**<https://hbdansk.systime.dk/?id=232>**

**5.4 Spillefilm**

**Sidens indhold**

[Genrefilmen](https://hbdansk.systime.dk/?id=232" \l "c1040" \o "Genrefilmen)

[Art-filmen](https://hbdansk.systime.dk/?id=232" \l "c819" \o "Art-filmen)

[Den realistiske film](https://hbdansk.systime.dk/?id=232" \l "c1129" \o "Den realistiske film)

Spillefilm tilhører fiktionsgenren. De kan godt have mange referencer til virkeligheden og fortælle om begivenheder og konflikter mellem mennesker, der er sandsynlige og godt kunne have fundet sted, men det afgørende er, at de ikke er forpligtet på virkeligheden på samme måde som f.eks. dokumentarfilm er. Vi forlanger ikke, at de skal dokumentere alt, hvad de fortæller. Selv den mest realistiske spillefilm må vi stadig betragte som en fiktionsfilm. I det følgende vil vi tage udgangspunkt i medieforskeren Birger Langkjærs skelnen mellem genrefilm, realistiske film og art-film (art: kunst). Inddelingen er dog ikke mere skarp, end at der sagtens kan forekomme film, der blander de tre typer i forskellige forhold.

Hollywood, Los Angeles.

iStockphoto.com/danbreckwoldt

**Genrefilmen**

Genrefilmen eller den klassisk fortællende film kender vi først og fremmest fra den amerikanske hollywood-tradition. Det er her, vi finder de mange forskellige filmgenrer, som vi ofte er helt  fortrolige med på forhånd. Er det en romantisk film, ved vi med sikkerhed, vi får en "happy ending", selv om vi skal gennem perioder med savn og adskillelse. Er der tale om en actionfilm, er vi forberedt på, at vi skal se hæsblæsende stunts og eksplosioner, og at helten typisk vil have et livsvigtigt projekt, der skal klares på afmålt tid. Er der tale om en krimi, ved vi, den handler om en forbrydelse og en opklaring. Og er det et melodrama, må vi være forberedt på, at et menneske rammes af en hård skæbne, og at han eller hun ofte står i et moralsk dilemma mellem lyst og pligt og til sidst vælger pligt-vejen.

Et billede, der indeholder tekst, udendørs, sky, bakke

Automatisk genereret beskrivelseFælles for genrefilmene er den lineære form med en fast struktur og retning i handlingsgangen. Hver handling og hver sekvens har en klar betydning for de efterfølgende og fører frem mod en ofte lukket slutning. Et nærbillede af en kniv i en skuffe er aldrig tilfældig, men skaber en handlingsmæssig fremdrift, fordi det fungerer som et cue til ting, der senere vil ske. En kvinde, der i begyndelsen af filmen er præget af nervøsitet eller angst, vil med sikkerhed senere blive udfordret på sin nervøsitet eller angst. Desuden er genrefilmene fælles om at bygge på *konkrete konflikter*, der ofte bliver løst gennem lige så konkrete handlinger, og de er fælles om en høj grad af forudsigelighed i persongalleriet og i den måde, personerne kan handle på inden for de rammer, genren afsætter. Selvfølgelig forekommer der overraskelser, ellers ville vi som seere hurtigt kede os, men overraskelserne sker alligevel inden for et sandsynlighedsfelt, der er afstukket af genretraditionerne. Det er genren, der bestemmer hvad personerne kan og ikke kan.

Ser vi nærmere på persongalleriet i genrefilm, genkender vi hurtigt helten, der stræber efter at nå et mål, heltens hjælpere, der støtter ham, og de onde modstandere, der forsøger at forhindre, at målet nås. Mere specifikt kender vi "den hårde negl", der ikke viser følelser, "den ensomme ulv", der ikke passer ind i fællesskabet, vi kender "den skumle bagmand", den farlige "femme fatale" i modsætning til "den selvopofrende kvinde", vi kender "den slemme dreng" der efterstræber "den uskyldige pige". Der er tale om stereotype psykologiske karakterer med veldefinerede personlighedstræk og klare ønsker og mål. Flere af dem har i deres kontrast til eller samspil med andre karakterer i filmen netop til formål at vække bestemte følelser og bestemte sym- og antipatier i os tilskuere. Som regel ændrer hovedkaraktererne sig i løbet af filmen, men igen sker det på en forudsigelig måde. Den hårde negl bliver mere blød, eller den selvopofrende kvinde indser, at hun også må tage vare på sit eget liv. Genrefilmene fortæller det, vi allermest ønsker eller allermest frygter.

**Oversigt over forskellige typer genrefilm**

| **Genre** | **Beskrivelse** |
| --- | --- |
| **Actionfilm** | Vil skabe spænding, benytter sig af mange fysiske stunts og special-effects, byder på flugtscener og vilde jagter, kampe og katastrofer (oversvømmelser, eksplosioner, vulkanudbrud, ildebrand m.m.). Det gode står skarpt overfor det onde. Tidsfrister og afgørende forhindringer skaber fremdrift (f.eks. Thomas Villum Jensen: *Ved verdens ende*, 2009). |
| **Gyserfilm** | Gyserfilm skal skræmme seeren og aktivere hans eller hendes værste mareridt. Genren indeholder uhyggelige eller psykopatiske monstre eller splittede personer med en uhyggelig bagside eller natside. Ofte kombineres gyserfilm med science fiction. Teknologien går amok eller det uhyggelige kommer udefra som fremmede væsner, der invaderer jorden (f.eks. Jannik Johansen: *Mørke*, 2005). |
| **Komedie** | Vil more os og fremkalde latter, ofte ved at overdrive situationer, handlinger eller karakterer. Genren tematiserer ofte typiske problemer eller konfliktsituationer i hverdagslivet, og den har som regel en lykkelig slutning, selv om den ofte indeholder en sørgelig side (f.eks. Anders Thomas Jensen: *Adams æbler*, 2005). |
| **Melodrama** | Appellerer til publikums følelser. Typisk for melodramaet er brugen af nærbilleder af ansigter i sorg og gråd, fokuseringen på mennesker, der er i skæbnens eller tilfældighedernes vold, ofte med relation til kærligheds- og familieforhold (f.eks. Susanne Bier: *Efter Brylluppet*, 2006). |
| **Science fiction** | Tegner fremtidsscenarier, der ofte er inspireret af videnskabelig forskning og teknologiske fremskridt, men forholder sig frit og fantaserende til det. Flere science fiction-film sætter centrale økologiske og sociale problemer på dagsordenen og har typisk en samfundskritisk vinkel. De har desuden ofte en ”hvad nu hvis”-tilgang. Hvad hvis robotter kun tænke som mennesker? Hvad hvis der fandtes rumvæsener? Hvad hvis der kom endnu en verdenskrig? |
| **Thriller** | Vil skabe spænding, suspense og usikkerhed hos seerne. Thrilleren søger den elementære spænding. Det er ikke som i action-genren de store eksplosioner og de hæsblæsende forfølgelsesscener, der benyttes, men der spilles i stedet på forventningen om mulige farer, der lurer lige om hjørnet, på det antydede, og på vores tvivl om hvem de gode og de onde egentlig er, og hvem vi kan stole på (f.eks. Kasper Barfoed: *Kandidaten*,  2008). |

