

# ANALYSE VED HJELP AV AKTANTMODELLEN

## Fakta om aktantmodellen (til elever)

**Aktantmodellen** ble opprinnelig laget for å analysere folkeeventyr, men kan også nyttes til å analysere filmer med ytre konflikter (Gaasland, 1999, s. 100–101). Siden aktantmodellen er et godt utgangspunkt for å bestemme funksjonene til ulike karakterer, kan den også brukes til å analysere en TV-serie. Ettersom modellen er basert på eventyr, vil dere her se eksempler hentet fra nettopp eventyrsjangeren.

Greimas mener at hovedstrukturen i fortellinger kan ses i relasjonene mellom **seks ulike aktanter**, og modellen hans blir mest brukt for å analysere de underliggende strukturene i undereventyr. Her må helten eller heltinnen løse ett eller flere problemer, og de blir ofte utsatt for en eller flere prøver underveis (Stokke, 2018, s. 92). **I sesong 4 av SKAM må Sana løse flere problemer, samtidig som hun blir utsatt for flere prøver.**

De sentrale aktantene i aktantmodellen er definert som **subjekt, objekt, hjelper, motstander, giver og mottaker**. En aktant er en rolle som kan fylles av personer eller abstrakte fenomen, og ikke en aktør eller karakter i seg selv. En person eller en skikkelse i et eventyr kan også representere flere aktanter.

**Hovedpersonen** i en historie er **subjektet** i aktantmodellen. Dette subjektet, eller helten/heltinnen, er den som driver handlingen framover i eventyret. Subjektet har videre et n)prosjekt for å oppnå et mål, og dette målet er det fortellingen (eller her serien) handler om.

Den neste aktanten, **objektet**, er det eller den som hovedpersonen prøver å oppnå eller få tak i, altså målet for subjektet. Objektet defineres også som **prosjektet**, ettersom det er dette subjektet jobber med å oppnå (Stokke, 2018, s. 92–93).

