström blandar moral och humor." Göteborgs-Posten 2000-07-14. s.42
- Ankarhem, Malin "Ingen Ros till Sally" Göteborgs-Posten 1999-04-28. s.56

Ordbok

Illustrated Oxford Dictionary (1998) N.W. Damm & Sön – Teknologisk Forlag/ Oxford University press. Oslo/London.

DVD

Everybody Loves Raymond, The First Season. Home Box Office, Inc. Distribuerad 2004 av Warner Home Video. Inkluderar tre dokumentärer, bl.a. *On the Air* och *Casting* samt två kommentarspår med Ray Romano och skaparen Phil Rosenthal.

Internet

Ratings för *The Finale*: www.nielsenmedia.com:

www.nielsenmedia.com/monitor-plus/in_the_news/releases/EverybodyLovesRaymondFinale05-12-05.htm

Taflinger, Richard F. (1996) *Sitcoms – What It Is, How It Works*, Copyright: Taflinger, Richard F.: <http://www.wsu.edu:8080/~taflinge/sitcom.html>

Podcast med Phil Rosenthal-intervju:

USC School of Cinematic Series (2006-05-01). *Phil Rosenthal*. University of Southern California, Los Angeles.

<http://cinema.usc.edu/podcasts/>

“Why does everybody love “Raymond”? Artikel av Heather Havrilesky på www.salon.com:

<http://dir.salon.com/story/ent/tv/int/2003/04/10/raymond/index1.html>