**Filmiske virkemidler:**

Dette afsnit giver dig en basisviden om de filmiske virkemidler og den effekt de har på tilskueren. Det udgør derfor det fundament, du skal bruge for at kunne analysere og forholde dig undersøgende og kritisk til levende billeder. Samtidig er kendskabet til de filmiske virkemidler en hjørnesten i arbejdet med at producere film, fordi de gør dig klogere på, hvordan du selv kan udtrykke dig ved hjælp af bl.a. lyd, lys og farver, kamerabevægelser, komposition og klipning.

Når du skal analysere de levende billeders sprog, må du træne dine øjne og ører til både at se og lytte på en ny måde. Hvor du i din fritid kan læne dig tilbage og lade dig forføre af en film, leve dig helt ind i en dramatisk handling med interessante karakterer, er det nogle andre ting, der kræves af dig, når du skal arbejde med billeder og lyd i mediefag. Du skal være opmærksom, holde øje med de valg og fravalg en instruktør foretager, tage notater undervejs og forsøge hele tiden at være bevidst om, hvordan de filmiske virkemidler bruges til at skabe betydning i fortællingen. Og så skal du have et sprog til at tale om det, du ser og hører. Det er det sprog, der er hovedemnet i afsnittet her. Du vil på de næste sider blive præsenteret for en række centrale begreber inden for disse områder:

* Beskæring
* Perspektiv
* Kamera
* Lyd
* Klipning
* Lys
* Farver
* Billedkomposition
* Locations
* Tid

Selvom begreberne i afsnittet er vigtige, er det ikke nok at kunne nogle ord. Det handler også om at kende til *effekten* af de filmiske virkemidler, dvs. at vide noget om, *hvorfor* de bruges. For at forklare, hvad en instruktør opnår gennem brugen af netop de virkemidler, han eller hun benytter, kan man ikke bare ty til standardsvar. Man må altid se på den konkrete sammenhæng, som virkemidlerne bruges i. For eksempel vil en sparsom belysning ikke nødvendigvis betyde, at der er fare på færde eller at noget uhyggeligt er under opsejling. Måske kan belysningen i stedet skabe en romantisk stemning.

Viden om, hvordan de filmiske virkemidler kan anvendes for at opnå en bestemt effekt hos seeren, skal selvfølgelig også bruges, når du selv står bag kameraet og laver medieproduktioner. De mange begreber vil give dig og din gruppe et fælles sprog, som I har brug for, når I skal kommunikere sammen om jeres praktiske produktioner.

Som et gennemgående eksempel i afsnittet bliver Fenar Ahmads spillefilm *Underverden* fra 2017 brugt til at illustrere de mange filmbegreber.

Meget kort fortalt handler *Underverden* om karrierekirurgen Zaid (spillet af Dar Salim), der lever en overklassetilværelse sammen med sin gravide kone og deres jetsetvenner. Hans bror Yasin derimod, har aldrig forladt betonblokken i forstaden, hvor de begge to er vokset op. I filmens start opsøger Yasin sin storebror for at låne penge, da han efter et mislykket bankrøveri er kommet på kant med det bandemiljø, han er en del af. Men Zaid afviser ham. Da Yasin kort efter bliver tæsket ihjel, fører det imidlertid Zaid ud på et hævntogt i den kriminelle underverden.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/9/9/csm_008_Underverden_red_8150775bcb.jpg)

Plakaten til Fenar Ahmads spillefilm leger visuelt med Zaids transformation fra succesfuld hospitalslæge til toptrænet mørk hævner i den københavnske underverden.

Profile Pictures

**FIRE NØGLEBEGREBER** ID c279

I forbindelse med både analyse og produktion af levende billeder er der fire nøglebegreber, du skal kende til. De vedrører alle sammen den helt fundamentale opbygning af den filmiske fortælling:

* **Frame**: Filmens mindste enhed, som varer 1/24 sekund og består af ét enkelt billede på filmstrimlen.
* **Indstilling**: En filmoptagelse, der varer fra kameraet starter til det slukker. En ny indstilling begynder, hver gang der klippes.
* **Scene**: Et mindre handlingsforløb, som foregår samme tid og sted. Når tid og/eller sted skifter, starter en ny scene. En scene består som regel af mange indstillinger.
* **Sekvens**: Et længere afsluttet handlingsforløb, som består af flere scener.

**Beskæring:**

* [Supertotal](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=139#c281)
* [Total](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=139#c282)
* [Halvtotal](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=139#c283)
* [Halvnær](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=139#c284)
* [Nær](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=139#c285)
* [Ultranær](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=139#c286)

Betegnelsen beskæring udtrykker hvor meget af et motiv man kan se i billedfeltet. Målestokken er den menneskelige krop. Vi opererer med seks forskellige beskæringer: Supertotal, total, halvtotal, halvnær, nær og ultranær. Beskæringerne har en spændvidde der rækker fra det helt store overblik og til et fokus på den mindste detalje.

**Supertotal** ID c281

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/8/c/csm_009_Underverden_supertotal_red_2dd4d72353.png)

Profile Pictures

*Underverden* åbner med et supertotalt billede af København, som giver overblik og udsyn. En supertotal beskæring benyttes ofte som et **establishing shot** (forkortet **e-shot**), der er med til at fortælle filmens tilskuer, hvor vi befinder os geografisk.

**Total** ID c282

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/3/c/csm_010_Underverden_total_red_f353f06df6.png)

Profile Pictures

Totalbilledet viser en person i hel figur. Det er typisk beskåret over hovedet og under fødderne. Billedbeskæringen viser ikke bare en person, men også de omgivelser, han eller hun befinder sig i. På billedes ses Zaid på sin motorcykel i en af de mange transportscener, der fører ham fra et sted til et andet i den københavnske nat.

**Halvtotal** ID c283

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/6/c/csm_011_Underverden_hlavtotal_red_74196a6634.png)

Profile Pictures

Den halvtotale beskæring viser en person til omkring knæet og er derfor velegnet til at vise kropsbevægelser, relationer til andre karakterer og det omgivende miljø. Zaid opsøger i *Underverden* gamle venner og begynder at bokse og løbetræne for at blive klar til sit hævntogt. Beskæringen viser, hvordan han – også farvemæssigt – glider ubesværet ind i sit gamle hood.

**Halvnær** ID c284

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/a/9/csm_012_Underverden_nalvnaer_red_5aced496f4.png)

Profile Pictures

Med den halvnære beskæring kommer vi tættere på og kan tydeligere se ansigtstræk, mimik og følelsesmæsige reaktioner. Da Yasin kort inde i *Underverden* desperat opsøger sin storebror for at låne 100.000 kr., så han kan slippe ud af sine problemer og blive bandemiljøet kvit, afslår Zaid og viser ham koldt hen til elevatoren. Bagefter står Zaid alene udenfor sin lejlighed og kigger ned i det dyb, han netop har sendt Yasin ud i.

**Nær** ID c285

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/b/5/csm_013_Underverden_naer_red_e9e0f784c0.png)

Profile Pictures

Vi møder første gang Zaid på hans arbejde som succesfuld hjertekirurg. Nærbilledet kommer tæt på hans ansigt og viser ham fuld i kontrol og med overblik, koncentreret og effektiv. En nær beskæring af et ansigt kan også vise personens følelser.

**Ultranær** ID c286

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/9/9/csm_014_Underverden_ultranaer_red_a5f0b369f0.png)

Profile Pictures

En ultranær beskæring går helt tæt på og fremhæver en detalje. Det kan være en meget intens og følelsesladet beskæring. Her er det Zaids øjne i det sortmalede ansigt, efter at han har fuldført sin forvandling fra karrieremand, ægtemand og kommende far – til en blodig hævner, der tager loven i egen hånd for at gøre op med de gangstere, der har dræbt hans bror.

**Perspektiv:**

* [Normalperspektiv](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=140#c290)
* [Normalperspektiv forskudt](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=140#c291)
* [Fugleperspektiv](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=140#c292)
* [Frøperspektiv](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=140#c293)
* [Kælkede linjer](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=140#c294)

Perspektiv handler om, hvordan kameraet er placeret i forhold til motivet. Vi skelner mellem tre grundlæggende perspektiver: Normalperspektiv, hvor kameraet er placeret på niveau med motivet, fugleperspektiv, hvor kameraet er placeret, så det peger ned mod motivet og frøperspektiv, hvor kameraet peger op imod motivet. Fugle- og frøperspektiv kan være mere eller mindre ekstremt alt efter hvor tæt vinklen er på at være lodret. Det kan have en meget voldsom og dramatisk effekt.

**Normalperspektiv** ID c290

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/f/b/csm_015_Underverden_normalperspektiv_red_65af11f061.png)

Profile Pictures

Zaid i normalperspektiv, hvor kameraet er anbragt i øjenhøjde med ham. Det er en neutral og upåfaldende kameraplacering og derfor den, der benyttes mest. Netop fordi normalperspektivet er så almindeligt, vil en analyse af perspektiv ofte særligt fokusere på, hvornår der er afvigelser fra det.

**Normalperspektiv forskudt** ID c291

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/a/2/csm_016_Underverden_normalperspektiv_forskudt_red_865ea582fb.png)

Profile Pictures

Kameraet er placeret i samme vinkel som i normalperspektivet, men forskudt nedad, så det flugter med Zaids fødder, da han går hen imod sin motorcykel. Det er et perspektiv, som kan skabe mystik og spænding, fordi kameraet ikke viser hele personen, men kun afslører en mindre del.

**Fugleperspektiv** ID c292

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/7/a/csm_017_Underverden_fugleperspektiv_red_e0940b58d4.png)

Profile Pictures

Zaid er i knæ, efter at hans ven har affyret en pistol mod hans skudsikre vest for at gøre ham immun over for skud. Det er et øjeblik, hvor han er chokeret. Fugleperspektivet får motivet til at syne mindre, og det kan derfor have den effekt, at fx en person ser lille, svag og underlegen ud.

**Frøperspektiv** ID c293

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/e/8/csm_018_Underverden_froeperspektiv_red_55a5c9c664.png)

Profile Pictures

Et frøperspektiv, hvor kameraet er placeret så det peger opad mod motivet, kan få fx en person til at se stor, magtfuld og truende ud. I *Underverden* er der mange frøperspektiver af Zaid, da han folder sig ud som hævngerrig storebror.

**Kælkede linjer** ID c294

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/1/1/csm_019_Underverden_kaelkede_linjer_red_82343c8fe3.png)

Profile Pictures

Kameraet kan også drejes til den ene side, så det står skråt. Det skaber kælkede, diagonale linjer, der signalerer at noget er utrygt og ude af balance. Zaid opsøger efter sin brors død de gangstere, Yasin har været stik-i-rend-dreng for. Men han får tæv, og da han løber væk derfra, er de kælkede linjer med til at vise den fare og usikkerhed, bandemiljøet er forbundet med.

**OPGAVE: TAG FOTOS AF BESKÆRINGER OG PERSPEKTIVER** ID c295

Optag individuelt på din mobil (eller tegn på storyboard-papir) følgende 11 begreber – ét begreb pr. foto

* E-shot
* Supertotal
* Total
* Halvtotal
* Halvnær
* Nær
* Ultranær
* Normalperspektiv
* Fugleperspektiv
* Frøperspektiv
* Kælkede linjer

Gå sammen i par og tjek hinandens øvelser. Har I styr på begreberne?

