

TIL ANALYSE & FORTOLKNING AF MEDIEVÆRK

ANALYSEMODEL

Følgende analysemodel giver inspiration til analysen af filmens fire lag: ide, indhold, form og udtryk, og til den efterfølgende perspektivering til romanen og til processen med at omskabe en roman til levende billeder.

Generelt indtryk

At arbejde med film bør altid begynde med en uforstyrret visning af hele filmen. Hvis man er flere om det, er det en god ide at blive i lokalet efter visningen og indlede arbejdet med filmen med en åben samtale om filmen som helhed ud fra en umiddelbar oplevelse af den:

- Er filmen god eller dårlig?
- Hvorfor?
- Er der en helt?
- Er der en skurk?
- Hvad handler filmen egentlig om?
- Hvorfor ender den, som den gør?

Skriv jeres indtryk af filmen ned.

Genre

Spillefilm kan opdeles i en række undergenrer: Det kan fx være krigsfilm, westernfilm, socialrealistiske film, katastrofefilm, thriller, krimi, actionfilm, musicalfilm, komedie, farce, historisk drama, romantisk drama, science fiction, eventyrfilm, dogmefilm, familiefilm, ungdomsfilm, børnefilm, stumfilm og evt. tegnefilm. Genrefrænsningerne er ikke altid klare, og ofte er flere genrer blandet sammen.

Hvilken genre tilhører *Nordkraft*? Hvad er det, der kendetegner denne genre?

Titel

Hvorfor hedder filmen det, den gør? Indeholder titlen en symbolik eller et perspektiv, der leder fortolkningen af filmen i en bestemt retning?

INDHOLD

Steder: Hvor foregår handlingen?

Beskriv de vigtigste steder. Steder spiller en stor rolle for et visuelt medie som film, og intet er tilfældigt. Vore oplevelser styres af de steder, en scene udspiller sig i. Allan foran betonbyggeriet i østbyen, Hossein på hotel Phoenix, Maria i toget, Steso i slummen og på sine junkede ture i byen styrer altså sammen vores

Capel

S. SØGAARD: "NORDKRAFT - FR
SOG IL FILM"
BYLØNDAL, 2005.

oplevelser i bestemte retninger. Omvendt vil smukke landskaber give et æstetisk løft til handlingen, men dem er der ingen af i *Nordkraft*. Derimod er der tale om en rå æstetik med stærke billeder af storbyindustri, og steder som vil vække en følelse af genkendelse og realisme hos mennesker, der kender Aalborg.

Tid: Hvornår foregår filmen?

Der kan være tale om bestemt eller ubestemt historisk tid (årstal?). Eller nutid eller fremtid. Hvor lang tid spænder handlingen over?

Personer

Beskriv hovedpersonerne. Hvad er deres projekt (brug aktantmodellen)? Hvordan præsenteres de? Hvilken udvikling sker der med dem i løbet af filmen?

Hvorfor?

Beskriv de vigtigste bipersoner og deres mulige funktion i forhold til hovedpersonerne. Tjener de til at fremme en bestemt udvikling hos hovedpersonerne?

Hvor bruges der statister? Med hvilken virkning?

FORM

Filmens opbygning

Kan de dramaturgiske modeller anvendes til at beskrive opbygningen af filmen?

Gør rede for filmens anslag og udtoning. Er slutningen åben eller lukket?

Hvilke vendepunkter er der i filmen (point-of-no-return eller plotpoints)?

Er der usædvanlige spring i tid og sted?

Hvilke fremdriftselementer gør filmen brug af?

Fortællerforhold

Hvilke fortællere dominerer i filmen? Optræder kameraet i andre roller end som personalfortæller?

Er der scener eller sekvenser med subjektivt kamera? Impressionistisk eller ekspressionistisk? Signalbilleder?

Hvilken funktion har fortællerskiftene i filmen?

UDTRYK

Billedkomposition

Billedkompositionen hænger nøje sammen med handlingen og personerne. Perspektiv og beskæring bidrager til at skabe bestemte stemninger og styrer vores opfattelse af scenerne.

Find ud af, hvor der anvendes:

- oversigts- og totalbilleder
- halvtotale
- halvnær
- nær
- ultranær
- hvor noget af handlingen foregår uden for billedrammen

og diskutér, hvad det betyder for opfattelsen af det fortalte.

Find også ud af perspektivet. Er der tale om:

- normalperspektiv
- lille frø
- stor frø
- lille fugl
- stor fugl

og diskutér, hvad det betyder for opfattelsen af det fortalte.