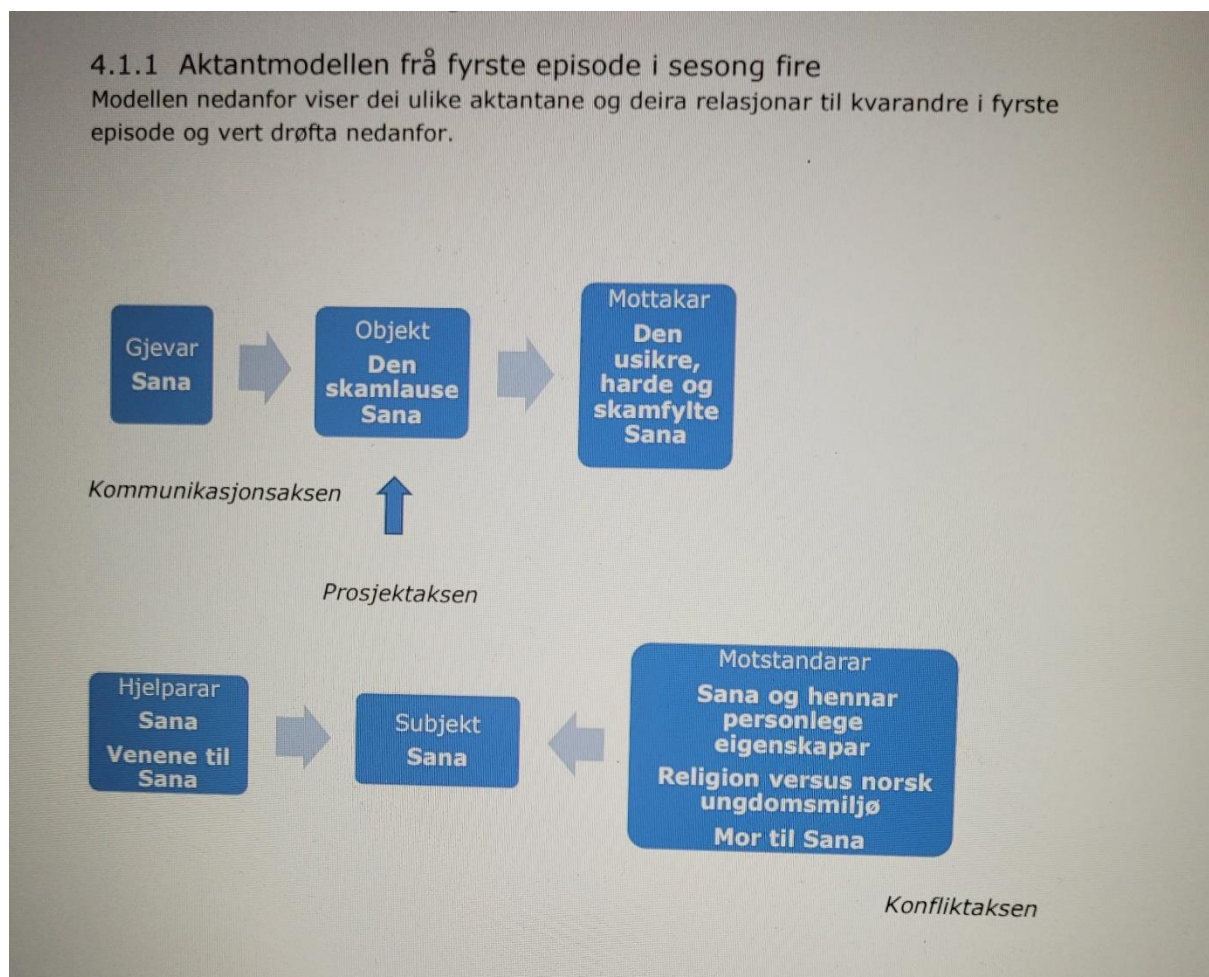
Mellom subjektet og objektet i aktantmodellen er det videre en **prosjektakse** som viser hovedhandlingen i et eventyr. Aksen mellom hjelper, subjekt og motstander kalles **konfliktaksen**. Denne aksen viser hvilke konflikter som er til stede i det bestemte eventyret, og hvordan subjektet møter både hjelp og motstand på veien. Den tredje aksen, **kommunikasjonsaksen**, viser hvordan mottakeren får tak i eller kan få tak i objektet sitt (Stokke, 2018, s. 93).

Siden aktantmodellen altså baserer seg på å undersøke folkeeventyr, kan de fleste eventyr illustrere hvordan vi kan bruke modellen. Om vi for eksempel ser på eventyr der **Askeladden** er med, vil han være **subjektet**. Hans **prosjekt** eller **objekt** blir videre å vinne prinsessen og halve kongeriket. **Motstanderen** kan være alle de prøvene kongen setter Askeladden på, mens **hjelperen** kan være en mann med sjumilsstøvler. **Giveren** er den som gir objektet til subjektet, og det kan for eksempel være kongen som gir prinsessen og halve kongeriket til Askeladden. **Mottakeren** blir den samme som **subjektet**, nemlig Askeladden (Gaasland, 1999, s. 100).

I sesong 4 av *SKAM* står Sana overfor flere problemer og prøver å finne seg selv. På veien hennes er det både motstandere og hjelpere, og det er tydelig at Sanas mål er å bli tryggere på seg selv. Her kan vi kjenne igjen mange av aktantene i modellen, og derfor kan det passe godt å sette henne og andre karakterer inn i den.

I en analyse kan vi se på hvordan Sana utvikler seg (identitetsutviklingen hennes), og dette kan vi forklare ved å se på hvordan hun viser seg i starten av og slutten av sesong 4. Vi kan også prøve å se for oss Sana som en del av alle aktantene i modellen.

Her kan dere se et eksempel på hvordan Sana kan plasseres i aktantmodellen, både ved sesongens begynnelse og slutt:



#### 4.1.2 Aktantmodellen frå siste episode i sesong fire

Modellen nedanfor viser aktantane med eigenskapar som prøver å spegla av identitetsprosjektet til Sana i slutten av sesong fire.