**Kamera:**

* [Statisk kamera](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=141#c297)
* [Kamera i bevægelse](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=141#c298)
* [Håndholdt kamera](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=141#c299)
* [Kamera på kroppen](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=141#c300)
* [Zooms](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=141#c301)

Kameraet optager de levende billeder, og det kan gøres på mange måder. Kameraet kan stå helt stille, men det kan også bevæge sig - i flere retninger og med flere slags kamerabevægelser. Det kan være monteret på stativ, på fotografens krop og på transportmidler. Der kan også være tale om bevægelser inde i selve kameraets objektiv, nemlig zooms. Det er ikke ligegyldigt, hvilke kamerabevægelser der benyttes, for de har forskellige udtryk og formål. Nedenfor vil de mest almindelige typer blive gennemgået.

**Statisk kamera**

Statisk kamera er det begreb, der bruges om det helt stillestående kamera. Som regel vil det statiske kamera være fastgjort på et stativ for at sikre, at det ikke bevæger sig. Men man kan også have kameraet placeret andre steder, fx på en pude, på en stol, på gulvet eller lignende. Der kan være flere grunde til, at man vælger at benytte statisk kamera. I en interviewsituation kan man fx ønske at skabe et stabilt og roligt indtryk, hvor det er det en person fortæller, man skal lægge særlig vægt på. Her kan det virke forstyrrende, hvis der pludselig er mange kamerabevægelser. Optager det statiske kamera samtidig meget lange indstillinger, kan det give et langsomt tempo, hvor der dvæles ved det visuelle udtryk, og hvor seeren opfordres til selv at gå på opdagelse i billedfeltet og granske det.

**Kamera i bevægelse**

Et stativ skal stabilisere kameraoptagelserne, så de ikke bliver for abrupte og urolige. Men stativet kan sagtens være placeret på et transportmiddel, der er i bevægelse.

Et **autokamera** er monteret på en bils forrude og optager kørslen. En **drone** med kamera kan sendes op i luften for at optage glidende kamerabevægelser, der fx følger et objekt på landjorden i en travelling. Eller der kan filmes fra en **helikopter**, som også giver overbliksbilleder i supertotal.

Kameraet kan også placeres på en **kran**, som har den fordel, at den er meget mobil. En kran kan både køre og samtidig bevæge sig op og ned og til forskellige sider. Den vil derfor fx kunne følge en person eller et objekt både på afstand og tæt på og skifte perspektiv undervejs. Det kan give glidende kamerabevægelser som tilfører dynamik til optagelserne.

Kameraet kan bevæge sig på forskellige måder. Når det drejer vandret om sin egen akse kaldes det en **panorering**. Med en panorering kan man fx følge en person eller give et overblik over et landskab eller miljø. Hvis der er tale om en meget hurtig panorering kaldes det en **swish pan**. Den kamerabevægelse kan fx bruges til at koble scener sammen.

En **tilt** er betegnelsen for en lodret bevægelse – enten op eller ned – om kameraets akse. Med en tilt kan man fx give et vurderende 'elevatorblik' på en person.

Hvis kameraet ikke er bundet til bevægelser om sin egen akse i enten en tilt eller panorering, men kan bevæge sig mere frit, fx på et køretøj, er der tale om en **travelling**. I *Underverden* er der benyttet masser af travellings, fx når kameraet følger Zaid mens han løber, går eller kører på motorcykel. Som regel er en travelling en flydende bevægelse, der tilføjer tempo og dynamik til filmen.

En travelling kan både trække sig væk fra noget, bevæge sig hen imod noget, følge en karakter - baglæns, forlæns, eller fra siden. Men travellings kan også bevæge sig i andre mere usædvanlige retninger. I *Underverden* møder vi allerede i anslaget en travelling, der påkalder sig opmærksomhed. Da kameraet følger Yasin gå hen imod banken for at røve den, bliver det udenfor, mens Yasin selv går ind ad døren. Kameraet laver i én og samme indstilling en cirkulær bevægelse på næsten 360 grader inden det igen møder Yassin, der nu er på vild flugt væk fra åstedet.

**Håndholdt kamera**

Kameraet kan fjernes helt fra stativet og være **håndholdt**. Det vil som regel give rystede optagelser, der kan fungere godt i dramatiske scener og understrege fare eller kaos.

Nogle genrer dyrker det håndholdte kamera. Vi møder det tit i dokumentarer, da det kan give en realismeeffekt, men også i fiktionsfilm, hvor det kan benyttes til at tilføre nervøsitet og uro, fx i gyser- eller krigsfilm. Det håndholdte kamera er også en fast bestanddel af *Underverden*. Fx bliver det benyttet, da Zaid flygter fra forstaden efter at han har opsøgt de gangstere, der står bag Yasins død. Her skal kamerabrugen understøtte den farlige situation og Zaids ønske om at komme hurtigt væk.

# Kamera på kroppen

# Kameraet kan monteres mange steder – med forskellige effekter. Fx er der en række muligheder for at fastspænde et kamera på fotografens krop.

Et **steadicam** er en form for stabiliserende stativ, der er placeret på fotografens overkrop og som giver mere glidende og rolige kamerabevægelser. **Hjelmkameraet** er, som det fremgår af navnet, monteret på en hjelm. Det betyder, at den person, der bærer hjelmen, samtidig har begge hænder fri og derfor kan lave det, personen ellers ville gøre. Det behøver derfor ikke at være en professionel fotograf, der optager med hjemkameraet. Især i forbindelse med krigsdokumentarer eller ekstremsport er hjelmkameraer blevet brugt for at give tilskueren en oplevelse af at være meget tæt på begivenhederne. Det giver næsten en fornemmelse af, at man ser det fra den persons point of view, som har hjelmen på.

# Zooms

# Med en ****zoom**** er det ikke selve kameraet, der bevæger sig, men glaslinserne inde i kameraet (objektivet), der forskydes i forhold til hinanden. Med en ****zoom ind**** får vi oplevelsen af at komme tættere på et motiv, at noget udpeges for os, mens vi med en ****zoom ud**** i stedet tilbydes et overblik og ser noget i en større sammenhæng. Men selvom det kan se ud som en kamerabevægelse, er det altså ikke tilfældet. Zooms kan have forskellige udtryk alt efter det tempo, der benyttes. Hvis der er tale om en ultrahurtig zoom kalder man det ****chok zoom****.

Ind imellem ser man en special effect, der kaldes **global zoom**. Det er en kamerabevægelse, der starter ude i verdensrummet eller fra et ekstremt fugleperspektiv over et bestemt land optaget med digitalt satellitkamera. Den globale zoom bevæger sig derefter ind mod et mere begrænset geografisk udsnit, fx for at udpege et sted, hvor nogle begivenheder, har fundet sted.

En helt særlig form for effekt kan opnås ved at kombinere zoom med kamerabevægelsen travelling. Ved at zoome ind og samtidig lave en travelling ud (eller omvendt: zoome ud og travelle ind) opnår man at skabe en særlig bevægelse og spænding mellem et motivs forgrund og baggrund. Baggrunden bevæger sig på en måde, der kan give indtryk af chok, overraskelse eller ligefrem fysisk svimmelhed. Kamerabevægelsen kaldes en **vertigo** efter titlen på en film af Alfred Hitchcock fra 1958.

## OPGAVE: OPTAG KAMERABEVÆGELSER

## Gå sammen to og to og optag alle de forskellige typer af kamerabevægelser, der er nævnt i dette afsnit. Upload dem på en fælles platform og vis dem i klassen. Husk at fortælle, hvad de forskellige kamerabevægelser kan bruges til.

## Lyd:

* [Diegetisk lyd](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=142#c304)
* [Ikke-diegetisk lyd](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=142#c305)

De levende billeders lydside har en helt afgørende indflydelse på, hvordan vi som publikum opfatter det vi ser. Lyd kan forstærke en følelse, den kan hjælpe os med at forstå det, som billedsiden viser, men den kan også stå i kontrast til det visuelle udtryk, eller rumme udefinerbare, måske uhyggelige og ildevarslende, lyde. Og så kan lyd også i perioder være fraværende, så stilheden skaber en stigende spænding og uro hos tilskueren. Hvis du vil have en ide om, hvor stor en betydning lyden egentlig har, så kan du prøve at skrue helt ned for den, mens du ser en film eller serie.

Helt overordnet skelner man mellem to typer af lyd - diegetisk lyd og ikke-diegetisk lyd. I *Underverden* er der arbejdet grundigt med filmens lyddesign og vi møder et bredt register af både diegetiske og ikke-diegetiske lyde.

**Diegetisk lyd**

Den diegetiske lyd rummer de typer af lyde, der både kan høres af karaktererne i filmens univers og af tilskueren. De er altså en del af selve fortællingen (diegesen). Den diegetiske lyd kaldes også for **reallyd**. Eksempler på diegetisk lyd er for eksempel de lyde, der kommer fra en karakter (som snorken, slag, vejrtrækning), **dialog** mellem karakterer eller **realistiske baggrundslyde**. Nogle af disse lyde er måske lavet efter filmoptagelserne af en **foley-artist** og lagt på i redigeringen. Foley-artisten er en lydekspert, der kan skabe alle mulige forskellige lyde, af fodtrin, knirkende gulvbrædder og tænder der klaprer. Men det der afgør, om det er diegetiske lyde eller ej, er, hvorvidt de opfattes som lyde, der indgår i fortællingens handlingsplan. Ind imellem kan der skrues op for den diegetiske lyd for fx at understrege den betydning lyden har på filmens karakterer. Det kalder man **forstærket reallyd**. Det benyttes mange gange i *Underverden*, når der fx er slåskampe. Bl.a. da Zaid vender tilbage til gangstergruppen og slår en af vagterne ned. Her er lydstyrken øget i forbindelse med slag, spark, vejrtrækning og brækkede knogler.

En anden diegetisk lydtype er **offscreen lyd**. Det vil sige, at vi *hører* en reallyd, mens vi ikke kan *se* lydkilden, da den befinder sig uden for billedfeltet. Det kan være en ret effektiv måde at skærpe tilskuerens opmærksomhed og nysgerrighed på, for her må man jo forestille sig, hvordan noget foregår, da man ikke kan se det. Da Yasin røver en bank i starten af *Underverden* kommer kameraet ikke med ind bag den lukkede dør til banken. Men vi kan offscreen høre, hvordan han råber derinde, at der lyder skrig og at han affyrer skud. Hjernen arbejder derfor på højtryk med selv at danne billeder af, hvad der egentlig foregår bag døren. Det kan derfor være en meget effektiv – og billig! – måde at skabe spænding på.

Også **subjektiv lyd** er diegetisk lyd, hvor vi som tilskuere oplever, hvordan en bestemt karakter i filmen hører noget. Det er derfor en lyd, som ikke høres af de andre karakterer i fortællingen. Når Zaid har mareridt om, hvordan broren Yasin er blevet trukket efter en bil, og han igen og igen hører Yasins bøn om hjælp ekkoe i sit hoved, er vi derfor med helt inde i hans bevidsthed og forestillingsverden. Den subjektive lyd er god til at skabe indlevelse og identifikation med en karakter.

Der er selvfølgelig også masser af anden diegetisk lyd i *Underverden*. Når personerne i filmen taler sammen, når vi hører lyden fra Zaids motorcykel, når glas klirrer osv.