Derudover betyder *kameraets bevægelser* meget for fortællingen. Kameraet kan panorere, tilte, bevæge sig sammen med eller i forhold til personerne (travelling) eller som håndholdt kamera bevæge sig på uventede og overraskende måder.

Klarlæg kamerabevægelsernes betydning for scener og sekvenser.

Klipning

Filmens forskellige indstillinger sammenbindes ved hjælp af klipping, som har afgørende indflydelse på den måde, vi bevæger os ind i filmens handling på, og på den stemning der anslås i filmen.

Læg mærke til:

- klippertype (langsom, hurtig)
- klippestil (lineær/kontinuitetsklipping, elliptisk, montage)
- glatte og umærkelige klip
- hårde klip
- rene klip
- overblendinger

og diskutér klippingens betydning for udviklingen i handlingen.

Lyd

Film er i høj grad også et lydmedie. Lydsiden kan være helt afgørende for, hvordan billederne bliver forankret i vores bevidsthed. Man kan skelne mellem:

- reall lyd: lyd, der stammer fra elementer i billedet
- asynkron lyd, der ikke stammer fra billedet, men tillægger billedet en særlig betydning (stemmer, underlægningsmusik, effektlid)
- stilhed.

Diskutér, hvad lyden betyder for opfattelsen af konkrete scener eller sekvenser.

Lys

Lys og farveholdning er et stærkt virkemiddel i film. Læg mærke til, om der er en gennemgående farveholdning, og om der er naturligt lys, brud, kontraster eller bliver lagt særlige lyseffekter ind over de enkelte scener.

Rekvisitter

Findes der i filmen specielle rekvisitter, der er knyttet til nogle af personerne og med til at give dem identitet og betydning?

Findes der rekvisitter, som får symbolsk betydning og måske kommer til at spille en selvstændig rolle?

FORTOLKNING

Filmens temaer

Bestem filmens hovedtema og sidetemaer:

- Hvilke emner behandler filmen?
- Hvilke problemer rejser filmen?
- Hvad er årsag til problemerne?
- Kan de løses?
- Løses de?
- Hvordan?
- Rækker de ind i fremtiden?
- Har du en løsning?

Sammenlign filmen med andre film, du har set:

- Ligner den andre film, du kender?
- Er den tydeligt forskellig fra de fleste andre film?
- Refererer den selv til andre film?

Ændringer

De mest almindelige ændringer, der finder sted, når romaner filmatiseres, er sammenrængninger og koncentrationer af handlingen. Sammenlign filmen *Nordkraft* eller dele af den med romanen, og beskriv de ændringer, der er foretaget. Del dem evt. op i to kategorier:

- ændringer, der skyldes, at instruktøren ønsker at fortælle en anden historie
- ændringer, der skal gøre historien bedre egnet til filmmediet

Struktur

Beskriv strukturen i romanens og filmens udgave af fortællingen. Hvordan skal eventuelle forskelle forklares, og hvilken virkning har de?

Dramaturgiske modeller

Benytter romanen og filmen sig af den samme dramaturgiske model? Hvilken virkning giver det, hvis det ikke er tilfældet?

Fortællerforhold

Sammenlign fortællerne i de to udgaver af historien. Hvilke fortællere dominerer i romanen:

- alvidende fortæller
- personalfortæller
- observatør
- jeg-fortæller

og hvordan er de blevet omsat til filmen? Betjener filmen sig af helt andre fortællertyper? Hvilken virkning har det?

Temaer

Fortæller romanen og filmen den samme historie? Klariæg de tematiske forhold, og diskutér ændringer fra romanen til filmen.

MINILEX

Film består af flere lag: ideen, indholdet, formen og udtrykket, der i samspil danner den samlede oplevelse af filmen. I det følgende er vigtige begreber, der knytter sig til filmens fire betydningslag, opridset.

IDÉEN

Tema
Filmens emne

Præmis

Det udgangspunkt, som filmen bygger på. Præmissen udtrykker filmens budskab, der som regel har form som en påstand. Hvad vil filmen overbevise tilskueren om?

Pitch

Pitchen er essensen af filmens tema eller handling, der kortfattet udtrykker filmens ide. Man bruger pitchen til at kunne overbevise andre om at lave en film.