**Art-filmen**

Art-filmen udspringer af den europæiske filmtradition og den tidlige film-modernisne fra 1920'erne. Art-filmene har typisk en eksperimenterende og episodisk form. De kan være poetiske eller afdramatiserede og uden spændingsopbygning. Der er ikke den samme nødvendige sammenhæng mellem de enkelte handlingselementer og sekvenser, som vi finder i genrefilmene, og slutningen er som regel åben. Personerne har sjældent veldefinerede personlighedstræk. Deres psykologi er enten langt mere sammensat eller langt mere ubestemt, end vi kender det fra genrefilmene. De har heller ikke de samme klare mål og ønsker. Derimod er det ofte typisk, at de netop mangler klare mål og ønsker og i stedet reflekterer mere indadvendt over tilværelsen og dens mangel på sammenhæng. De kæmper ikke med de samme konkrete konflikter, som vi ser i genrefilmene, men bakser med langt mere *eksistentielle konflikter* om meningen med livet. Endelig kan der under kategorien art-film være eksempler på film, der bryder med fornemmelsen af virkelighed i fiktionen. Når klokkerne ringer i Lars von Triers *Breaking the Waves* (1996) forstyrres vores fornemmelse af at befinde os i en sandsynligt og virkelighedsnært univers på en måde, som aldrig ville finde sted, hverken i genrefilmene eller i de realistiske film, vi skal se nærmere på lige om lidt. Endelig er stilen og de filmiske virkemidler, der anvendes i Art-filmen, ofte centrale i sig selv og styrende for indholdet, hvor det er helt omvendt i genrefilmen. Her er den stil og de filmiske virkemidler, der anvendes, først og fremmest styret af selve handlingen.

Et billede, der indeholder sort-hvid, menneske, skitse, trapper

Automatisk genereret beskrivelse**Den realistiske film**

*Verdun*, 1928. Fransk krigsfilm, der med krasse realistiske billeder fortæller om tyske soldaters nedslagtning af franske styrker ved Fort Vaux under 1. Verdenskrig.

Natural History Museum/Mary Evans Picture Library/Scanpix

Den realistiske film befinder sig ifølge Langkjær på et kontinuum mellem genrefilm og art-film. Der er stadig tale om en fiktionsfilm, selv om ordet realisme understreger, at der er tale om film, der tager udgangspunkt i den virkelighed, vi kender. De konflikter, personerne kæmper med i den realistiske film er sjældent så konkrete som i genrefilmen og har heller ikke karakter af eksistentielle konflikter, som vi kender det fra art-filmen, men i stedet er der ofte tale om det, man kan kalde *strukturelle og samfundsrelaterede konflikter* (arbejdsløshed, fattigdom, sociale klasseforskelle m.m.), som ikke umiddelbart er til at løse, men snarere er noget, den enkelte må lære at indstille sig på og leve med. Derfor møder vi også i langt højere grad åbne slutninger i den realistiske film. Der er sjældent nogen happy ending for den enkelte på de grundlæggende konflikter og problemer i et samfund. Det er endvidere karakteristisk, at personernes psykologi er mere sammensat og mere kompleks end i genrefilmene. Det skyldes, at de konfliktsituationer, personerne står i, ikke altid har indlysende udveje og derfor ofte må tackles mere på det mentale end på det konkrete og fysiske plan.

Endvidere er den realistiske film præget af en mere episodisk fortælleform end genrefilmen. Den bevæger sig ikke altid fremad og er typisk ikke så stram i sin dramaturgi som genrefilmen. Den kredser i stedet ofte rundt om det samme og giver eksempler på hverdagsbegivenheder, der ikke altid har afgørende betydning for spændingsopbygningen eller udviklingen i handlingen, men først og fremmest er med til at nuancere billedet af det miljø og de personer, filmen handler om.

Langkjær skelner mellem tre forskellige typer af realisme:

* *Socialrealismen* kredser om mennesker, der underlagt sociale strukturer, de ikke kan ændre væsentligt på.
* *Den* *eksistentielle realisme* handler om mennesker, der ikke længere kan finde sig selv i de sociale strukturer, men oplever tomhed og flygter fra dem.
* *Den* *psykologiske realism*e handler om mennesker, der nok er underlagt sociale strukturer, men ofte er fokus på de nære sociale relationer og på muligheden for at udvikle hinanden i parforholdet, familien og venskabet.

Det er ikke sådan, at vi ikke kan møde realisme i genrefilmene. Den bruges ofte som en effekt eller et virkemiddel, der skal gøre filmene mere autentiske eller ægte, og der kan sagtens være tale om blandformer, hvor genrefilmen og den realistiske film indgår i en blandform. Det, der imidlertid helt grundlæggende adskiller den realistiske film fra genrefilmen, er, at den ikke lader handlingen styre af bestemte genretraditioner.

Når det er sagt, er det vigtigt at slå fast, at mange film har karakter af blandformer og indeholder karakteristika fra to eller alle tre hovedtyper.