Det kan også betale sig at holde øje med, om der arbejdes bevidst med **stilhed**. Tavshed mellem personer kan fortælle noget om deres relation til hinanden, og lange perioder med stilhed kan oplade en stemning og skabe anspændthed og nervøsitet.

**Ikke-diegetisk lyd**

Den ikke-diegetiske lyd kan kun høres af tilskueren, og den lægger spor ud til, hvordan vi skal opleve, forstå og fortolke filmfortællingen (diegesen). Den ikke-diegetiske lyd tilføjes altid i redigeringen.

En af de mest velkendte ikke-diegetiske lyde er stemningsskabende **musik**. Her taler vi ikke om musik, som kommer fra en radio i filmen eller et orkester, der optræder i en tv-serie, men om musik, som er produceret kun for tilskueren og som skal sætte en atmosfære for de levende billeder. Det kan være den lette og nærmest healende musik, der følger Zaid i *Underverden*, da vi møder ham første gang på hospitalets operationsstue og mens han kører hjem på sin motorcykel. En musik som dog alligevel har en underliggende basgang, der måske er med til at varsle den undertone af uro, der også er knyttet til ham.

Man kan også tilføje forskellige slags **abstrakte lydeffekter** til de levende billeder for at underbygge filmens univers og skabe en særlig følelse og oplevelse hos tilskueren. Det kan være lydspor med udefinerbar rumlen og ikke-realistisk 'støj', lyde der minder om musik, men ikke helt er det. *Underverden* er fuld af sådanne lydeffekter, der både opbygger og understreger uro og utryghed. Som den intense lyd, der benyttes, da Zaid er ved at få trykket sine øjne ind under en kamp på liv og død, eller den ildevarslende tone, der knytter sig til Zaid, mens han sidder med sine venner og Yasin er på vej hen til ham for at bede om hjælp.

Især i horrorfilm, thrillere og hårdtpumpede actionfilm møder vi et lydunivers med mange abstrakte lydeffekter, som netop har til formål at skabe spænding og suspense eller fremhæve en tempofyldt og dynamisk handling.

Det er imidlertid ikke altid, at en instruktør ønsker at musik og lyd skal understøtte billedsiden. Nogle gange kan det tværtimod være en intention, at lydsiden skal stå i kontrast til billedsiden. En sådan **kontrapunktisk lyd** kan eksempelvis bestå af en billedside, der viser en voldsomt ubehagelig situation, mens der på lydsiden afspilles et muntert musikstykke. Det kan give et absurd, grotesk eller måske ligefrem surrealistisk udtryk.

Traditionelle fortællerstemmer som **voice over** og **speak** vil som regel også være ikke-diegetiske, hvis de kommenterer på en handling eller billedside fra en mere alvidende position. Begrebet voice over anvendes især om en dokumentarisk fortæller (også kaldet **Voice of God** på grund af det overblik, der er knyttet til denne fortællertype), mens speak typisk benyttes ifm. nyhedsformidling.

Lyd kan også bruges til at sammenkoble og bygge bro mellem indstillinger, scener og sekvenser. Fx ved at lade en replik, en lyd eller et stykke musik, der er påbegyndt i en indstilling fortsætte over i den næste. Det vil typisk give en mere blød og flydende overgang og skabe sammenhæng mellem indstillingerne. Betegnelsen **lydbro** benyttes om denne brug af lyd.

**OPGAVE: LYDDESIGN I PAR**

Forestil jer, at I skal være lyddesignere på en stor spillefilm, hvor der slet ikke er økonomiske begrænsninger. I skal skabe et lydunivers, som er romantisk (melodrama) *eller* uhyggeligt (horror) *eller* morsomt (komedie). I vælger selv genren.

* Lav nu en liste med 10 lyde, som I mener vil kunne give filmen en Oscar for bedste – og mest originale! – lyd.
* Vælg derefter de 5 bedste lyde ud og lav en begrundelse på én sætning pr. lyd for, at den skal indgå i filmens lydunivers. Kom med ideer til, hvordan jeres 5 lyde konkret kan indgå.
* Præsentér jeres ideer for et andet par.

**OPGAVE: SAMME INDSTILLING – FORSKELLIGE LYDE**

Forestil dig en indstilling optaget med statisk kamera, hvor en bedstefar sidder med sit lille barnebarn på skødet. Du skal nu foreslå 7 forskellige måder at bruge lyd på, som kan benyttes til indstillingen. De må meget gerne repræsentere forskellige genrer: Offscreen lyd, forstærket reallyd, subjektiv lyd, ikke-diegetisk musik, kontrapunktisk lyd, abstrakt lydeffekt, voice over.

* Gå I grupper på 4 og fortæl hinanden om jeres ideer. Hvilke ideer kan I bedst lide – hvorfor?

**OPGAVE: LYDJAGT**

Gå sammen i triader og træk lod om følgende stemningsord: RO, RASERI, FRYGT, HAD, TVIVL, LYKKE, SPÆNDING, SORG. I kan evt. i klassen selv tilføje flere ord, som kan indgå i lodtrækningen.

* Diskuter i triaden, hvilke lyde, der kan knyttes til stemningen. Lav en oversigt.
* Gå ud og optag 5-7 lyde fra jeres oversigt og kom med forslag til, hvordan lydene konkret kan bruges i en film.
* Fremlæg jeres arbejde for hinanden.

**Klipning:**

* [Kontinuitetsklipning](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=143#c310)
* [Montageklipning](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=143#c315)
* [Klippetempo](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=143#c318)
* [Overgange/transitions](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=143#c319)

Klipning er om noget det element, der er med til at definere de levende billeder som kunstart. Klip mellem indstillinger giver uanede muligheder for at sammensætte, kontrastere, eksperimentere og derigennem skabe nye betydninger og udtryk. Men der er også en hel række grundlæggende klipperegler, en slags visuel grammatik, som det er nyttigt at kende til, både når man skal analysere og selv producere film. Man skelner overordnet mellem de to klippeformer kontinuitetsklipning og montageklipning.

**Kontinuitetsklipning** ID c310

Den mest almindelige måde at klippe på er kontinuitetsklipning. Det er den bærende klippeform, vi kan regne med at møde i langt de fleste spillefilm, dokumentarer og serier – og også i Fenar Ahmads *Underverden*. Selve betegnelsen *kontinuitet* betyder noget, som er ubrudt og fortsætter. Og kontinuitetsklipningens vigtigste kendetegn er da også, at den ikke gør opmærksom på sig selv, den er sømløs og usynlig, så vi nærmest ikke bemærker, at der bliver klippet mellem indstillingerne. Det hænger sammen med, at det er en klippeform, der benytter sig af en hel masse veletablerede grundregler inden for klipning, som vi er blevet opflasket med gennem alle de mange, mange fortællinger i levende billeder, vi har set igennem vores liv. Nogle af de regler og klippegreb, der hører under kontinuitetsklipning er:

* Klip på blikretning
* Shot-reverse-shot
* Klip på bevægelsesretning
* Reaction shot
* Elliptisk klipning
* Cutaway
* Krydsklipning
* Parallelklipning

**Klip på blikretning** er betegnelsen for en gængs måde at vise, hvad en person kigger på. Her klipper man typisk et (halv)nærbillede af et ansigt, der ser lidt ud til siden og betragter noget offscreen, sammen med en indstilling af det man skal opfatte, at personen ser på, fx et hus. Selvom huset måske befinder sig et helt andet sted, vil vi som seere uvilkårligt forbinde de to indstillinger med hinanden og lave den kobling, at personen ser på huset. Vi møder ustandselig klip på blikretning i en film som *Underverden*. Eksempelvis da vi introduceres til Zaid på hospitalet: Vi ser et nærbillede af Zaid, hvorefter der klippes til det hjerte, han er i gang med at operere. Dermed er hans arbejdsfelt, samt hans rolige og kompetente tilgang til det, blevet markeret.

Der er også en ret fast norm for, hvordan man kan klippe mellem karakterer, der fører en samtale. Først viser man en indstilling af den person der taler, set fx i en halvnær beskæring over the shoulder fra den lyttende person. Når der sker et replikskifte mellem personerne, klipper man til den person, der nu taler og vice versa så længe samtalen varer. Det kaldes **shot-reverse-shot**, hvis man på denne måde klipper frem og tilbage mellem de talende personer.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/8/9/csm_020_Underverden_shot-reverse-shot_1_red_4887414479.png)

Profile Pictures

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/0/0/csm_021_Underverden_shot-reverse-shot_2_red_f4e96ee2ac.png)

Profile Pictures

Et eksempel på shot-reverse-shot fra Underverden, hvor der klippes mellem Yasin og Zaid under deres samtale.

Med **klip på bevægelsesretning** sikrer man en glidende og uforstyrret sammenkædning af indstillingerne. Hvis man skal vise en karakter, der fx går hen mod en dør og åbner den, vil man sikkert optage det lille forløb i flere indstillinger. Når man klipper midt i en bevægelse (af ben der bevæger sig, eller en hånd der trykker et håndtag ned), skal den bevægelse, der er påbegyndt i en indstilling, fortsætte i den næste indstilling. Klip på bevægelsesretning er også med til at fastholde en bestemt retning i sammenklipningen af de enkelte indstillinger. Det gør man for at sikre, at seeren ikke bliver forvirret og misforstår, hvor fx en karakter i filmen bevæger sig hen. Da Zaid i starten af *Underverden* kører hjem fra hospitalet på sin motorcykel, følger vi ham i en hel række indstillinger, som holder samme bevægelsesretning (han kører fra højre mod venstre).

Endnu en konvention, der forbinder sig til kontinuitetsklipningen, er brugen af **reaction shots**. Som navnet siger, handler det om at vise, hvordan en karakter i filmen reagerer på noget. Her klipper man som regel (kortvarigt) til en nær eller halvnær indstilling af en persons ansigtsudtryk for at pege på, hvordan han eller hun er blevet påvirket af noget, der er sket eller er blevet sagt. På den måde kan vi som tilskuere få vigtig information om karaktererne, samtidig med at der skabes sammenhæng og flow i fortællingen. Der er masser af reaction shots i *Underverden*. Fx da Zaid i filmens slutning betragter sin kone og deres nyfødte søn igennem en glasrude fra hospitalsgangen. Eller da han i filmens begyndelse får et telefonopkald fra broren. Begge eksempler inviterer os til aflæsninger af Zaids følelsesmæssige tilstand.

Når man skal fortælle en historie i levende billeder får man tit brug for at springe i tid. Der er ingen grund til at vise alt det kedelige, hvor ingenting sker. Forestil jer, at vi skulle sidde og se på, at personerne i en tv-serie sover hver nat. Det ville ingen seere holde til. Derfor benytter man **elliptisk klipning**, som simpelthen betyder, at man klipper noget tid ud. Der benyttes elliptisk klipning hver gang der skiftes sekvens eller scene i *Underverden*. Vi ser fx Zaid køre op med elevatoren, da han kommer hjem fra arbejde, mens den næste indstilling, der klippes til, er den middag, han og konen Stine holder med deres venner i lejligheden. Der er altså ved hjælp af elliptisk klipning sprunget nogle timer over (fra eftermiddag til aften).