INDHOLD

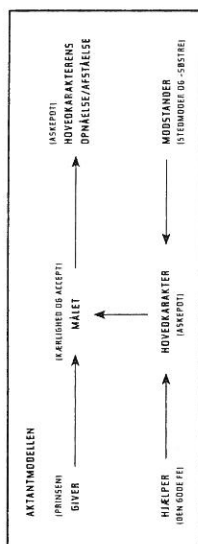
Filmens indhold er selve historien, som udspiller sig for øjnene af os på lærredet. Det er instruktørens formidling af begivenheder, personer og miljøer på et givent tidspunkt (i et autentisk eller opdigtet univers). I indholdsanalysen noteres det, hvem hovedpersonerne er: baggrund (sociale baggrund, beskæftigelse, miljø), de ydre egenskaber (udseende, gestik, sprog) og de indre psykologiske tilstande (fx, jaloux, næstekærlig, nærig, aggressiv, intellektuel, kriminel osv.). En person kan selvfølgelig rumme flere elementer på én gang, og ofte er det modsætningerne i en karakter, der skaber den indre spænding og gør karakteren levende og interessant, fx er Hossein i *Nordkraft* en kærlig og omsorgsfuld mand, når han er sammen med Maria, men samtidig en nådesløs mand, der er parat til at slå ihjel, hvis han føler sig svigtet (jf. mordet på hans overordnede under krigen i Irak). Han er ikke enydigt omsorgsfuld eller nådesløs. En anden vigtig ting at bide mærke i er, hvilke indre drifter/motiver der driver personerne i filmen og får dem til at handle, som de gør. For eksempel kan Stesos indre motiv for at kvitte stofferne og gå på afvænnning være, at han er bange for at dø, eller at han elsker Tilde.

Eksposition

Den del af en fortælling eller et drama, der sætter os ind i tid og sted, personernes identitet, forhistorie, problemer osv.

Aktantmodellen

Den velkendte aktantmodel stammer fra eventyrforskningen. På baggrund af analyser af folkeeventyr, fandt man ud af, at de fleste fortællinger består af en grundstruktur af *aktanter*, som i forskellige fortællinger udfyldes med *aktører*, som enten kan være konkrete *figurer* eller *kræfter*:



Hovedpersonen: En hovedperson, *subjektet*, stræber efter et værdigt mål, *objektet*. Det kan dreje sig om enten personer, penge, begreber eller andre værdier. Det er subjektets stræben efter objektet, der sætter handlingen i gang. Det kaldes for fortællingens *projekttaks*. Til at opnå sit mål er subjektet omgivet af en række elementer, som på forskellig vis hjælper ham, eller forhindrer ham i at nå sit mål.

Modtanderen vil forhindre hovedpersonen i at nå sit mål.

Hjælperen støtter hovedpersonen i at nå sit mål.

Giveren er den, der besidder det mål, som hovedpersonen stræber efter.

Konfliktaksen: Aksens mellem hovedpersonen, hjælper og modtanderen kaldes konfliktaksen. Det er mellem dem, at filmens konflikt udspiller sig. Det vil sige, at det er omkring hovedpersonen, at filmens handling udvikler sig.

Objektet beherskes af en eller anden magtfuld instans, *giveren*, som har magt til at overdrage eller ikke overdrage det til *modtanderen*, evt. efter overvindelse af mange genvordigheder.

Modtanderen: Hvis modtanderen er den samme som hovedpersonen, ender historien godt. Hvis modtanderen er en anden, får vi en trist udgang. Sådan kan verden se ud i et eventyr eller en roman, men de historier, vi fortæller om den virkelige verden eller om os selv, ser ofte ud på samme måde. Mellem hovedpersonen og giver bringes filmen til afslutning.

Fortællerforhold

Fortællertid: Den tid, der tager at fortælle handlingen.
Fortalt tid: Det tidsforløb, der fortælles om i handlingen.

In medias res: Det latinske udtryk betyder „midt i tingene“. I stedet for en forhistorie, der forklarer personerne og deres problemer, lader man læseren starte midt i en scene, som om vi er dumpet midt ned i et stykke levende liv. Almindeligt i noveller og featurejournalistik.

Ledefigur

En ledefigur er den eller de figurer, den personale fortæller holder sig til i en 3. persons fortælling. Ledefiguren følges tæt, undertiden indefra, og det, læseren får at vide, bestemmes af ledefigurens perspektiv:

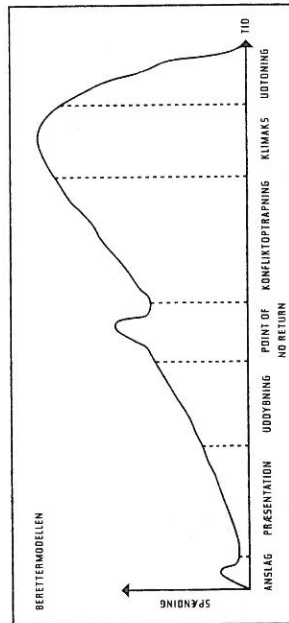
Så bevæger et par stykker sig hen mod kisten. Okay, det er nu, der skal bæres. Stesos far, Arne, går hen til af de forreste håndtag: ham har Lars mødt en del gange. Ud for ham – på den anden side af kisten – står Stesos lillesøster, Rikke, og bagved følger en mand, som Lars tror må være farbroderen, samt to som må være moderens søskende. Øjensynlig er der ingen af Stesos fætre og kusiner, som deltager i begravelsen. (Nordkraft)

FORM

Formen er instruktørens disposition af filmens indhold, dvs. den rækkefølge som handlingen udspiller sig i. Ved at sætte filmen ind i en dramaturgisk model, kan tilskueren få overblik over handlingens forløb. Følgende modeller præsenteres i dette afsnit: berettermodellen, bølgemodellen og plot-point-modellen.

Berettermodellen

Mange film (især film produceret i Hollywood) er formet over den såkaldte berettermodel, der er karakteriseret ved at være overvejende et lineært fortalt forløb. Dog kan der sagtens være tale om fx flashbacks i løbet af filmen. Berettermodellen strukturerer fortællingen i en række obligatoriske faser og ser sådan ud:



Anslaget er filmens introduktion og inviterer indenfor: anslår fortællingens hoved-tema og pirrer nysgerrigheden.

Præsentation af tiden, stedet, miljøet, personerne og deres forhold til hinanden. Konflikterne mellem dem antydes, og miljøet vises i dets helhed eller gennem karakteristiske detaljer.

Uddybningen: Konflikterne udvikles, hvor temaer og deltemaer foldes ud, og personernes karaktertræk tydeliggøres samtidig med, at det bliver klart, hvem tilskueren skal identificere sig med.

Point-of-no-return betegner det punkt, hvorfra der ikke er nogen vej tilbage, og hvorfra konflikten må fortsætte mod det uundgåelige opgør. Point-of-no-return er ikke altid let at finde i en fortælling, men diskussioner om, hvor det ligger, er altid med til at klargøre fortællingens struktur.

Konfliktoptrapning: Konflikten intensiveres, og træk og modtræk veksler indtil klimaks.

Klimaks er den afgørende styrkeprøve, hvor den ene part som regel sejrer.

Udtoningen: Her gennemlever vi som beskuerer hovedpersonens glæde og triumf, hvor de løse ender samles, og læseren får et perspektiv på dramaet. Det er karakteristisk for denne model, at den opererer med helte og skurke, vindere og tabere.

Fremdriftselementer

Mellem filmens begyndelse og slutning (anslag og udtoning) er der nogle punkter, der skaber dynamik i fortællingen og bidrager til den ydre spænding i handlingsforløbet – de såkaldte fremdriftselementer:

Varster: En pistol ligger på et bord (den vil helt sikkert blive brugt senere), en sort kat krydser hovedpersonen på vejen, det trækker op til storm, hovedpersonen bliver bidt af en fugl osv.

Forhindringer: Fysiske fænomener forhindrer personerne i at handle, som de ønsker, fx en punkteret cykel forhindrer hovedpersonen i at nå frem i tide, hovedpersonen bliver taget til fange eller et voldsomt uvejr forårsager, at skibet ikke kan sejle.

Forhålinger: Tiden trækkes ud, fx udsætter en person en handling eller beslutning.

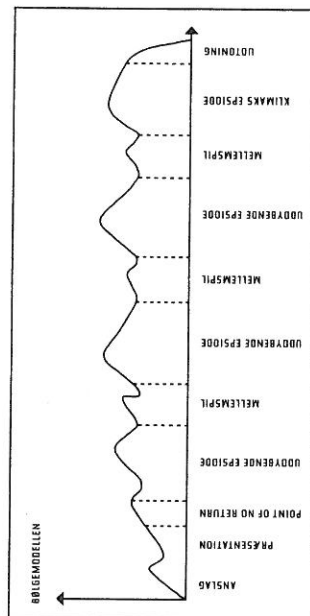
Suspense: Publikum fornemmer en fare før, fx hovedpersonen i filmen gør det.

Komplicationer: misforståelser, skænderier, protester osv.

Vendepunkter: Her tager filmens handling en ny drejning. Et vendepunkt indtræffer ofte for hovedpersonen, når han befinder sig i en afgørende situation. Tit er der tale om to vendepunkter i en film (se pitch-modellen side 39).