**Oversigt over hovedtyper af spillefilm**

| **Genrefilm** | **Realistiske film** | **Art-film** |
| --- | --- | --- |
| Psykologisk veldefinerede og ofte stereotype personer. | Veldefinerede, men samtidig sammensatte personer. | Komplekse og ubestemte personer. |
| Personer med tydelige og konkrete mål | Personer, der kæmper for at kunne håndtere en situation | Personer, der mangler et mål eller søger efter et mål. |
| Konkret konflikt. | Strukturel konflikt | Eksistentiel konflikt. |
| Personer, der handler. | Personer, der reagerer | Personer, der reflekterer. |
| Lineær og årsagsbestemt handling. | Ofte episodisk form | Ofte episodisk eller ubestemt og afdramatiseret handling. |
| Lukket slutning. | Relativt åben slutning | Åben slutning |
| Handlingen styrer stilen og brugen af filmiske virkemidler. |  | Stilen og brugen af filmiske virkemidler er ofte styrende for indholdet |
| Komedie, melodrama, thriller, krimi, actionfilm, science fiction m.m. | Socialrealisme, eksistentiel realisme, psykologisk realisme. | Poetisk eller afdramatiseret film. |
| Søren Kragh-Jacobsen: *Mifunes sidste sang*(1999) Anders Thomas Jensen: *Blinkende lygter* (2000) Susanne Bier: *Efter Brylluppet* (2006) Nikolj Arcel: *En kongelig affære* (2012) | Bille August: *Pelle Erobreren* (1978) Nils Malmros: *Kundskabens træ* (1981) Per Fly: *Bænken* (2000) Susanne Bier: *Elsker dig for evigt* (2002) | Lars von Trier: *Idioterne* (1998) |

<https://hbdansk.systime.dk/?id=220>

1. [Håndbog til dansk – litteratur, sprog, medier](https://hbdansk.systime.dk/)
2. [Oversigt til film](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=222)

**Filmiske virkemidler**

**Sidens indhold**

[Billedbeskæring](https://hbdansk.systime.dk/?id=222" \l "c732" \o "Billedbeskæring)

[Perspektiv](https://hbdansk.systime.dk/?id=222" \l "c731" \o "Perspektiv)

[Billedkomposition](https://hbdansk.systime.dk/?id=222" \l "c730" \o "Billedkomposition)

[Kamerabevægelser](https://hbdansk.systime.dk/?id=222" \l "c729" \o "Kamerabevægelser)

[Lyd](https://hbdansk.systime.dk/?id=222" \l "c728" \o "Lyd)

Vis alle (8)

Film har sine egne virkemidler. For at forstå film, må man kende til disse virkemidler. Mange af dem lærer vi ganske enkelt at kende ved at se film, ligesom vi lærer sproget ved at høre det talt. Men det er en fordel at gå endnu mere systematisk til værks og få sat ord på de forskellige virkemidler, der benyttes, og hvilke effekter de har på seerne. Fire begreber er vigtige, når man skal analysere en films forløb og opbygning og udpege bestemte steder af betydning for en analyse af film:

* *Frame*: Enkeltbilledet på en filmstrimmel. Frames i film kan i dag variere fra 24 til 60 frames, men de fleste film optages stadigvæk i 24 frames per sekund.
* *Indstilling*: En ubrudt kameraoptagelse, hvor der ikke klippes.
* *Scene*: En scene består af en række indstillinger, der tilsammen udgør et mindre handlingsforløb, der udspiller sig i samme tid og rum.
* *Sekvens*: En sekvens består af en række scener, der tilsammen udgør et større, afsluttet handlingsforløb med spring i tid og rum.

I det følgende vil vi gennemgå de vigtigste filmiske virkemidler. Til flere af beskrivelserne vil der være tilknyttet en kort eksemplificering i form af et videoklip. Klik på linket for at komme til eksemplet. Alle videoklip er hentet fra  
Christian Sønderby Jepsens dokumentarfilm *Testamentet* (2011), som kan ses på Filmcentralen, link: [https://filmcentralen.dk/grundskolen/film/testamentet](https://www.google.com/url?q=https://filmcentralen.dk/grundskolen/film/testamentet&sa=D&ust=1598282331679000&usg=AFQjCNFS0BLzuyyDRseb2yL5uGv4CbvlLw)].

**Billedbeskæring**

Billedbeskæring er den afstand, tilskueren oplever, at kameraet har til motivet. Jo tættere vi er på, jo bedre kan vi se detaljer og aflæse personers følelsesmæssige udtryk, og jo længere væk vi er, jo mere interesserede er vi i helheden og motivets omgivelser.

* [*Det ultranære billede*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=295#c1833): Her er vi helt tæt på detaljer i motivet. Her vises f.eks. en lille del af en ting eller en persons øjne eller mund. Beskæringen er god til at skabe spænding, undersøge en person eller skabe bestemte forventninger (cues) hos seeren.
* [*Nærbillede*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=295#c1860): Nærbilleder viser os typisk et ansigt eller en genstand. Med nærbilledet kan vi aflæse en persons følelser og fornemme, hvordan han eller hun har det. Nærbilleder kan bruges til at skabe spænding med (suspense), og det fungerer ofte som reaktionsbillede på en hændelse eller en replik.
* [*Det halvnære billede*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=295#c1859): Det halvnære billede har ikke blot hovedet og lidt af brystet med, men også noget af omgivelserne. Det bruges ofte i forbindelse med en samtale.
* [*Det halvtotale billede*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=295#c1858): Her er et menneske typisk beskåret ved knæene. Man kan f.eks. følge en samtale mellem to personer samtidig med, at man får noget af omgivelserne med.
* *Totalbillede*: Her er hele kroppen med, men billedet viser også de omgivelser, personerne befinder sig i, så man får en fornemmelse af stedet.
* [*Supertotalbillede*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=295#c1856): Denne beskæring giver os overblikket over en bestemt lokalitet og kan ofte være den første introduktion til stedet (establishing shot).
* [*Over-the shoulder-shot*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=295#c1855): (over skulderen) Her er der tale om en komposition, der ofte bruges i dialogscener med to eller flere personer. I billedet ser man nakke og skulder af den ene person og ansigtet hos den anden eller de andre. Kompositionen kan også bruges til at vise det, som personen ser på.
* [*Two-shot*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=295#c1854): Her vises to personer i billedet, f.eks. begge i profil med fokus på hinanden, begge med ansigtet vendt mod kameraet, eller én placeret i forgrunden og én i baggrunden. Kompositionen bruges ofte til at vise personernes følelsesmæssige reaktioner.

**Perspektiv**

Valget af perspektiv har stor betydning for den måde, vi opfatter motivet på.

* [*Fugleperspektiv*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=295#c1853): I fugleperspektivet befinder vi os over motivet, og det kommer til at virke mindre, end det er i virkeligheden. Det kan give tilskueren et indtryk af underlegenhed hos personerne eller blot et overblik over en situation.
* [*Normalperspektiv*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=295#c1852): I normalperspektivet er motivet i øjenhøjde med vores blik. Det er et neutralt perspektiv.
* [*Frøperspektiv*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=295#c1851): I frøperspektivet befinder vi os under motivet. Det kommer derved let til at fremstå mere dominerende eller overlegent.