Andre gange klipper man væk fra noget af mere moralske grunde, eller for at få publikum til selv at forestille sig, hvad der sker, når man laver en såkaldt **cutaway**. Det kan man opleve, når der i en film lægges op til, at karaktererne skal nyde en intim stund sammen, og der klippes væk fra dem lige inden det bliver alt for hedt. Det kaldes **cutaway from sex**. Denne måde at klippe på bruges også, da Zaid og Stine har sex i *Underverden*. Men klippeformen kan også bruges, når en person bliver slået ihjel uden for billedrammen, og man derfor ikke får udpenslet, hvordan personen ser ud som døende eller død. Det kaldes meget praktisk for **cutaway from death**. I *Underverden* er der ikke cut away from death. Tværtimod. Her får vi tit set voldsomme nærbilleder, når Zaid tager livet af brorens mordere. Og det er meningen, at vi skal se volden, inkl. detaljer og splattereffekter, for at forstå, hvor brutalt miljøet er.

To andre klippemåder skal omtales her, fordi de også er med til at skabe kontinuitet mellem indstillingerne – og dermed flow i handlingen. Det er krydsklipning og parallelklipning.

I **krydsklipningen** klippes der mellem to eller flere handlingstråde, som til sidst mødes. Sådan en klipning ser vi eksempelvis ifm. forfølgelsesscener, hvor vi først i en indstilling ser en person på flugt, hvorefter der klippes til en indstilling med forfølgeren. Der klippes frem og tilbage mellem dem og gerne i et stigende tempo, indtil personen til sidst fanges (= handlingstrådene mødes).

I **parallelklipningen** klippes der også mellem to eller flere handlingstråde, men de mødes til gengæld *ikke* til sidst. I parallelklipningen kan intentionen måske være at vise, hvad forskellige personer laver på samme tidspunkt. Der kan klippes mellem dem, men deres forskellige handlingstråde mødes ikke. Man kan sige, at vores første møde med Zaid i *Underverden* er ifm. et parallelklip. Vi kommer direkte fra en hektisk, håndholdt travelling efter Yasin, som er på flugt fra politiet, og til en helt rolig indstilling, hvor Zaid er i gang med en hjerteoperation. Her fungerer parallelklipningen mellem de to brødre som en tydelig understregning af forskellene på dem, deres miljø og deres sociale status.

**Montageklipning** ID c315

Hvor formålet med kontinuitetsklipningen er at etablere en sammenhængende og usynlig kæde af handlinger, vil montageklipningen snarere gøre opmærksom på sig selv. Her er det meningen, at vi skal lægge mærke til, at der klippes. I nogle tilfælde lægger montageklipning endda op til, at vi som seere skal undre os og reflektere over, *hvorfor* der klippes som der gør. Nogle af de måder, det kan gøres på, er ved hjælp af:

* Klip på symboler
* Klip på kontrast
* Montagesekvenser

**Klip på symboler** vil ofte påpege en sammenligning ved at klippe væk fra den handling man følger og hen til en symbolsk parallel. Der er ikke umiddelbart oplagte eksempler på en sådan symbolsk klipning i *Underverden*. Men et tidligt eksempel møder vi hos den russiske instruktør Sergei Eisenstein, som i sin film *Strejke* fra 1925 klipper fra nedkæmpningen af det arbejdende folk hen til en indstilling, som viser at en okse bliver slagtet. I samme stil møder vi hos Chaplin pludselig en indstilling af en flok får i filmen *Modern Times* (1936, da. *Moderne tider*), da han vil vise, hvordan moderne industriarbejdere også optræder som bevidstløse flokdyr. Begge eksempler vil via klipningen understrege ligheden med noget.

Med **klip på kontrast** sker der også en parallelisering, men her er fokus på tydelige modsætninger, som skal få seeren til at tænke over kontrasterne og på, hvad instruktøren vil fortælle med sin sammenstilling af indstillingerne. Det kan være man vil vise uligheder og forandringer i verden og derfor vælger at klippe mellem før-nu, mellem rige og fattige, mellem gamle og unge eller lignende.

**Montagesekvenser** er mindre passager med montageklipning. Hvis man ønsker at illustrere et mere abstrakt emne, som fx tro, sorg eller kærlighed, kan man vælge at optage en række indstillinger, der i mere symbolsk form peger på temaet. En montage om tro kan eventuelt vise indstillinger af personer i bøn, et kors, en moske, en bibel, religiøse ritualer osv. En sådan montagesekvens kan etablere en stemning og sætte billeder på noget, som ellers er uhåndgribeligt og vanskeligt at formidle.

Man kan også ved hjælp af en montagesekvens vise et bestemt miljø. Det kan man gøre gennem en sammenklipning af indstillinger, som optages i det pågældende miljø. Forestil dig, at du skal billeddække en institution som et fængsel, et hospital eller måske en skole. Der vil være en hel række af genstande, personer og locations, som kan være med til at illustrere netop de institutioner, og som kan sammensættes i en mindre montage, der fx introducerer til miljøet.

Med en montagesekvens kan man også vise, at tiden går. Med elliptisk klipning, der trækker tiden sammen, kan man med få indstillinger vise, at der går lang tid. Fx ved at klippe fire indstillinger af de fire årstider sammen. I *Underverden* bruges en montagesekvens til at vise, hvordan Zaid træner sig op til rollen som hævner. Han dukker op i sin gamle ven Torbens værksted og siger "Jeg vil gerne træne igen" og så følger en montage, der viser Zaids arbejde med at opbygge en stærk krop. Han løbetræner, bokser og sprøjter sig i hemmelighed på hospitalet. Montagesekvensen bindes sammen af ikke-diegetisk musik.

Som regel udgør montageklipning kun en mindre del af en produktion, der gennemgående er kontinuitetsklippet. Dvs. at der – igen: som regel – er tale om, at der i mindre passager benyttes montageklipning. Og selvfølgelig er der undtagelser. Fx er der kortfilm, musikvideoer og reklamer, der udelukkende er montageklippede.

**OPGAVE: TJEK KLIPPEMETODERNE I PRAKSIS** ID c317

Del klassen op i triader, som afprøver nedenstående klippeformer inden for både kontinuitets- og montageklipning i praksis. Benspænd: I skal skiftes til at optage og I skal alle sammen prøve at arbejde med redigering.

* Klip på blikretning
* Klip på bevægelsesretning
* Shot-reverse-shot
* Reaction shot
* Elliptisk klipning
* Krydsklipning
* Parallelklipning
* Klip på symbol eller kontrast
* Montagesekvens (vælg selv tema)

**Klippetempo** ID c318

Klipning handler også om tempo, dvs. om hvor lange de enkelte indstillinger er. Lange indstillinger sænker typisk fortælletempoet, mens korte indstillinger øger det. Men det afhænger selvfølgelig også af, hvad den enkelte indstilling viser – og med hvilke virkemidler!

**Overgange/transitions** ID c319

Vi har ovenfor set nærmere på de to overordnede klippeformer - kontinuitetsklipning og montageklipning. Det er måder at klippe på, som kan skabe enten kontinuitet og sammenhæng eller som bryder med kontinuiteten og i stedet arbejder med symbolske paralleller og kontraster. De enkelte indstillinger i en film kan også klippes sammen på forskellige måder. I boksen nedenfor er der eksempler på nogle de mest brugte overgange mellem indstillinger samt deres effekt.

**OVERGANGE MELLEM INDSTILLINGER** ID c320

|  |  |
| --- | --- |
| **Rent klip** | Klip mellem to indstillinger helt uden effekter eller gimmicks. |
| **Dissolve** | En ny indstilling overtager gradvist den foregående indstilling. Det giver en blød og flydende overgang mellem indstillingerne. Denne overgang kan bruges til at skabe et mere poetisk og stemningsfuldt udtryk. Kaldes også for **overtoning** eller **overblænding**. |
| **Fade** | Ved **fade ned** toner en indstilling gradvist til sort (eller en anden farve). Ved **fade op** toner en indstilling gradvist fra sort (eller en anden farve) til en indstilling i levende billeder. Fade kan markere et spring i tid og blev tidligere ofte benyttet ved sekvensskift. |
| **Match cut** | Skaber en tydelig visuel sammenhæng mellem de to indstillinger, der klippes imellem. Det kan gøres ved at klippe mellem to motiver, der har samme form og størrelse, som hvis der eksempelvis klippes mellem et øje og en måne – begge runde og i samme størrelse. Det kan også gøres ved at klippe på en bevægelse, der startes op i en indstilling og fortsættes i den næste indstilling. Fx hvis der kastes en bold op i den første indstilling og den kommer ned som et æble i den næste – der skabes en glidende bevægelse ifm. et motiv, der har samme størrelse/form.  I begge tilfælde lægger klipningen op til, at seeren laver en kobling mellem indstillingerne og motiverne/bevægelsen. |
| **Jump cut** | Klip mellem indstillinger med sammen motiv, der også har samme beskæring og perspektiv, og som ved sammenklipningen giver det indtryk at motivet ’hopper’. Det kan fx være, hvis der klippes i et interview med en person. Jump cuttet opstår, fordi personen vil bevæge sig en lille smule under interviewet, og hvis man derfor klipper noget ud undervejs, vil der komme ufrivillige ryk af personen mellem indstillingerne.  Det udtryk et jump cut giver, kan selvfølgelig udnyttes, hvis man ønsker netop denne effekt. |
| **Splitscreen** | Som begrebet antyder, er skærmbilledet delt i to halvdele (eller evt. flere felter), og man følger på den måde flere handlingstråde på én gang. Som regel har splitscreenens forskellige billeder noget med hinanden at gøre, og en meget klassisk version er at se to personer, der taler i telefon sammen. En splitscreen vil ofte vise samtidighed. Strengt taget behøver en splitscreen ikke at være en overgang, men hvis vi nu fx starter med at se en person, derefter skifter til en splitscreen, hvor vi følger to personer, og der efterfølgende klippes til, at vi følger den anden person, vil splitscreenen blive brugt som en overgang. |
| **Wipe** | En indstilling skubber nærmest den foregående væk. Wipen bruges ofte i komedier. |
| **Pistolskud** | Typisk tre korte indstillinger, som forestiller det samme motiv set fra samme perspektiv, men i forskellige beskæringer. Eksempelvis en kvinde i halvtotal, halvnær og nær. Ved at klippe mellem de tre indstillinger lige efter hinanden kan man opnå en chokagtig effekt. |

**Lys:**

* [High key-belysning](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=144#c323)
* [Low key-belysning og skygger](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=144#c324)
* [Modlys](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=144#c325)
* [Reallys](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=144#c326)

Belysning er et virkemiddel, som har enorm indflydelse på, hvordan en scene opfattes. Nogle filmgenrer kan vi ligefrem genkende blot på deres brug af lys. En romantisk komedie vil som regel benytte veloplyste locations, hvor alt er synligt og tydeligt for tilskuerens øje, mens en horrorfilm arbejder indenfor en dunkel og skyggefuld lysskala. Mørket sætter en uhyggelig stemning, men stimulerer også seerens fantasi. Uanset om man ønsker at arbejde med kraftig eller med sparsom belysning, vil det tit være nødvendigt at sætte kunstigt lys, så man kan styre dets retning, styrke og evt. farve.

Når det gælder lys er følgende begreber centrale: High key-belysning, low key-belysning, modlys og reallys.

I *Underverden* er der generelt sparet på high key-belysningen. Det er en gangsterfilm, der især foregår i et kriminelt parallelsamfund, hvilket de mange low key- og modlysbilleder understøtter.