Klimaks er filmens højdepunkt. Her støder filmens konfliktstof sammen og finder en form for løsning. Herefter kommer udtoningen, hvor filmen fader ud og afsluttes.

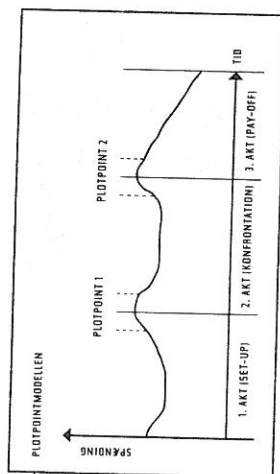
Bølgemodellen



Bølgemodellen er en løsere storform end berettermodellen. Efter et indledende anslag og en præsentation af hele projektet eller historien følger ikke nødvendigvis noget point-of-no-return, og derfor er der heller ikke tale om nogen egentlig konfliktoptrapning. Filmen bevæger sig snarere i bølger. Den opererer nok med problemer og konflikter, men ikke med helte og skurke. I stedet fortæller filmen om en række parallelle forløb, fx skæbner på et socialkontor, i et fængsel e.l., uden at anvise løsninger, og lader udtoningen blive tilbage som problem eller opfordring til moralsk stillingtagen eller handling hos publikum. Bølgemodellen bliver ofte anvendt i baggrunds- og feature-journalistik, også i magasin- eller featureprogrammer i tv, der forsøger at give et billede af en tilstand på et eller andet område. Virkeligheden tager sig meget forskellig ud, når den bliver fortalt i berettermodellen eller bølgemodellen.

Plot point-modellen

En film, der er struktureret efter plot point-modellen, er i princippet en 3-akter, hvor 1. og 2. akt kulminerer i såkaldte plot points (konflikter).



1. akt: Ekspositionen præsenterer personer, deres forhold og konflikter, miljøer og bevæggrunde – ikke i berettermodellens stramme form, men mere som en række scener, der fører til en kulmination i 1. plot point: Alle de vigtigste elementer i historien er præsenteret, konflikten er tydelig, og hovedpersonen må skride til handling.

2. akt: Konfrontationen, hvor hovedpersonerne handler videre ud fra de konflikter, der blev præsenteret i 1. akt. Konfrontationerne fører frem til 2. plot point, hvor alt spidser til. Her er filmens egentlige højdepunkt, der skal føre over i 3. akt.

3. akt: Udfaldet, hvor der drages konsekvenser af plot point 2, og hvor de oprindelige konflikter fra 1. akt løses eller afvikles. Løse ender knyttes sammen, og en ny tilstand kan etableres.

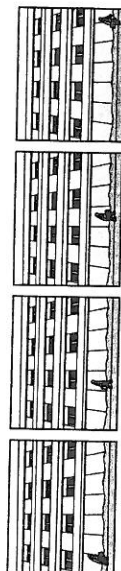
Plot point-modellen tager udgangspunkt i, at hver akt består af en start, et mellemstykke og en slutning, som gør det muligt for tilskueren at følge den fremadskridende handling. Løsningen på hver akts delkonflikt skal skabe en ny konflikt, der føres videre i næste akts begyndelse, mellemstykke med udvikling, og afsluttende løsning eller delløsning. Man kan sige, at plot point-modellen er det første trin i den dramaturgiske udvikling af fortællingens grundkomposition (jf. pitch-model side 39), og berettermodellen er det næste trin i udviklingen af den lineære fortællings struktur.

UDTRYK

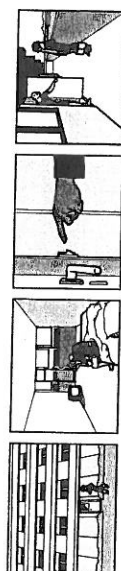
Filmens udtryk er de virkemidler, som filmen gør brug af, dvs. billedkomposition, synsvinkler, kameravinkler, perspektiver, klipping, lyd, lys og farveholdninger.

Billedkomposition

Frame: En film viser 25 billeder i sekundet, og hvert enkelt af disse billeder kaldes for en frame.



Indstilling: En uafbrudt optagelse med kameraet.



Scene: Når en række indstillinger, der tilsammen overholder tidens og stedets enhed, klippes sammen for at vise et begivenhedsforløb fra flere synsvinkler, fx Marias besøg i hashbuen og efterfølgende flugt ude på Christiania.



Sekvens: Består af en række scener, der kan have forskellige locations, men som alle følger den samme handlingsstrøg. Man kan sige, at en sekvens overholder handlingens enhed, jf. fx den sekvens i Nordkraft, hvor Allan på en restaurant fortæller Maja om hjemkomsten til moderen og hendes fulde venner, der vises som et flashback.