Man kan ligeledes skelne mellem brugen af objektivt kamera og subjektivt kamera. *Det objektive kamera* fungerer som en neutral iagttager, en flue på væggen, og er så at sige vores øje, der betragter filmens personer. *Det subjektive kamera* viser derimod, hvad en person i filmen ser. Vi ser med andre ord tingene gennem personens øjne. Det er med til at forstærke vores indlevelse i personen.

**Billedkomposition**

Billedkompositionen er den måde, billedets forskellige dele er sammensat og indordnet i helheden på. Man kan grundlæggende skelne mellem fladekomposition og dybdekomposition.

* *Fladekomposition*(Linjer): Linjerne i et billede kan være markerede, men de skabes ofte gennem mødet mellem større flader eller ved kontraster mellem fremhævede og mindre fremhævede dele af billedet. Er linjerne hårdt optrukne og kantede, opfattes billedet som mere hårdt, end hvis linjerne er bløde og har buede former. Er begge typer linjer til stede, kan det opfattes som et spændingsforhold. Er billedet domineret af vertikale eller horisontale linjer, skaber det ofte ro i billedet. Er linjerne derimod diagonale, skaber det dynamik. Såkaldte kælkede linjer, hvor kameraet ikke har været i vater, skaber en fornemmelse af uro og uvirkelighed.
* *Dybdekomposition* (Rum): Billeder og film kan bevidst arbejde med dybdekomposition og lægge væsentlige elementer ind i forgrund, mellemgrund og baggrund. De vigtigste elementer vil ofte være placeret i forgrunden. Ofte skiftes der fokus, således at f.eks. forgrunden pludselig sløres, mens baggrunden træder tydeligt frem. Sådanne skift i fokus er selvfølgelig med til at fremhæve det væsentlige i scenen og styre seernes opmærksomhed. Når man skal beskrive rummet eller dybden i et billede, plejer man at inddele det i forgrund, mellemgrund og baggrund. I en film kan der ofte være tale om, at der på samme tid foregår noget i billedets forgrund og i mellemgrunden eller baggrunden. Her kan man spørge: Hvilken betydning har hændelserne eller elementerne i baggrunden i sådanne tilfælde for det, der sker i forgrunden? Hvordan giver baggrunden betydning til forgrunden?
* [*Dybdefokus*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=297#c1850): (Dybdeskarphed) Man taler om dybdefokus, når for-, mellem- og baggrund fremtræder lige tydeligt. Dybdefokus giver mulighed for flere handlingsniveauer samtidig og dermed også for en roligere klipperytme.
* *Defokus*: Elementer i forgrunden kan være ude af fokus, mens mellemgrund og baggrund fremtræder tydeligt.
* *Fokusskift*: Skift mellem dybdeskarphed på (elementer i) forgrunden og dybdeskarphed på (elementer i) baggrunden anvendes ofte som dramatisk virkemiddel

**Kamerabevægelser**

Man kan skelne mellem det statiske kamera og det bevægelige kamera. Det statiske kamera bevæger sig ikke, men fastfryser så at sige en bestemt indstilling så lang tid som optagelsen tager. Det bevægelige kamera er i dag langt det mest almindelige. Det skaber mere dynamik og fokus på handling.

* [*Panorering*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=301#c1849): I en panorering er kameraet stationært og drejes vandret om sin egen akse. Fra venstre mod højre eller omvendt. Drejes det hele vejen rundt, er der tale om en 360-panorering. Panorering giver ofte overblik over en situation eller et miljø. I actionfilm møder man ofte hurtige panoreringer (sweep pans).
* *Tiltning*: I en tiltning er kameraet stationært og drejes lodret om sin egen akse. Nedefra og op eller omvendt. F.eks. kan optagelsen starte ved en persons sko og langsomt tilte op til hans eller hendes ansigt i det øjeblik, vedkommende siger noget.
* *Travelling*: I en travelling er kameraet monteret på en vogn, på skinner eller på en kran, så det kan følge et motiv i bevægelse eller bevæge sig hen mod eller væk fra motivet. Er motivet en person eller en gruppe, og bevæger kameraet sig tættere på, kan det skabe mulighed for større indlevelse og for bedre at aflæse følelser.
* *Kranbilleder*: Kameraet er monteret på en kran og bevæger sig enten op eller ned og kan give tilskueren en svimlende fornemmelse, som svarer til den, man får i Pariserhjulet.
* [*Håndholdt kamera*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=301#c1848): Når kameraet er håndholdt, kan det give rystede optagelser, som kan forstærke en nervøsitet eller en kaotisk stemning.
* *Steadycam*: Kameraet er monteret på fotografen med et stativ. Det kan give mere rolige og glidende bevægelser end det håndholdte kamera kan.
* [*Zoom*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=301#c1847): Ved et zoom er det ikke kameraet, der bevæges, men derimod linsen i kameraet. Ved hjælp af en såkaldt telelinse kan kameraet enten zoome ind på et motiv, således at det kommer tættere på os og bliver større og større eller omvendt zoome ud, således at motivet fjerner sig fra os og bliver mindre og mindre. Zoom kan undertiden skabe en følelsesmæssig og dramatisk effekt. Zoom ind kan f.eks. fungere som en overvågningseffekt, og et pludseligt zoom ind kan virke som en chok-effekt, som det ses i flere action-film.

**Lyd**

Lyden er en vigtig del af filmens fortælling. Den er med til at kommunikere indholdet og spiller en afgørende rolle for både dramatikken og spændingen. Vi kan skelne mellem forskellige lydkilder:

* [*Synkron lyd*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=298#c1846): Lyd, der kommer fra billedet. Der kan typisk være tale om replikker, åndedræt, lyd af bevægelser, musik, der bliver spillet m.m. Synkronlyd kaldes også reallyd.
* [*Asynkron lyd*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=298#c1845): Når lyden ikke er en del af billedets indhold, men optræder som en slags kommentar til billedet, taler man om asynkron lyd. Asynkrone lyde skal som regel forstærke vores oplevelse. En meget anvendt form for asynkron lyd er underlægningsmusik, men de såkaldte effektlyde er også asynkron lyd. Det er lyd, der lægges på senere, ofte for at gøre billedets indhold mere realistisk. Er der en radio i billedet, kan man f.eks. lægge lyden af en radioavis ind, og foregår handlingen i en have, kan man lægge en dæmpet lyd af fuglekvidder ind. Effektlyde kan bruges som et stærkt filmisk virkemiddel. En scene med en mand, der er ved at dø, kan dramatiseres voldsomt ved at indlægge lyden af et bankende hjerte, der brat stopper.