**High key-belysning** ID c323

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/8/e/csm_022_Underverden_high-key_belysning_red_c409e07e3f.png)

Profile Pictures

I scenen, hvor Zaid er på jagt efter dope i hospitalets depot, er hele rummet badet i lys og der er ingen skygger. Belysningen kaldes high key.

**Low key-belysning og skygger** ID c324

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/8/5/csm_023_Underverden_low-key_belysning_red_52d897e68d.png)

Profile Pictures

Zaid forsøger at trænge ind i forstadens barske miljøer og tager hårdhændende metoder i brug. Som her, hvor han kommer i fight med en gruppe unge rødder, og situationen eskalerer. Der er low key-belysning – mørkt og skyggefuldt og kun et svagt gulligt lys i baggrunden.

Selvom belysningen i *Underverden* er nøje forbundet med gangsteruniverset og en dyster undergangsstemning, kan man bestemt ikke regne med, at low key kun bruges i krimier, gys og gangsterfilm. Også i romantiske scener med stearinlys og kærlighed i luften kan der skrues ned for lyset for at signalere intimitet og sensualitet. Det er derfor altid vigtigt at være opmærksom på den sammenhæng lyset indgår i.

**Modlys** ID c325

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/0/3/csm_024_Underverden_modlys_red_3943e0829e.png)

Profile Pictures

Det kaldes modlys, når et motiv filmes op imod en lyskilde, bliver helt mørkt og danner en silhuet. *Underverden* dyrker modlyset i vældig mange indstillinger i filmen. Især ser vi Zaid i modlys efterhånden som handlingen skrider frem og han bliver som en fremmed i sit eget liv, en isoleret og ensom hævner. Lysbrugen er med til at vise hans indre tilstand og hans relation til omverden. På billedet fremstår han som en skygge af sig selv i det luksuriøse designerhjem.

**Reallys** ID c326

Betegnelsen reallys bruges om udendørsoptagelser i almindeligt dagslys, hvor solen udgør lyskilden, og der ikke er sat kunstigt lys.

**Farver:**

Ligesom lys er farvebrug en stærk stemningsmarkør, som kan tilføre atmosfære til en film. Farver kan anvendes på mange forskellige måder: Lys kan have en bestemt farve, som fx kan komme fra filtre, der påføres det kunstige lys. Man kan også colorgrade en film i redigeringsfasen og man kan benytte forskellige rekvisitter, fx tøj, der har en særlig – måske symbolsk – farve. Locations og dekorationer kan desuden males i de farver, man ønsker. Der er altså mange måder, farver kan bringes i spil på. Og det kan godt betale sig at holde øje med, om der er farver som benyttes på en bestemt måde.

Helt overordnet opererer man med to farveskalaer: En kold og en varm farveskala. Den **kolde farveskala** består af mørke, blå, grå og grønne farver, mens den **varme farveskala** består af rødlige, gule og gyldne farver.

Farver er ikke en entydig størrelse. Tænk bare på farven rød, som man i nogle sammenhænge kan associere med kærlighed og lidenskab, men andre gange med blod, mord og død! Man skal derfor vogte sig for at bruge standardforklaringer på farvernes betydning. Det vigtige er, at man undersøger den kontekst farverne optræder i i den konkrete film. Det er kun herudfra, man skal fastlægge farvernes betydning.

**Farvesymbolik** ID c329

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/e/f/csm_025_Underverden_farvesymbolik_red_f5b715be25.png)

Profile Pictures

Underverdenen er rød og farlig i Fenar Ahmads film. Da Zaid er på vej til det endelige opgør med gangsterbossen Semion, må han passere den blodrøde gang og dræbe en af Semions vagter. Farven sætter scenen for Zaids hævnprojekt og kan på samme tid ses som et dramatisk varsel om det, der skal ske.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/b/5/csm_026_Underverden_farvesymbolik_sort_red_d610766785.png)

Profile Pictures

Sort er også en gennemgående symbolsk farve i *Underverden*. Zaid forvandler sig gennem filmen fra lægen i hvidt til sortklædt supermand, der skal rydde op i bandemiljøet. Som det ses på billedet, hvor han i spejlet betragter sin egen transformation, er han sortsminket. Hans motorcykel er også blevet malet sort. Den sorte farve gør ham mystisk og farlig, men afspejler også hans sorg og hævnmotiv.

Billedkomposition:

* [To-skud](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=146#c334)
* [Trekantskomposition](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=146#c335)
* [Over the shoulder](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=146#c336)
* [Symbolsk billedkomposition](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=146#c337)
* [Symmetrisk billedkomposition](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=146#c338)
* [Komposition i dybden](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=146#c339)
* [FEMO – Fire fimiske principper til flotte indstillinger](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=146#c341)

Personers, objekters og andre elementers placering i det enkelte billede er i centrum, når man undersøger billedkomposition. Det samme er linjerne og retningen i billedet og forholdet mellem forgrund, mellemgrund og baggrund. Gennem bevidst arbejde med billedkomposition kan man komme med vigtig information om fx forholdet mellem personer, rette opmærksomheden mod bestemte objekter og styre tilskuerens blik i den retning man ønsker. Komposition er med andre ord et meget vigtigt filmisk virkemiddel.

Når man skal undersøge billedkomposition, kan man stille spørgsmål som disse:

- Hvor er personer eller andre væsentlige objekter placeret i billedfeltet (oppe/nede, højre/venstre)?

- Er der arbejdet med billedfeltets dybde (dvs. billedplanerne forgrund/mellemgrund/baggrund) – hvordan og hvorfor? Er der fx anbragt vigtige personer i forgrunden, mellemgrunden eller baggrunden og med hvilket formål?

- Er billedfeltet domineret af vertikale (lodrette), horisontale (vandrette) eller diagonale (skrå) linjer – og hvorfor? Er der vigtige retningsangivelser (fx på grund af bevægelser eller personers blikretning)?

- Iscenesættes personer i særlige indramninger (fx skabt af vinduer eller døre), som isolerer dem eller måske giver dem en særlig vægt og betydning?

I Fenar Ahmads *Underverden* spiller billedkomposition en uhyre vigtig rolle. Ahmad arbejder i filmen især med forskellige former for indramning af Zaid, som er med til at understrege, de valg han tager og de verdener han færdes i. Desuden vises personernes forhold til hinanden ofte i symbolske billedkompositioner.

**To-skud** ID c334

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/e/8/csm_027_Underverden_to-skud_red_077f393916.png)

Profile Pictures

Et to-skud er betegnelsen for en indstilling, hvor motivet udgøres af to personer. Her er det den rystende nervøse Yasin (th), der instrueres i, hvordan han skal udføre bankrøveriet af bandelederen Semion (tv).

**Trekantskomposition** ID c335

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/7/6/csm_028_Underverden_trekantskomposition_red_138f567268.png)

Profile Pictures

Billedets motiv er Zaid, hans kone Stine og brorens ven Alex i en trekantskomposition. Trekanten udgøres af personernes placering, hvor samhørigheden mellem Zaid og Alex understreges af, at de begge står med front mod Stine, der er udenfor, fordi hun har svært ved at forstå, hvorfor Alex pludselig er inviteret ind i deres hjem. Trekantskompositioner kan fortælle om personers relationer til hinanden.

**Over the shoulder** ID c336

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/7/9/csm_029_Underverden_over-the-shoulder_red_920115dd8c.png)

Profile Pictures

I dialogscener benyttes der tit over the shoulder-indstillinger, hvor kameraet er placeret bag en person i forgrunden, så man kan se noget af skulder og nakke. Denne billedkomposition, hvor Zaid får uventet besøg af Yasin, er med til at understrege afstanden imellem dem og det pres, som Yasin lægger på Zaid.

Foruden at være et eksempel på en over the shoulder-komposition, viser billedet her også, hvordan **indramning** kan fungere. Zaid er en gatekeeper, som ikke vil lukke broren Yasin ind i den perfekte verden han har opbygget – med succesfuld karriere, smukt hjem, kone og et barn på vej. Her er der ikke plads til Yasin. Mange billedkompositioner viser derfor Zaid på tærsklen mellem de to verdener: Den nye og den gamle, som Yasin repræsenterer. De mødes derfor ved døre og dørkarme, som understreger, at de står på hver sin side. Og lige så vigtigt: At Zaid ikke vil lukke Yasin og hans problemer ind.

**Symbolsk billedkomposition** ID c337

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/8/4/csm_030_Underverden_symbolsk_billedkomposition_red_82624d60fb.png)

Profile Pictures

Da Zaid afviser Yasin, og sender ham væk fra sin luksuslejlighed og middag med vennerne, er billedkompositionen med til at illustrere forholdet mellem dem – og deres forskellige placering i samfundets sociale hierarki. Zaid befinder sig øverst oppe, mens Yasin er på vej ned, isoleret og fanget i elevatoren uden at kunne slippe fri. Elevatorens vertikale vej nedad bryder med de dominerende horisontale linjer af stabilitet.

**Symmetrisk billedkomposition** ID c338

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/3/3/csm_031_Underverden_symmetrisk_billedkomposition_red_c805db68bd.png)

Profile Pictures

Når et billedes højre og venstre halvdel spejler sig om en midterakse kaldes det en symmetrisk billedkomposition. I *Underverden* er Zaid utallige gange placeret i sådanne symmetriske billedkompositioner. Ofte er det med til at understrege hans vigtige placering (i midten: centerpositionen) og at han har kontrol og overblik over situationen.

**Komposition i dybden** ID c339

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/3/b/csm_032_Underverden_dybdekomposition_red_c8f6ca032b.png)

Profile Pictures

Efter Yasins begravelsen er Zaid på vej hen til sin bil. Billedkompositionen er her bygget op omkring en forgrund, hvor en gruppe af Yasins venner befinder sig, en mellemgrund, hvor Zaid står ved sin bil, og endelig en baggrund, der udgøres af kirkegårdens bygninger. Zaids blikretning viser hans orientering mod gruppen. Kompositionen med Zaids placering i mellemgrunden kan pege på, at han er under pres efter sin brors død. Han har svigtet sin bror og lagt afstand til sin familie og sine rødder. Med Yasins død må Zaid omdefinere sin rolle.

**OPGAVE: BILLEDKOMPOSITIONER** ID c340

Gå sammen i grupper på 4 og genlæs afsnittet om billedkompositioner. Vælg hver ét af de kompositionsprincipper, der er nævnt i teksten og vær instruktør på et foto, hvor kompositionsprincippet afprøves i virkeligheden, men i de omgivelser, der passer bedst for jer. Saml de fire fotos af forskellige billedkompositioner og få respons af jeres lærer.

**FEMO – FIRE FIMISKE PRINCIPPER TIL FLOTTE INDSTILLINGER** ID c341

FEMO er en forkortelse dannet af forbogstaverne til hvert af de fire principper: F-E-M-O.

Principperne er gode råd til, hvordan man kan skabe flotte filmiske indstillinger, der fæstner sig på tilskuerens nethinde og giver visuel nydelse. De kan samtidig være med til at forklare, hvorfor nogle filmbilleder fungerer særlig godt. FEMO er formuleret af Irina Patkanian, som er filminstruktør og lektor ved Brooklyn College i New York.