Synsvinkler: point of view

Det perspektiv, hvori fortælleren iagttager begivenhederne. Burde snarere kaldes 'synspunkt' (engelsk 'point of view'), fordi det kan defineres i rum og tid. Synsvinklen kan i rum og tid:

- ligge uden for personerne (udefra-syn), sådan at figurerne skildres ved deres udsende, handlinger, tale osv. Her er der tale om objektivt kamera.
- ligge inden i personerne (indefra-syn), sådan at figurerne bevidsthedsliv skildres, fx deres sansninger og deres indre monologer. Her gøres brug af subjektivt kamera, dvs. kameraets blik svarer til personens.
- følge begivenhederne (med-syn), sådan som det er tilfældet i scenisk fremstilling. Kameraet er her indstillet således, at det optager ud fra en af personernes synsvinkel (point of view).
- se tilbage på begivenhederne (bagud-syn/flashback), sådan som det er tilfældet i panoramisk beretning.

Signalbillede

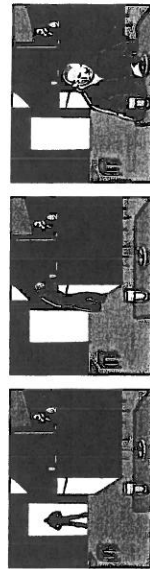
Nærbilleder af ledede figurs ansigt, der i stærke ydre udtryk viser, hvordan personen har det i sit indre.

Subjektivt kamera

Kameraindstilling, der viser os personens indre tilstand, enten impressionistisk, hvor vi ser personens oplevelser, eller ekspressionistisk, hvor kameraet giver udtryk for en sindstilstand.

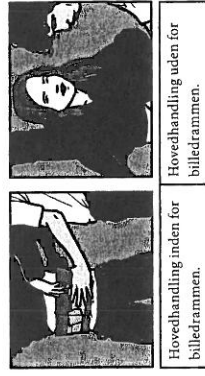
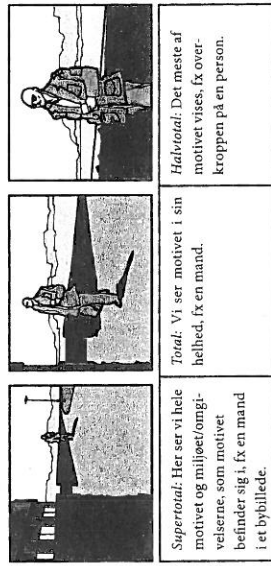
Billedets forgrund, mellemgrund og baggrund

Det giver billedet dybde, når man arbejder med de tre lag i billedet. I for-



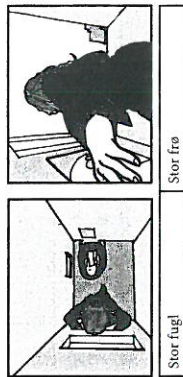
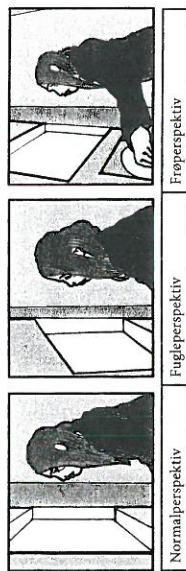
grunden vil man typisk støde på billedets hovedperson eller hovedhandling, mens mellemgrund og baggrund er billedfortællingens kulisse, der skaber en stemning eller kommer med supplerende oplysninger.

Billedbeskræjning



Billedbeskræjning er afgørende for, hvor meget beskueren ser af hovedhandlingen, og hvor meget der overlades til fantasien, filmens såkaldte tomme pladser, som beskueren selv skal fylde ud. Jo mere miljø, vi får med i billedet, desto større fokus på de sociale omgivelser og helheden, mens jo tættere kameraet går på motivet, desto mere fokus er der på detaljen, betydning og psykologiske tilstande.

Billedperspektiv



Vinkler



Kameraføring

Panorering: Kameraet foretager en horisontal bevægelse fra højre mod venstre eller omvendt.

Tiltning: Kameraet bevæger sig op eller ned i en vertikal bevægelse.

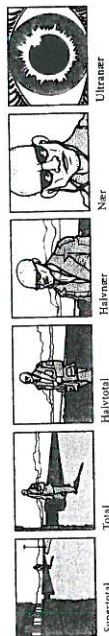
Travelling: Kameraet følger et motiv i bevægelse ved at selv at flytte sig efter motivet.