**Lys og skygge**

Lyset i en film er ofte helt afgørende for vores oplevelse. Instruktøren har gennemtænkt lyssætningen til mindste detalje, og det, der måske umiddelbart virker som naturligt lys, er alt andet end naturligt. Lyset skaber konturer og kaster skygge, der former rummene og gør personerne levende og udtryksfulde.

* *Blødt lys* giver rolige overgange og en dagligdags stemning.
* *Hårdt lys* giver skarpe skygger.
* *Frontalt lys* gør personerne flade.
* [*Sidelys*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=299#c1844) kan skabe en skulpturel effekt.
* [*Modlys*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=299#c1843) gør personerne til utydelige silhuetter.
* *Lys nedefra* på personerne kan bruges til skrækeffekter, fordi det forandrer motivet voldsomt.

Nogle former for belysning anvendes særligt ofte: Man taler om *high-key* *belysning*, hvor alle centrale dele af scenen er blødt og jævnt belyst. Det arbejder man f.eks. med i tv-studiet. I krimier, gyserfilm, men også i romantiske film, arbejder man derimod ofte med *low-key* *belysning*, hvor der kun benyttes ganske lidt lys, ofte sidelys og modlys, og hvor mørke og skygger dominerer. Det er således kun dele af en scene, dele af et ansigt eller lignende, der oplyses. Low-key belysning giver en dramatisk effekt.

**Farver**

Farverne er ikke tilfældige i en film. De påvirker os. Farver har forskellige optiske spændinger og vækker forskellige associationer og følelser i os. Én farvetone kan give et billede varme, én anden farvetone kan gøre rummet koldt og truende. Det svarer til, at også høje eller dybe lyde kan vække forskellige følelser i os. Vi overfører spontant forskellige sansekvaliteter (lydindtryk, synsindtryk) til hinanden. Dybe lyde forbinder vi f.eks. spontant med noget mørkt.

På den baggrund har den britisk-østrigske kunsthistoriker E. H. Gombrich (1909-2001) opstillet et skema over sammenhængen mellem farver, lyde, følelser og temperatur m.m. Det er dog også således, at både kulturen og forskellige personlige præferencer spiller ind på, hvilke associationer og følelser forskellige farver vækker i os.

**Oversigt over sammenhængen mellem farver, lyde, følelser, temperatur m.m.**

| **Følelser/stemning** | **Temperatur** | **Tyngde** | **Syn/farve** | **Hørelse/musik** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| munter/opstemt/men også ophidset | Varm | Let | gul/orange/rød/lysfyldt | hurtig/højt, evt. skingert |
| neutralt/afslappet |  |  | grøn/grå | mellemleje |
| trist/melankolsk | Kold | Tung | blå/violet/sort/mørkebrun | dybe toner |

**Klipning**

En film er sat sammen af et stort antal klip eller indstillinger. Mange af dem opdager vi næsten ikke. Her taler man om *usynlig klipning* eller kontinuitetsklipning, hvor de enkelte indstillinger føjer sig sammen på en naturlig og uafbrudt måde, der er med til at opretholde vores illusion om virkelighed i filmen. Men der er også indstillinger, der sættes sammen på en mere tydelig måde. Her taler man om *synlig klipning* eller om montageklipning. Det er en klipning, der via selve klipningen og de indstillinger, der sættes sammen, lægger noget nyt til historien. Ved siden af disse to markante klippeteknikker, findes der en lang række andre, som vi også nævner i det følgende.

* [*Kontinuitetsklipning*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=300#c1842)*:*Klip i bevægelses-, blik-, lyd- eller taleretning. Denne form for klipning kan dels foregå ved, at der klippes på bevægelsesretning, således at vi ser en bevægelse begynde, hvorefter der klippes til en ny indstilling, hvor bevægelsen fortsætter, dels ved at der klippes på lydretning, således at vi hører lyden, hvorefter der klippes til der, hvor lyden kommer fra, og dels ved at der klippes på blikretning eller taleretning, således at man for eksempel ser et nærbillede af en persons ansigt, hvorefter der klippes til det, personen ser på eller den, personen taler med.
* [*Montageklipning*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=300#c1840): Montageklipningen optræder for det første som *metaforisk montageklipning*, hvor en indstilling får tilført ny metaforisk betydning ved at blive sat sammen med en anden indstilling med et andet indhold. Det kan for eksempel være en indstilling med børn i en børnehave, der klippes sammen med burhøns på en hønsefarm, eller det kan være en kvinde, der sidder i et tog, som klippes sammen med en mand, der sidder alene (tilbage) på en perron. For det andet møder vi montageklipningen i *etablerende montageklipning*, hvor der klippes mellem forskellige indstillinger, som supplerer hinanden for at beskrive et miljø eller underbygge en stemning. Og for det tredje møder vi montagen i *kontrastklipningen*, hvor man klipper mellem indstillinger, der står i modsætning til hinanden for at understrege forskellen mellem dem. Det kan for eksempel være et rigt overklassemiljø, der sættes sammen med et fattigt miljø.
* [*Elliptisk klipning*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=300#c1838): En klipning, hvor der springes i tid mellem to indstillinger. Mange film benytter elliptisk klipning til at springe i tid og springe ting over, som ikke er nødvendige for filmens handling. Lange tidsrum kan derved fortælles i få klip. En af grundene til, at vi ofte oplever, at nutidens film går hurtigere end ældre film, skyldes netop brugen af intensiv elliptisk klipning.
* *Krydsklipning*: Der klippes for eksempel mellem to forskellige handlinger, der foregår samtidig. Ofte benyttes denne form for krydsklipning til at skabe spænding med, idet man øger klipperytmen frem mod et højdepunkt, hvor de to handlinger mødes. Det bruges typisk i actionfilm.
* [*Parallelklipning*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=300#c1837): Her vises forskellige handlinger forskellige steder, uden at de direkte har noget med hinanden at gøre, uden at de mødes, og uden at de nødvendigvis foregår på samme tid.
* *Jump cut* (springklipning): Her klipper man inden for samme indstilling, så der opstår en let forskydning i tid og bevægelse.
* *Analytisk klipning*: Ved den analytiske klipning indledes en ny scene med et overbliksskabende billede, der f.eks. gør rede for stedets geografi, indretning eller for de tilstedeværende personer, hvorefter der klippes til enkelte motiver eller detaljer i billedet.
* *Match cut*: Her passer et element i det ene klip med et element i det efterfølgende klip. Det kan være en lyd, en farve, en genstand eller et symbol, der matcher hinanden. Et meget synligt og opmærksomhedsskabende match cut leverer Stanley Kubrick i filmen *2001*, hvor han klipper fra en knogle til et rumskib.
* *Overspring*: Centerlinjen eller 180-graders-linjen er den fiktive linje, der skabes af bevægelses- eller blikretning. Den må ikke "overspringes" af kameraet, hvis klipningen skal forblive usynlig og seeren ikke miste orienteringen i rummet. Overskrider man imidlertid centerlinjen, taler man om overspring.