De fire filmiske principper, der kan benyttes til både analyse og produktion, er:

* **F for Frame within a Frame**, dvs. en indramning i den ramme, som filmbilledet allerede selv udgør. Det er et kompositorisk princip, som kan benyttes til at ramme personer ind og skabe opmærksomhedszoner for seerens blik. Indramningen kan understrege både rummet og personerne i det.
* **E for Go for Extremes**, dvs. en opfordring til at anvende ekstreme beskæringer og synsvinkler, fx dramatiske og opsigtsvækkende point of view-indstillinger. Nærbilleder og ultranærbilleder er eksempler på beskæringer, som kan være med til at skabe den identifikation og indlevelse i andre mennesker, som netop de levende billeder er så god til.
* **M for Motion**, dvs. bevægelse – enten karakterernes bevægelse, kameraets bevægelse eller begge dele på samme tid, som kan give liv og dynamik til filmfortællingen.
* **O for Obstruction**, dvs. blokeringer af seerens udsyn. Både store og små genstande, objekter eller personer, som forhindringer for vores fulde overblik, kan give interessante billeder, fordi vi bliver nødt til at anstrenge os for at se, hvad der sker og må gå på opdagelse i billedfeltet. Obstruction kan samtidig tilføre dybde i en indstilling.

Som eksemplerne nedenfor viser, er *Underverden* fuld af FEMO.

**Frame within a frame** ID c345

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/e/4/csm_033_Underverden_frame-within-a-frame_red_42682448c9.png)

Profile Pictures

Zaid træner for at komme i fysisk og mental form til opgøret med Yasins mordere. Det fører ham tilbage til forstadens beton, hvor tunnellerne er som mentale portaler, han må krydse for at blive klar.

**Go for extremes** ID c347

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/2/a/csm_034_Underverden_extreme_red_4a1d848117.png)

Profile Pictures

Det lodrette fugleperspektiv af Yasins kiste og deltagerne ved begravelsen er et eksempel på et ekstremt – guddommeligt – perspektiv.

**Motion** ID c349

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/6/1/csm_035_Underverden_motion_red_407c71dde8.png)

Profile Pictures

Zaid er i konstant bevægelse. Som en pendler mellem livet på første klasse og den underverden han må trænge ind i, for at kunne hævne sin brors død. Her er han på sin motorcykel i høj fart optaget i en baglæns travelling.

**Obstruction** ID c351

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/6/e/csm_036_Underverden_obstruction_red_9655da9150.png)

Profile Pictures

Alex, Yasins ven, bliver en af Zaids hjælpere. Her ses han bag boksepuden i en billedkomposition med obstrution, som skaber dybde i billedet.

Kilde: Dorte Granild 'FEMO: fire veje til filmiske frames', videoessay www.16:9.dk, maj 2016

**OPGAVE: PRØV FEMO** ID c352

* Find og se Dorte Granilds videoessay 'FEMO: Fire veje til filmiske frames' på [*www.16-9.dk*](http://www.16-9.dk/). Varighed: 11 min. Tag notater undervejs: Hvad går FEMO-principperne ud på?
* Optag i grupper eksempler på de 4 FEMO-principper.
* Forbered et powerpoint-oplæg (målgruppe: nye 1g'ere), hvor I selv skal fortælle om FEMO:
  + Giv med egne ord en helt kort og overordnet beskrivelse af, hvad FEMO er (på dansk)
  + Forklar, hvad hhv. F, E, M og O står for – og hvad effekten er (på dansk)
  + Indsæt jeres egne optagelser, som illustration af hvert bogstav

Hold jeres oplæg for hinanden i klassen

**Locations:**

En location er betegnelsen for det sted, hvor en handling foregår. Det kan være **eksteriør** (udendørs), eller **interiør** (indendørs). Valg af location er vigtigt, for stedet kan være en stærk medfortæller af historien. Er det et øde, sneklædt landskab, der udelukkende optages i supertotal, eller er vi interiør i en hyggelig stue ved en varm pejs med blid ikke-diegetisk musik? Er der tale om en historisk tv-serie fra kejsertidens Kina, en dokumentar fra et dansk fængsel eller en science fiction-film fra en fjern planet? Som eksemplerne her skal vise, er det aldrig ligegyldigt, hvor en fortælling i levende billeder udspiller sig. Men lige så væsentligt er det at have øje for, hvordan den valgte location afspejler karaktererne og deres situation – og hvordan den location fremstilles med filmiske virkemidler. Når en location skal analyseres, kan man derfor stille spørgsmål som:

* Hvor foregår scenen (sted, eksteriør/interiør)?
* Hvilke signaler sender valget af sted? Og er der særlige elementer/rekvisitter, som spiller en betydningsfuld rolle?
* Hvad fortæller valget af location os om karakterernes situation og følelser, evt. i en symbolsk form?

Hvilke filmiske virkemidler er med til understrege den valgte locations betydning (fx beskæring, farver, belysning)?

I *Underverden* er selve titlen med til at highlighte det univers, og den række af locations, som Zaid kommer til at bevæge sig ind i: Forstaden og de forskellige arenaer, der er knyttet til bandemiljøet, kælderrum, værkstedet, træningshallen, politistationen, tunnellerne, boksekamppladsen, kirkegården. Men også luksuslejligheden, den dyre restaurant, hospitalet, storbyen. Det er tydeligt, at instruktøren bruger locations til at skabe kontraster både mellem de to brødres verdener, men også mellem samfundets klasser.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/1/b/csm_037_Underverden_location_1_red_20d78dc43e.png)

Profile Pictures

Zaid bor øverst oppe i det såkaldte Gemini Residence, som er et byggeri ved vandet i København. De gamle industrisiloer, der er omdannet til eksklusive lejligheder, er med til at fortælle om hans sociale opstigen. Da Zaid sender Yasin væk i filmens begyndelse, læner han sig ud over siloens rækværk for at følge lillebrorens tur ned med elevatoren. Dette billede viser derfor Zaids point of view. Den nedadgående spiral, der dannes af linjerne i billedet, er med til at illustrere den fysiske, personlige og sociale afstand mellem de to, men også den rejse ned i dybet, som Zaid snart skal bevæge sig ud på.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/3/9/csm_038_Underverden_location_2_red_0a7e6bbd03.png)

Profile Pictures

Yasin har haft hjemme i forstaden, der i Ahmeds version er fremstillet trøstesløs, mennesketom, grå – og helt uden fremtidsperspektiver. I modsætning til de organiske former i Gemini Residence er den overskyede betonforstad fuld af firkantede boligblokke, containere, skraldespande. Igen et valg af location, der tydeligt er med til at fortælle historien.

**OPGAVE: LOCATIONBANK PÅ PADLET** ID c359

* Som lektie skal alle på holdet hver tage tre fotos af forskellige (spændende, anderledes, smukke, uhyggelige, grimme, interessante…) locations i en radius på max 2 km fra skolen.
* Opret en fælles padlet for holdet, hvor alle uploader deres fotos og kommer med ideer til, hvad de forskellige locations kan bruges til. Husk også at skrive adressen på jeres location.

Nu har I et rigtig godt udgangspunkt for jeres filmproduktioner. Tjek locationbanken og hent inspiration og ideer næste gang, I skal ud og filme.

**Tid:**

* [Time lapse](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=148#c361)
* [Fast motion](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=148#c362)
* [Slow motion](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=148#c363)
* [Freeze frame](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=148#c364)

Som vi har set, kan man ændre på oplevelsen af tid gennem sammenklipningen af indstillinger. Men man kan også arbejde med tiden i den enkelte indstilling – få den til at gå hurtigt, trække den ud, stoppe den. De relevante begreber i den sammenhæng er time lapse, fast motion, slow motion og freeze frame.

**Time lapse**ID

Med en time lapse får man tiden til at gå meget hurtigt (*lapse* er engelsk og betyder bortfald). Man kan derfor på få sekunder få vist en solnedgang, et frø der spirer og bliver til en blomst, en bunke æbler der rådner. Det sker typisk ved, at man tager en serie af stillbilleder (frames) fra samme stabile kameraplacering med det samme tidsinterval (fx et billede/frame pr. sekund, time eller dag, alt afhængigt af, hvilken proces man vil vise). Når man redigerer billederne samme vil tempoet blive stærkt forøget.

**Fast motion**ID

Viser, som en time lapse, et opskruet tidstempo, men i en mildere grad.

**Slow motion**ID

Trækker tiden ud ved at vise den i langsom gengivelse. Slow motion kan benyttes på mange måder. Det kan fx øge spændingen om, hvad der skal til at ske, det kan understrege et øjebliks betydning, ved at lade det passere langsomt, men det kan også give tilskueren mulighed for at nyde en detalje, fx i en actionfilm.

**Freeze frame**Med en freeze frame sættes tiden i stå ved at en indstilling fastfryses. Derved får netop den indstilling en særlig vægt og betydning, fordi den udpeges for seeren, som derfor kommer til at dvæle ved den.

**OPGAVE: LÆR FLERE BEGREBER**

Der findes selvfølgelig mange flere filmiske begreber end dem, du har kunnet læse om i dette afsnit. Nogle af dem er nævnt nedenfor. Find begrebernes betydning, enten i afsnittet "Produktion" eller på nettet, og gå på jagt på youtube efter eksempler på, hvordan begreberne kan se ud i praksis. Hvad er effekten?

* Fokusskift
* Normalt objektiv
* Tele
* Vidvinkel
* Det gyldne snit
* Formater – fx 16:9, 4:3, amerikansk widescreen
* Opløsning – høj og lav
* Klassisk lyssætning
* 180-graders-reglen
* Mickey mousing
* Ledemotiv
* Subliminal klipning
* Long takes
* Dobbelteksponering
* Bullit time

**Genreteori for begyndere:**

Ordet *genre* betyder "art" eller "slags", og det er knyttet til en lang tradition for at inddele tekster efter *fællestræk* – inden for bl.a. musik, litteratur, film og tv. Man kan definere en genre som en række form- og indholdsmæssige konventioner, der både har betydning for afsenderens udformning af et værk, og for de forventninger modtageren har til værket.

At en film eller et tv-program tilhører en bestemt genre betyder, at der er nogle særlige, genkommende træk i indhold og form. Når man skal arbejde med film- og tv-genrer, interesserer man sig altså ikke så meget for den enkelte film eller udsendelse som et unikt, enkeltstående værk, men i stedet for, hvordan den tilhører en gruppe af lignende værker. Det er med andre ord de indbyrdes lighedstræk, der først og fremmest er i fokus.

Men både film, serier, tv-programmer og andre former for levende billeder er samtidig *historisk specifikke produkter* – de er skabt i en bestemt periode og skal forstås i forhold til den samtid, de er opstået i. Det betyder, at vi også må forstå genrer som dynamiske størrelser, der hele tiden bliver fornyet og ændrer sig. I princippet kan man sige, at fx en filmgenre hele tiden vokser, da der jo konstant kommer nye film til. Og da ingen af filmene er helt ens, er genrer derfor hele tiden *under forandring*. Med andre ord: Genrer er på den ene side kendetegnet ved *genkendelighed og lighed* og på den anden side af *forandring og variation*.