BILLEDET SOM VIRKEMIDDEL

Med disse få principper for billedkomposition kan instruktøren skruer op og ned for styrken af billedet som virkemiddel. Jo mere billedet afviger fra det 'normale blik', dvs. det blik der svarer til vores eget, jo stærkere, jo mere ekspressivt, kan billedet virke.

NEUTRALT

EKSRESSIVT



Klipning

Elliptisk klipning

Denne form for klipning er karakteriseret ved, at fortællertiden er kortere end den fortalte tid. Det gør det bl.a. muligt at sammenfatte lange tidsrum i få klip.

Kontinuitetsklipning eller scenisk klipning

Karakteriseres ved, at der er (tilnærmelsesvis) overensstemmelse mellem fortællertiden og den fortalte tid. Det er en scenisk klipning, som tilstræber at udviske tidspring og tilsløre selve klipningen. Der bliver ofte klippet på bevægelse (motiverne i bevægelse), blikretning (næste billede viser det, som personen er opmærksom på) og ved at skifte mellem forskellige kamerainstillinger (fx fra supertotal til halvnær). Klippeteknikken er lineær og udpræget i amerikanske film.

Krydsklipning

Der klippes mellem to eller flere handlingstråde, så der skabes forbindelse mellem dem inden for samme tidsrum. Et berømt eksempel er den såkaldte last minut rescue scene hos en af filmhistoriens tidlige instruktører Griffith. Her krydsklippes der mellem pigen i præriehytten, der trues af en skurk, og helten på vej for at hjælpe.

Matchklip

I et matchklip tilpasses de to indstillinger, som der klippes imellem, således, at der er en lighed i indstillingens placering af motivet, fx den samme genstand befinder sig i de to indstillinger, eller lyd eller brug af farve bygger bro mellem de to indstillinger. Man kan klippe mellem fortid og nutid ved fx at vise en pige i rød kjole i venstre side af billedrammen og derefter klippe til en voksen kvinde i rød kjole også placeret i venstre side af billedrammen. Publikum vil lave den kobling, at det er den samme person, som der er tale om i de to indstillinger.

Montage

Montage er dels betegnelse for en sekvens, hvor der fortælles elliptisk (dvs. tidssammendragende, modsat scenisk). Det gøres ved hjælp af en række fragmentariske, ukontinuerlige korte indstillinger. Henovert er ofte lagt en underlægningsmusik, der skaber sammenhæng i montage-sekvensen.

Montage er også udtryk for en klippeteknik, som er særlig kendt i de russiske stumfilm. Den russiske instruktør Eisenstein gjorde brug af den såkaldte attraktionsmontage, der sammenstiller reelle handlingselementer med metaforiske billeder fx når nedskydningen af de strejkende i Eisensteins film *Strejke* klippes sammen med indstillinger af en okse slagting. Man sammenklipper forskellige enkeltdele, som ikke umiddelbart har relation til hinanden. Ved at sammenstille dem skabes der en ny betydning hos publikum – en teknik

som også digtere gør brug af i deres poesi. Mens kontinuitetsklip er usynlige klip, er montageklip synlige og gør opmærksom på sig selv. Montagen lægger vægt på at skabe betydning, mens de ovenstående klippeteknikker skaber handling.

Paralleklipning

Sammenlignes med krydsklipning, men hvor der her klippes mellem to forskellige tider (fx fortid og nutid).

Lyd

Filmens lydside består typisk af reall lyd, effektl yde, dialog og musik.

Asynkron lyd

Lyd, som ikke stammer fra en kilde i billedet. Det kan dreje sig om off-screen tale, voice-over, underlægningsmusik eller effektl yd.

Effektl yd

Lyd, som er virkelighedstro lig med reall yden, men tit kunstigt frembragt. Effektl yd understøtter dialogen og evt. filmmusikken på lydsporet. Naturlige og kunstige lydelementer som skud, eksplosioner, torden, damp og osv. findes på lydbånd og kan lægges ind på et lydspor og understøtte billedsiden efter optagelserne.

Musik

Diegetisk musik spilles på filmens handlingsplan. Den kan fx komme fra en musiker eller en radio, så den også høres af filmens fiktive personer. Diegetisk musik er medvirkende til at tegne filmens miljø, men kan også fungere som en kommentar til personernes følelser. Dogmefilm benytter konsekvent diegetisk musik.

Underlægningsmusik kan ikke høres af filmens personer, men kun af publikum. Den spiller oftest en underordnet rolle i forhold til billederne og har som funktion at understøtte følelser samt markere begyndelse og slutning og stemninger, tid, sted og personer.