**Klippeeffekter**

* [*Overblænding*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=300#c1836): Et billede går gradvist over i det næste, så begge billeder på et vist tidspunkt anes samtidig. Benyttes til at markere tidsoverspring.
* *Wipe*: Ny indstilling "skubber" den forrige ud, således at overgangen bliver mere rolig og blid.
* *Op- og nedtoning*: Et billede bliver gradvist lysere eller mørkere.
* *Dækbillede*: (indklipsbillede, potteplanteskud) etablerer overgange mellem scener, skjuler overspring i tid - bruges ofte i interviews.

**Klipperytme**

* [*Lange indstillinger*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=300#c1835): Hvis der er tale om lange indstillinger, f.eks. over 10 sekunder, er det, som om handlingen i filmen næsten går i stå, og der er tid til at dvæle ved indhold og stemning.
* [*Korte indstillinger*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=300#c1834): Hvis der er tale om korte indstillinger på 1-3 sekunder, virker det, som om handlingen accelereres. Det er spændingsskabende. Som seere kan vi næsten ikke følge med og får ikke alle detaljer med i det, der sker. I en film er klippehastigheden som regel hurtig i anslaget og i klimaksscenen, dvs. dels der, hvor vi som tilskuere skal blive interesserede i, hvad der sker i, og hvor hovedpersonen tager de afgørende beslutninger, dels der hvor konflikten i historien afgøres og finder sin løsning.

1. [Håndbog til dansk – litteratur, sprog, medier](https://hbdansk.systime.dk/)
2. [Oversigt til film](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=222)

# Filmens dramaturgi

**Sidens indhold**

[Berettermodellen](https://hbdansk.systime.dk/?id=223" \l "c735" \o "Berettermodellen)

[Bølgemodellen](https://hbdansk.systime.dk/?id=223" \l "c737" \o "Bølgemodellen)

[Plot point-modellen](https://hbdansk.systime.dk/?id=223" \l "c739" \o "Plot point-modellen)

[Den cirkulære model](https://hbdansk.systime.dk/?id=223" \l "c1877" \o "Den cirkulære model)

[Fremdrift og spænding](https://hbdansk.systime.dk/?id=223" \l "c740" \o "Fremdrift og spænding)

Vis alle (8)

Film kan være opbygget omkring forskellige dramaturgiske modeller, der grundlæggende er optaget af, hvordan en historie mest effektivt kan fortælles, og hvordan man skaber spænding og fremdrift. Nogle dramaturgiske modeller anvendes typisk i tv-serier og spillefilm, som tilhører fiktionsgenren, andre møder vi typisk i dokumentarfilm, der tilhører faktagenren.

## Berettermodellen

I moderne film- og tv-dramaturgi (dramaturgi: læren om dramaets opbygning) taler man om en berettermodel i syv dele, som styrer fortællingens spændingsforløb. Berettermodellen er karakteristisk for den måde, historier bliver fortalt på i vores kultur, og dens rødder strækker sig tilbage til den klassiske græske fortælletradition. Vi ser den hyppigt benyttet i spillefilm og tv-serier, men også i mange dokumentarprogrammer benyttes dette grundskema for at skabe spænding.

* Anslaget: den dramatiske start, der skal fange publikum. Her gælder det om at fange tilskuernes interesse. Ofte bliver vi trukket lige ind midt i begivenhedernes centrum. I tv er det specielt vigtigt, at anslaget fænger. Gør det ikke det, skifter seerne måske kanal.
* Præsentation: er fortællingens egentlige begyndelse, hvor vi præsenteres for fortællingens personer, deres indbyrdes relationer, det miljø, de lever i, og den grundkonflikt eller det tema, historien kredser om.
* Uddybning: her får vi lejlighed til at engagere os yderligere i personerne. Vi får en mere nuanceret forståelse for deres motiver, og vi får en klarere fornemmelse af deres placering i forhold til grundkonflikten.
* Point of no return: er filmens vendepunkt. Nu er brikkerne stillet op, konflikten er tilspidset. Der er ingen vej tilbage for hovedpersonerne. De må kæmpe og handle for at løse konflikten.
* Konfliktoptrapning: Her optrappes konflikten. Der opstår måske hyppigere og hyppigere konflikter mellem de stridende parter, som peger hen mod det endelige opgør. Det er ofte fortællingens hovedafsnit, vi finder her.
* Klimaks: her afgøres endelig konflikten: ondt og godt, forbryderen og lovens håndhæver, skurken og helten, kaos og orden står nu ansigt til ansigt og kæmper om sejren.
* Udtoning: afrundingen, der giver os mulighed for at fordøje indtrykkene og føle triumf eller medfølelse med personerne, alt efter fortællingens slutning. Nu er den gamle orden blevet genoprettet, eller en helt ny orden er opstået, og helten - han rejser måske ud mod solnedgangen.
* Et billede, der indeholder sort, kunst

  Automatisk genereret beskrivelse

Berettermodellen.

Illustration: Systime

## Bølgemodellen

Flere film- og tv-fortællinger udvikler sig på en anden måde end berettermodellen lægger op til.  Det gælder f.eks. mange dokumentarprogrammer, der ofte er bygget op efter den såkaldte bølgemodel. Bølgemodellen tager også sit afsæt i et point of no return, men til forskel fra berettermodellen sker der ikke en voldsom konfliktoptrapning. I stedet mindskes udsvingene i spændingsniveauet, og historien fortælles i en række uddybende episoder og mellemspil frem mod den endelige klimaks-episode. Grunden til, at man i mere faktaorienterede programmer vælger bølgemodellen, er, at den nedtonede spændingskurve gør filmen mere realistisk og troværdig. Man ser dog også bølgemodellen anvendt i flere tv-serier.

* Et billede, der indeholder sort

  Automatisk genereret beskrivelse

Bølgemodellen.

Illustration: Systime

## Plot point-modellen

Modellen benyttes især i forbindelse med spillefilm og tv-serier. Plot point-modellen deler filmen op i tre akter - en begyndelse, en midte og en afslutning.