**GENRENIVEAUER**At sætte genrerne i system er et forsøg på at skabe orden i den vrimmel af levende billeder, der omgiver os, så man kan overskue og håndtere de mange film-, tv- og medieformater. Det kan være et nødvendigt arbejdsredskab, hvis man for eksempel vil undersøge en genres historiske forandring, hvis man ønsker at sammenligne to webdokumentarer, eller hvis man vil spotte, hvilke aktuelle tendenser der rører sig inden for film- og serieverden. Helt overordnet kan man operere med tre genreniveauer:

* Først må man bestemme om den enkelte film eller tv-udsendelse er **fiktion**, **fakta** – eller en **blandingsform**, der indeholder både opdigtede og faktiske træk?
* **Genren** er det næste niveau: Hvordan kan genrens overordnede form- og indholdsmæssige træk beskrives, og hvordan kan genren afgrænses i forhold til de genrer, den ligger tæt op ad?
* For at være mere præcis i sin kategorisering må man typisk operere med endnu et niveau: **Undergenrer**.

Horrorfilmen er et eksempel på en genre, der har fostret et utal af undergenrer: Teenagegys, j-horror, splatterfilm, vampyr-serier, slasherfilm, Giallo-film og komediehorror er bare nogle få eksempler. Der findes også en række undergenrer til for eksempel reality-tv: reality-dokumentar, reality-magasiner og reality-gameshows. Der er ikke vandtætte skodder mellem genrer, og også undergenrer kan overlappe hinanden.

Selvom man følger de tre trin, der er skitseret ovenfor, kan det ind imellem være svært at genrebestemme de levende billeder. For hvornår er der tale om en genre eller en filmtype?

Et eksempel: Ungdomsfilm, kortfilm, independentfilm, blockbusterfilm og animationsfilm er ikke genrebetegnelser, men eksempler på forskellige **filmtyper**. Betegnelserne knytter sig i stedet til en films målgruppe, længde, økonomi og produktionsmåde/teknik.

**OPGAVE: GENREETIKETTER PÅ NETFLIX**

Gå ind på Netflix' hjemmeside og undersøg deres genreetiketter for enten film eller serier. Er der nogen af dem, som ikke kan kaldes genrer, ifølge retningslinjerne, der er opridset ovenfor?

**Fakta, fiktion og blandingsformer:**

Levende billeder kan helt overordnet deles op efter, om de handler om noget opdigtet eller noget faktisk:

**Fiktion** betyder noget opdigtet. I forbindelse med levende billeder vil det sige, at handling og personer er opdigtede, og at historien forholder sig frit til virkeligheden. Fiktionen møder vi bl.a. i serier. Et eksempel er Game of Thrones (2011-19), der med sit fiktive persongalleri og sine fantastiske landskaber fortæller historien om magtkampe mellem slægter i et middelalderligt fantasy-univers. Et andet er den dansk-svenske Broen (2011-2018), hvor vi i opdigtet form involveres i kriminalsager på begge sider af sundet. Ingen af de to serier omhandler virkelige personer eller handlinger, der har fundet sted, men både personer og handlinger kan alligevel ramme os og spejle følelser, vi kender fra virkeligheden – fordi de begge på forskellig måde fortæller os noget om, hvad det vil sige at være menneske.

Langt de fleste spillefilm er også fiktive, opdigtede historier. Fiktion vil som hovedregel underholde, fremkalde følelser, give oplevelser og lægge op til identifikation, vække til eftertanke og i en metaforisk form fortælle os noget om virkeligheden.

**Fakta** er – i modsætning til fiktionen – forankret i virkeligheden. Det er faktiske hændelser, forhold og sager der bliver behandlet, og som omhandler noget, der sker eller er sket. Her viser de levende billeders fortællinger en udvalgt del af virkeligheden. Eksempler på faktastof er nyheder, som præsenterer os for aktuelle og faktuelle begivenheder fra ind- og udland, sportsudsendelser på tv, der orienterer os om resultaterne fra fx fodboldkampe i Superligaen, portrætprogrammer eller dokumentarer, der i en dybdeborende journalistiske form belyser bestemte sagsforhold. Fakta vil som hovedregel oplyse, orientere og informere om noget.

Denne opdeling er et udtryk for en teoretisk skelnen mellem fakta og fiktion. Det er et forsøg på at beskrive fiktion og fakta i sin 'rene' form. Når det kommer til virkelighedens levende billeder, vil det ofte se anderledes ud. For eksempel kan vi selvfølgelig sagtens blive oplyst af fiktion – og få vakt vores følelser gennem fakta.

Der findes utallige medieproduktioner, der blander fakta- og fiktionsformer, og har gjort det vanskeligt for os entydigt at bestemme, om det er virkelighed eller opspind, vi har med at gøre. De er med til at vise, at vi ikke kan nøjes med en simpel forståelse af fakta og fiktion. At operere med en teoretisk skelnen er imidlertid et redskab, der dels kan bruges til at skærpe opmærksomheden over for spørgsmålet om, hvad der er fakta og fiktion, dels kan bruges til at forstå og præcisere, hvad blandingsformerne er en blanding af, og til at identificere hvor der sker overlapninger mellem fakta og fiktion i konkrete film, serier og tv-udsendelser.

Det er altså ikke bare enkelt og ukompliceret at skelne mellem fakta og fiktion. For selv de genrer, som kan synes allermest faktuelle og tæt på virkeligheden, indeholder bearbejdning og iscenesættelse. De har valgt elementer fra og til blandt mange andre muligheder. Hver gang kameraet rettes mod noget bestemt, er der foretaget et valg, som er med til at beskære og begrænse. Når der klippes, er der også noget – af virkeligheden! – der klippes bort. Selv når vi taler om tv-nyheder, benyttes mange af fiktionens virkemidler – studieværten sminkes, der anvendes musik og bruges scenografi i en farveskala, der skal sende nogle bestemte signaler blot for at nævne nogle eksempler.

Frem for at forstå fakta og fiktion som entydige og klart adskilte former, skal man snarere se dem som yderpunkter på en skala. Når fakta og fiktion er yderpunkter, betyder det, at der er et stort midterfelt af genreblandinger, som kræver vores opmærksomhed.

Forestil dig en dokumentar, der bevidst og med fuldt overlæg iscenesætter grufulde drab i forskellige filmgenrer som musical, gangsterfilm og cowboyfilm. Og at virkelige mordere og ofre oven i købet medvirker i iscenesættelserne. Det er tilfældet i Joshua Oppenheimers prisbelønnede dokumentar The Act of Killing(2012), der konfronterer en række indonesiske torturbødler med deres fortid. Eller forestil dig en serie, der tager fat på den virkelige katastrofe i atomkraftværket Tjernobyl i Ukraine, men tilføjer fiktive personer, handlingsforløb og dialog for at øge den dramatiske effekt. Det gør HBOs successerie Chernobyl (2019). Eller hvad med bølgen af reality-tv, som med sin genreetikette signalerer fakta, men viser sig samtidig at dække over en iscenesættelse, vi kender fra fiktionens verden. Når der skal findes deltagere til de store reality-shows som for eksempel Paradise Hotel (2005-) og Robinson Ekspeditionen (1998-), bliver de castet på næsten samme måde som i spillefilm, nemlig med helte- og skurke-roller, så man opnår drama og konflikt.

Mange medieproduktioner befinder sig i grænselandet mellem fakta og fiktion. De udfordrer, udvider og stiller spørgsmålstegn ved vores opfattelse af virkeligheden, forvirrer og narrer os måske eller prøver ligefrem at skjule genren så længe som muligt.

## TÆNK EFTER: Kender du en genre, der bevidst ønsker at vildlede sin seer? Hvis ja, hvad kan formålet være?

## OPGAVE: GENREBESTEMMELSE

## Find sammen i par og se [John Lewis & Partners Christmas Ad fra 2018](https://www.youtube.com/watch?v=mNbSgMEZ_Tw). (2:20 min.)

Genrebestem medieproduktet – husk begrundelse! Hvornår ved I, hvilken genre, der er tale om – og hvad gør jer opmærksom på det? Hvad er medieproduktets budskab?

**Faktakontrakt, fiktionskontrakt og blandingskontrakt:**

Via den enkelte medieproduktion etablerer afsenderen en **genrekontrakt** med sin seer. Kontrakten er en slags aftale om, hvordan vi skal opfatte det, vi ser, og om hvilke forventninger vi kan regne med at få indfriet. Når det gælder spørgsmålet om en produktions relation til virkeligheden, bruger vi begreberne **fiktionskontrakt** og **faktakontrakt**. Ser vi for eksempel en science fiction-film, kan vi ikke regne med, at den er realistisk, sandfærdig og overholder de fysiske love, vi kender. Til gengæld kan vi have forventninger om, at der vil være futuristiske locations, spektakulær teknologi og måske robotter. Her har vi at gøre med en fiktionskontrakt, hvor filmen ikke skal mødes med krav om at være hverdagsrealistisk og naturtro, men skal ses på sine egne præmisser og ud fra sit eget fantasifulde univers. Det er omvendt med faktakontrakten. Den etableres for eksempel, når vi ser nyheder eller en dokumentar. Her forventer vi, at det er faktuelle, korrekte og kontrollerbare oplysninger, vi præsenteres for, og det vil være et klart brud på kontrakten, hvis der pludselig optræder kendte skuespillere eller overnaturlige elementer.

Som vi allerede har været inde på, kan storgenrerne fakta og fiktion blandes på forskellige måder. Man kan da tale om en **dobbeltkontrakt**, fordi kontrakten til publikum sender forskellige signaler: På den ene side om, at vi skal forstå det vi ser som faktuelt, sandt og bestående af kontrollerbare facts, men på den anden side som fiktion, opdigt og et udslag af fri fantasi.

Men hvordan etableres kontrakterne? Hvordan kan vi overhovedet se, om noget er fakta eller fiktion? Det korte svar er, at det kan vi heller ikke altid! Men der er nogle tommelfingerregler, som vi kan forsøge os med som en rettesnor:

Fiktion vil typisk være opbygget efter en dramatisk spændingskurve og med brug af for eksempel masser af fremdriftskomponenter, set up-pay off, suspense, mens faktastoffet gerne er organiseret på en måde, hvor de faktiske begivenheder er styrende for opbygningen, bl.a. i form af mindre delkonklusioner og opsummeringer undervejs. Set i forhold til tid og sted, er fakta er forpligtet på, hvor og hvornår noget er sket, mens fiktionen kan forholde sig frit og ubundet til tid og sted. Meget synlige markeringer er fiktionens brug af skuespillere og konstruerede, iscenesatte miljøer (scenografi og locations), mens det i fakta er mennesker og miljøer fra virkelighedens verden, vi møder. Men dette er tommelfingerregler, for der kan sagtens være afvigelser. Det betyder imidlertid ikke, at vi ikke skal prøve at finde ud af, hvilke elementer der er fiktive og hvilke der er faktiske. Et fænomen som **fake news**, dvs. nyheder som er falske, er det vigtigt at være på vagt overfor. Hvis det vi tror er nyheder, i stedet er usandheder og rygter, der er sat i omløb for at fremme fx nogle politiske, økonomiske eller personlige interesser, kan det være svært at fungere som oplyst borger i samfundet. Med en viden om genrer kan vi blive bedre til at læse de levende billeder og deres budskaber.