Reall yd

De lyde (undtagen dialog) som stammer fra filmens handlingsunivers (fx fodtrin, dørkloirnen, trafikstøj, fuglefløj, byliv).

Voice over

En fortællerstemme, der taler hen over filmens billeder. Stemmen tilhører som regel en af figurerne i filmen og repræsenterer en anden fortællerposition end billedsiden.

Lys og farver

Lys har både til opgave at gøre motivet synligt, understrege den rumlige dybde og skabe en bestemt stemning, der kan opnås ved hjælp af farver, skygger og kontrastbrug. Man kan fx manipulere et ansigts karakter ved hjælp af lysets indfaldsvinkel.

Ved lysætning af personer benytter man ofte en tre-punkt opstilling med tre lamper: 1, hovedlyset bestemmer skyggernes struktur 2, bløddlyset opbløder skyggerne 3, kantlyset belyser motivet bagfra og skaber rumlig dybde. Ved udendørsoptagelser kan man bruge flamingoplader eller refleksskærme til at reflektere sollyset, så det rammer motivet fra flere vinkler.

En films grundlæggende farveholdning og brug af farver er med til at understrege filmens tema, stemninger og følelser. En dokumentarfilm om en mineby i England vil måske typisk være præget af grå og brunlige farver for at understrege den trøstesløshed, der kan være forbundet med at være en fattig minearbejder. Omvendt vil en komediefilm ofte være vist i lyse og lette farver. Farverne er ladet med betydning og symbolik. Farveoplevelser er dels afhængige af vores personlige oplevelser og erindringer, men de rummer også en mere universel værdi. Varmer farver (rød-orange-gul) virker dynamiske og opstemmende, mens kølige farver (grøn-blå-lilla) virker beroligende. Mørke farver har mere tyngde og trækker sig sammen, mens lyse farver er lette og udvider sig. Farver er ladet med symbolværdi, og der knytter sig ofte flere associationer til den samme farve. Her er nogle eksempler:

Hvid står for renhed, uskyld, kyskhed, men også fornuft

Grøn står for håb og ungdom, men kan også være symbol på umodenhed og kølighed

Blå symboliserer det tillidsvækkende, det rolige og neddæmpede, men også det deprimerende og det melankolske

Rød forbindes med kærlighed, lidenskaber, men også blod

Sort er død, sorg og melankoli, men også styrke og autoritet

Gul symboliserer lys, varme og muntherhed, men også falskhed

(Fokus – en grundbog i film, tv og video)

SKEMA OVER FORTÆLLERTYPER: ROMAN OG FILM

Fortællertype	Roman	Film
Den alvidende fortæller eller den auktorale fortæller	• afsluttet handlingsforløb • hvad der er sket • hvad der vil ske i fremtiden, • ulige fortællertid og fortalt tid • ser personerne både indefra og udefra • kommenterer, vurderer og reflekterer over sin egen fortælling	Sprogligt: • „Guddommelig“, uden for tid og rum • en stemme, der taler ind over billederne • en række skilte eller andet, der sætter filmens handling ind i en ramme Billedsiden: • en selvstændig synsvinkel • en kamerabevægelse uden forbindelse til handlingsplanet • frøperspektiver, fugleperspektiver og andre perspektiver
Den personale fortæller eller 3. persons fortælleren	• holder sig tæt til en eller flere af fortællernes personer, både indre og ydre (lededgure) • tilslører, at der befinder sig en fortæller imellem læseren og det fortalte • fortællertid og fortalt tid falder ofte sammen • fremstillingen er ofte scenisk	• den mest anvendte fortællertype i film • kameraet holder sig tæt op ad lededguren, og handlingen ses i den valgte figurs perspektiv • alle andre ses udefra • begrænset af det fiktive univers • variant: reportagekameraet
Observatøren eller den neutrale iagttagere	• registrerer det, der kan iagttages • beskrives ofte som et kamera og en mikrofon • impressionistisk	• ofte tilstræbt fortællertype i film • dog oftest personalfortæller, fordi både kameraindstillinger og klipping er udtryk for en synsvinkel • i ren form som en fast indstilling
Jeg-fortælleren eller 1. persons fortælleren	• en del af handlingen eller • en observatør, • begrænser fortællingen til det, jeg et oplever, mindes, tænker og føler • giver fortællingen et skær af dokumentation, intimitet og troværdighed	• vanskelig i film, fordi kameraet i sig selv fungerer som en 3. persons fortæller • subjektivt kamera • voice-over • subjektiv lyd