* 1. akt - Her præsenteres filmens hovedperson samt de andre vigtige personer. Vi lærer noget om hovedpersonens behov og begær, om de indbyrdes forhold mellem personerne, om miljøet, og endelig etableres filmens centrale konflikt. I slutningen af 1. akt indtræffer der et såkaldt plot point. Et plot point er et vendepunkt, dvs. en begivenhed, et tilfælde eller lignende, der bringer historien i en anden retning. Konflikten er nu tydelig, og den orden, der herskede før konflikten, er nu draget i tvivl.
* 2. akt - I anden akt, der ofte er det længste, stræber hovedpersonen med alle midler efter at få opfyldt sine behov eller ønsker. Men modstandere, begivenheder eller vanskelige følelser udgør forhindringer, som hovedpersonen kæmper for at overvinde. Til slut i 2. akt kommer endnu et plot-point, der indeholder kulminationen på konflikten. Det er filmens andet vendepunkt.
* 3. akt – I tredje akt finder den uorden, der har været gennem stort set hele filmen, sin løsning, og en ny orden etableres. Vi får nu typisk svar på, hvad der sker med hovedpersonen i filmen. Om han lever eller dør. Får succes eller fiasko

## Den cirkulære model

I stedet for at fortælle historien i et kronologisk og sammenhængende forløb, fortælles historien i form af brudstykker eller parallelle forløb, der ofte først samles til sidst, eller som seeren selv skal forsøge at sætte sammen. I dokumentarfilm og podcasts bruges den cirkulære model ofte til at skildre et udsnit af virkeligheden fra forskellige vinkler og med brug af forskellige scener, der tilsammen skaber et helhedsindtryk eller en samlet stemning. Det ser man for eksempel i den poetiske dokumentar.

## Fremdrift og spænding

Udover de dramaturgiske modeller benytter film sig desuden af forskellige fremdriftsmidler, der er i stand til at skabe nysgerrighed, spænding og lyst til at vide mere om, hvad der vil ske.

* Konflikt: En film kredser som regel altid om en hovedkonflikt, som filmens centrale personer med eller uden held kæmper for at overvinde. Konfliktens løsning ligger som regel på den anden side af en række forhindringer, som filmens hovedpersoner undervejs kæmper for at overkomme. Set fra seerens synsvinkel er det spændende netop, om det lykkes at overvinde forhindringerne og løse konflikten.
* Identifikation og indlevelse: Særligt vigtigt for, om vi bliver fanget af en film er, om vi kan identificere os med eller indleve os i centrale personer i filmen, dvs. om vi oplever, at vi har noget til fælles med disse personer eller er i stand til at sætte os ind i og forstå dem og deres situation. Har vi sympati for en person i en film, åbner det i særlig grad op for identifikationen og dermed for lysten til at følge med i og indleve os i personernes skæbne.
* Cues (Clues, hints, varsler): I mange film vil der ofte forekomme antydninger om, hvad der vil ske senere. Der kan både være tale om vejledende antydninger, som skal vække seerens forventninger og opmærksomhed, og vildledende antydninger, der skaber tvivl, når seeren opdager, at han eller hun er blevet vildledt. En vildledende antydning kaldes på engelsk en Red Herring.
* Set-up/pay-off: Et middel til at skabe fremdrift men også sammenhæng i en film består i, at man placerer information i filmen (set-up), som først senere får sin fulde betydning (pay-off). Hvis filmens kvindelige hovedperson for eksempel pludselig hiver en pistol op af sin taske, kan det virke noget utroværdigt. Men hvis vi allerede tidligere har set hende gemme pistolen i tasken, virker det derimod langt mere sandsynligt. Set-up i film kan ved første øjekast virke ligegyldige og tilfældige, men senere kan de netop få en helt vital betydning for filmens handling. Brugen af set-up/pay-off er ofte helt afgørende for vores oplevelse af sammenhæng og sandsynlighed i en film.
* Surprise og suspense: Surprise er den form for spænding, hvor vi ikke ved mere end personerne i filmen og derfor bliver lige så overraskede/chokerede som dem, når noget uventet sker. Suspense er derimod spænding opnået ved, at vi ved noget, som personerne i filmen ikke ved og derfor er spændte på og måske bange for, hvad der vil ske lige om lidt.

## Karakterer

Spillefilm og herunder især genrefilm indeholder typisk nogle helt faste karakterer med bestemte egenskaber og funktioner, som går igen fra film til film, og som ligeledes kendes fra den klassiske teatertradition. Karaktererne bæres af de forskellige roller/personer i filmen. Den enkelte rolle kan dog udmærket indeholde flere karakterer eller skifte karakter undervejs.

* Hovedkarakteren (protagonisten): Det er den centrale karakter i filmen, der gennem sine handlinger skal sandsynliggøre og underbygge fortællingens præmis. Hovedkarakteren gennemgår typisk en udvikling i løbet af filmen, der enten kan have et indre mål (erkendelse, indsigt) eller et ydre mål (frihed, retfærdighed, succes).
* Modstanderen (antagonisten): Modstanderen prøver ihærdigt at forhindre protagonisten i at gennemføre sit projekt. Modstanderen er en karakter, der står i vejen for hovedpersonens udvikling. Han eller hun kan have de samme mål som hovedpersonen, men bruger andre midler, eller vedkommende kan have et mål, som hovedkarakteren forsøger at sætte en stopper for.
* Hjælperen: Den der støtter hovedkarakteren i kampen mod antagonisten og i forsøget på at nå målet. Han eller hun besidder ofte nogle evner eller en viden, som hovedpersonen før eller senere får brug for.
* Kontrastkarakteren: Den der repræsenterer alternativet til det, som fortællingen anser for den rigtige løsning. Kontrastkarakteren bukker typisk under for modstanderen og afslører dermed både modstanderens magt og hovedkarakterens styrke til at modstå den.
* Følgekaraktereren: Den der spejler hovedkarakteren og gennemgår en lignende udvikling. Det lykkes dog kun delvist, så man yderligere får fremhævet modstanderens styrke og hovedkarakterens kamp.
* Den fortrolige: Den fortrolige er en karakter, som de øvrige kan betro sig til. Han eller hun er desuden en meddelelseskanal til tilskuerne for følelser og tanker hos de andre samt for orientering om handlingselementer, der ikke er kommet til udtryk i filmfortællingen.
* Medopleveren: Den karakter, der er vidne til hovedkarakterens kamp og udvikling, og som seerne kan identificere sig med og forstå hovedkarakterens kamp igennem.

## Fortæller og synsvinkel

En film har altid en fortæller og dermed et point of view, hvorfra vi ser det fortalte. Fortælleren er den instans, der formidler fortællingen til os. Man skelner, som i litteraturen, mellem den skjulte og den synlige fortæller. Den synlige fortæller kan være til stede som en voice over, der kan fortælle om, hvad der sker, eller kan træde frem som en person og henvende sig direkte til seerne. Det ser man ofte i den deltagende dokumentar, hvor instruktøren selv fungerer som synlig fortæller. Den skjulte fortæller deltager derimod ikke i handlingen og kommenterer den heller ikke, men holder sig baggrunden og opretholder illusionen om, at billederne og historien fortæller sig selv. Man kan skelne mellem forskellige fortællertyper i filmen:

## Oversigt over fortællertyper i film

| **Fortæller** | **Karakteristik** |
| --- | --- |
| **Alvidende fortæller** | Den alvidende fortællertype har fuldstændig kontrol med handlingen, ved hvad der er foregået i personernes fortid, og ved hvad der foregår, når hovedpersonerne ikke er til stede. Fortælleren kan både se tingene udefra og samtidig gå ind og ud af forskellige personer. Den alvidende fortæller kan enten være synlig eller skjult. |
| **Observerende fortæller** | Her ses tingene kun udefra og aldrig fra en bestemt synsvinkel hos en person i filmen. Man taler her også om en objektiv fortæller eller ”fluen på væggen”. Den observerende fortæller er en skjult fortæller. |
| **Personalfortæller** | (personbunden 3.personsfortæller) Denne fortællertype er kendetegnet ved at have en begrænset synsvinkel, der er knyttet til en bestemt person i handlingen, ofte hovedpersonen eller én, der følger hovedpersonen. Fortælleren kan enten være synlig eller skjult. |

<https://hbdansk.systime.dk/?id=234>

1. [Håndbog til dansk – litteratur, sprog, medier](https://hbdansk.systime.dk/)
2. [Analysevejledninger](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=134)

**12. Medieanalyse af spillefilm**

Når man analyserer film, skelner man mellem en analyse af filmens indhold, en såkaldt værkanalyse, og en analyse af de filmiske virkemidler og udtryk i udvalgte dele af filmen, en såkaldt citatanalyse eller shot-to-shot analyse.

**Vigtige begreber i filmanalysen**

Fire begreber er vigtige, når man skal analysere en films forløb og opbygning og udpege bestemte steder af betydning for analysen:

*Frame*: Enkeltbilledet på en filmstrimmel. Frames i film kan i dag variere fra 24 til 60 frames, men de fleste film optages stadigvæk i 24 frames per sekund.

*Indstilling*: En ubrudt kameraoptagelse, hvor der ikke klippes.

*Scene*: En scene består af en række indstillinger, der tilsammen udgør et mindre handlingsforløb, der udspiller sig i samme tid og rum.

*Sekvens*: En sekvens består af en række scener, der tilsammen udgør et større, afsluttet handlingsforløb med spring i tid og rum.

* *Præsentation*: Titel, premiereår, instruktør, filmselskab.

**Hvad**? (analyse af indhold)

* *Handling*: Hvad handler filmen om? Hvad sætter den i gang? Hvilket [motiv](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=149#c471) eller hvilke motiver kredser teksten om? Hvilken [konflikt](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=232#c820) er på spil? Er der tale om en konkret, en strukturel eller en eksistentiel konflikt. Opstil eventuelt en [aktantmodel](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=241#c955).
* [*Tid og miljø*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=149#c478): På hvilken tid og i hvilket miljø (location, kulisser, kostumer) foregår handlingen? Er det et realistisk, eksotisk eller fantastisk univers?
* [*Karakterer*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=149#c479): Giv en karakteristik af filmens centrale personer (karakterer). Er de tegnet meget stereotype, meget sammensatte eller meget ubestemte? Hvilke [faste karakterer](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=223#c1029) kan eventuelt identificeres i filmen? Hvilken udvikling sker der med de centrale personer?
* [*Forholdet mellem personerne*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=149#c480): Hvilket forhold har personerne til hinanden? Hvilke indbyrdes konflikter har de? Hvordan ser de på hinanden og reagerer på hinanden? Hvordan taler de med hinanden? Undersøg dialogen (taler de respektfuldt til hinanden, ned til hinanden, forbi hinanden osv.).

**Hvordan**? (analyse af filmiske virkemidler)

* [*Dramaturgi*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=223#c734): Hvordan er filmen opbygget? Er der tale om en lineært fremadskridende eller en episodisk opbygning. Benyttes f.eks. en berettermodel, en bølgemodel, en plot point model eller en cirkulær model? Er der tale om en rammefortælling? Er slutningen lukket eller åben? Hvordan skabes spændingen og fremdriften i filmen? Benyttes en set-up/pay-off-struktur? Benyttes suspense?
* [*Fortæller*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=223#c741): Hvilken fortæller og synsvinkel dominerer eller benyttes i bestemte sekvenser? Hvilken virkning giver det?
* *Fotografering*: Se på nogle centrale indstillinger i filmen og undersøg enkelte billeder (frames). Er der karakteristiske træk ved fotograferingen: [billedbeskæring](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=222#c732), [billedkomposition](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=222#c730), [perspektiv](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=222#c731), [kamerabevægelser](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=222#c729), optik, [lys og skygge](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=222#c727) og [farver](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=222#c726)?
* [*Klipning*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=222#c724): Vælg nogle centrale sekvenser og undersøg hvordan der klippes mellem dem forskellige scener. Undersøg også klipperytmen. Hvilken virkning har klipningen og klipperytmen?
* [*Lyd*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=222#c728): Undersøg centrale scener: Hvilken type lyd dominerer? Hvordan virker det?
* *Symboler*: Benytter filmen sig af bestemte symbolske elementer?

**Fortolkning**

* [*Tema*](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=170#c334): Hvilke forslag har du til filmens tema eller temaer? Et tema kan som regel læses dels ud af personernes indbyrdes forhold og de afgørende modsætninger i filmen (kultur/natur, ond/god, maskulin/feminin m.m.), dels ud fra valget af form?
* *Perspektivering*: I hvilken filmhistorisk/samfundshistorisk periode er filmen lavet? Hvilken betydning har det for filmens indhold og form. Har filmen ligheder med andre film fra perioden eller med film fra andre perioder? Hvilken type spillefilm er der tale om, [genrefilm, realistisk film, art-film](https://hbdansk.systime.dk/index.php?id=232#c820) eller er der tale om en blandform?