**AUTENTICITETSMARKØRER** ID c265

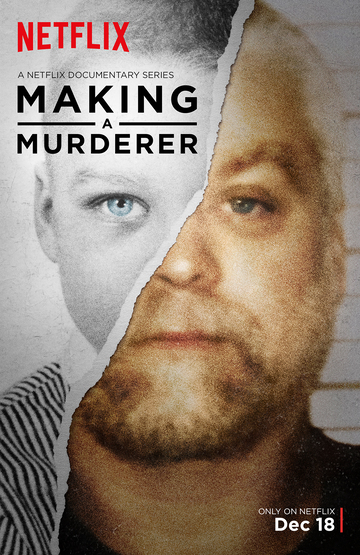
Nogle genrer er helt afhængige af, at publikum oplever dem som troværdige og har tillid til, at de er faktuelle og leverer sandfærdige og kontrollerbare oplysninger. Nyheder er nok det bedste eksempel, men også dokumentarer har brug for, at vi oplever dem som pålidelige udsagn om verden, der er til at regne med. De skal med andre ord tydeligt sende signaler til seeren om deres ægthed og tilknytning til virkeligheden, dvs. om deres faktakontrakt. Disse signaler kaldes **autenticitetsmarkører**. Man kan bl.a. finde autenticitetsmarkører på billed- og lydsiden, i valget af locations, medvirkende/karakterer og dramaturgi. Men der er ikke nogen entydig facitliste, der klart fortæller, hvornår noget er eller ikke er en autenticitetsmarkør. Det afhænger nemlig helt af, hvilken *konkret sammenhæng* autenticitetsmarkøren optræder i.

Imidlertid har Dorte Granild og Mette Wolfhagen i bogen *DOX* (2016) forsøgt at lave en oversigt over nogle hyppige autenticitetsmarkører:

* Voice over, tekstskilte og grafik, der forklarer sammenhænge eller markerer hvad, hvem, hvor og hvornår.
* Arkivmateriale som gamle film- og tv-optagelser, fotografier og hjemmevideoer, der dokumenterer eller beviser.
* Interviews med forskellige typer af kilder og videodagbogoptagelser, der peger på autentiske menneskelige erfaringer.
* Sløring af billeder, forvrængning af lyd og brug af skjult kamera, der signalerer, at det kan være forbundet med reel fare at udtale sig eller filme.
* Håndholdt kamera, brug af point of view og urolig kameraføring, der giver oplevelsen af 'lige nu og her'.
* On location-optagelser og dækbilleder, der peger på autentiske miljøer.
* Dårlig belysning, grovkornede billeder og S/H, der giver billederne et autentisk touch.
* Brud på den fjerde væg, der peger på den autentiske tilstedeværelse af instruktør og produktionshold.
* Rekonstruktioner, der genskaber virkelige begivenheder fra fortiden (tit med tekstskilte, der angiver 'rekonstruktion').

Men som Granild og Wolfhagen også gør opmærksom på, så er autenticitetsmarkører – og et dokumentarisk look – aldrig en garanti for, at en film eller et program rent faktisk er en dokumentar. Der kan nemlig være medieproduktioner og hele genrer, som fx mockumentary, der dyrker det at narre sit publikum til at tro, at den er sandt og ægte.

Også fiktionsfilm kan benytte sig af autenticitetsmarkører. I en genre som krigsfilm kan vi i kampscener bl.a. møde et rystet, håndholdt kamera, 'blod' der sprøjtes op på kameralinsen, matte farver, der efterligner gamle filmoptagelser. Alt sammen autenticitetsmarkører, der skal sætte realismen i højsædet. Hvis man fx ønsker at give sin film et ubearbejdet og faktuelt udtryk, kan man altså kopiere nogle af de træk, der knytter sig til faktagenrerne.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/4/4/csm_004_MAM_Vertical_Keyart_US_red_1ca3bda2fa.jpg)

True crime er en genre, der hitter hos både seere, lyttere og læsere. Ikke mindst i serier i levende billeder eller i podcastformat, hvor man kan møde fortællinger om virkelige mord og (mulige) mordere, der – hvis man skal tro på genreetiketten – er sande og autentiske.

Netflix-serien *Making af Murderer* af Laura Ricciardi og Moira Demos undersøger over 2 sæsoner (2015 og 2018) skyldspørgsmålet ifm. mordet på Teresa Halbach, som Steven Avery har tilbragt årtier i fængsel for.

True crime-serier er dokumentarer med en bærende faktakontrakt og et væld af autenticitetsmarkører. Men samtidig har de en tydelig holdning til, hvem der er skyldige og ikke-skyldige. Det kommer bl.a. til udtryk i seriernes vinkling, struktur og titelvalg.

Netflix

**OPGAVE: FAKTA, FIKTION OG BLANDINGSFORMER** ID c267

Del klassen op i 7 grupper, som trækker lod om arbejdsspørgsmålene nedenfor. Fremlæg for hinanden.

**Gruppe 1** ID c270

* *Genremarkører* – hvad er det?
* *Genreetiketter* – hvor møder vi dem?
* *Genreforventninger* – hvor kommer de fra? Find konkrete eksempler på nettet til illustration af begrebet
* *Genrebrud* – er?

**Gruppe 2** ID c271

Hvad er *fiktion* og hvad vil fiktion? Find konkret eksempel på fiktion i levende billeder på nettet og kom med en begrundelse for, at der er tale om fiktion.

**Gruppe 3** ID c272

Hvad er *fakta* og hvad vil fakta? Find konkret eksempel på fakta i levende billeder på nettet og kom med en begrundelse for, at der er tale om fakta.

**Gruppe 4** ID c273

Find og se traileren til *Jurassic World: Fallen Kingdom* (2018)

* Hvilke genreforventninger sætter traileren i gang?
* Hvor ligner traileren fakta? Begrund og find autenticitetsmarkører!
* Hvor ligner traileren fiktion? Begrund.
* Hvilken genreetikette ville I sætte på serien ud fra traileren?

**Gruppe 5** ID c274

Find og se traileren til *The Jinx* (2015)

* Hvilke genreforventninger sætter traileren i gang?
* Hvor ligner traileren fakta? Begrund og find autenticitetsmarkører!
* Hvor ligner traileren fiktion? Begrund.
* Hvilken genreetikette ville I sætte på serien ud fra traileren?

**Gruppe 6** ID c275

Find og se traileren til *The Crown* (2016)

* Hvilke genreforventninger sætter traileren i gang?
* Hvor ligner traileren fakta? Begrund og find autenticitetsmarkører!
* Hvor ligner traileren fiktion? Begrund.
* Hvilken genreetikette ville I sætte på serien ud fra traileren?

**Gruppe 7** ID c276

Find og se traileren til *What We Do in the Shadows* (2014)

* Hvilke genreforventninger sætter traileren i gang?
* Hvor ligner traileren fakta? Begrund og find autenticitetsmarkører!
* Hvor ligner traileren fiktion? Begrund.

Hvilken genreetikette ville I sætte på serien ud fra traileren?

**Dramaturgi og fortælleforhold:**

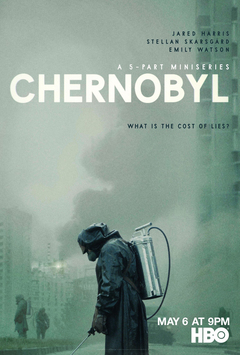
Dette afsnit giver dig viden om, hvordan fortællinger i levende billeder er bygget op og fortalt. Du bliver præsenteret for en hel række af de elementer, som tilsammen skaber 'den gode historie': Tema, præmis, plot og karakterer. Dertil forskellige fremdriftskomponenter og modeller, der giver overblik over struktur og forløb i både klassiske fiktionsfilm, dokumentarer, serier, korte medieproduktioner og interaktive formater som computerspil.

Vi kender alle det at være påvirket af en film, en dokumentar, et computerspil eller en tv-serie. Har oplevelsen været god, har det, vi har set, sat spor i os. Undervejs er vi blevet grebet af fortællingen, fordi den har været spændende, tankevækkende eller måske sørgelig. I hvor høj grad en fortælling formår at gribe fat i sit publikum afhænger selvfølgelig af indholdet, men også af strukturen. Gennem flere tusinde år er der blevet udviklet modeller for historiefortælling. Når der i dag fortælles historier i levende billeder benyttes disse modeller meget ofte. Film, tv og streamingtjenester er kommercielle medier. Der tænkes i målgrupper og seertal. Om en fortælling er succesfuld eller ej, afhænger af dens evne til at samle og fastholde publikum. Set i det lys er det vigtigt for både dem, der producerer, og dem, der analyserer de levende billeders fortællinger, at kende til dramaturgi og fortælleforhold.

HBO-miniserien *Chernobyl* (2019), skabt af Craig Mazin, vil blive brugt som et gennemgående eksempel, der demonstrerer en række af de faglige begreber, du møder i afsnittet. Hold derfor øje med de farvede bokse undervejs, når du skal have relateret begrebsapparatet til noget konkret og håndgribeligt.

Serien handler om den største atomulykke i historien, der fandt sted på det russiske atomkraftværk Tjernobyl i Ukraine 26. april 1986. De 5 episoder fokuserer på selve ulykken og dens enorme konsekvenser – menneskeligt og miljømæssigt - og på det efterfølgende rednings- og oprydningsarbejde. De centrale karakterer er kemiprofessoren Valery Legasov (spillet af Jared Harris) og politikeren Boris Shcherbina (spillet af Stellan Skarsgård), der står i spidsen for undersøgelsen af, hvad der forårsagede katastrofen, og som får til opgave at afværge dens følger.

*Chernobyl* er en fiktionsserie, som tager afsæt i en virkelig begivenhed – et såkaldt **dokudrama** (sammensat af ordene 'dokumentar' og 'drama'). Der er altså tale om en blandingsgenre, som indgår en dobbeltkontrakt med publikum (læs mere i afsnittet [*Faktakontrakt, fiktionskontrakt og dobbeltkontrakt*](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=157)). Undervejs får den seeren til at tænke over, hvad og hvor meget der er historisk belæg for, og hvad der er fri fantasi.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/9/3/csm_039_chernobyl_poster_red_d41661b363.jpg)

Miniserien *Chernobyl* blev med det samme en stor publikumssucces. Men den er også blevet kritiseret for at være for Hollywood-agtig og for at forskønne katastrofen med sine smukke billeder.

HBO Nordic. ©2019 Home Box Office, Inc. All rights reserved. HBO® and all related programs are the property of Home Box Office, Inc.

**OPGAVE: GENREFORVENTNINGER FRA TRAILER OG PLAKAT** ID c368

* Find og se traileren til *Chernobyl*. Hvordan skaber den ved hjælp af filmiske virkemidler og de små handlingstråde forventninger om, hvilke(n) genre(r) der er tale om? Kan I finde nogle autenticitetsmarkører?
* Lav en analyse af plakaten og dens tagline. Hvilke genreforventninger sætter de i gang?

Giver traileren og plakaten jer lyst til at se serien – hvorfor/hvorfor ikke?

**Historiens grundelementer:**

* [Præmis](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=149#c370)
* [Temaer og værdier](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=149#c371)
* [Plot](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=149#c372)

**Præmis**ID

Præmissen er det budskab, instruktør eller tilrettelægger ønsker at formidle. Budskabet kan være tydeligt eller utydeligt, og man kan være enig eller uenig, men det vil altid være til stede. Nogle genrer, som fx kampagner, reklamer eller trailers, har en meget klar præmis. De vil have os til at gøre noget: støtte en sag, købe et produkt eller gå i biografen og se en film. Andre genrer leverer deres præmis mere indirekte, og det er derfor gennem analysen og fortolkningen af medieværket, at vi skal afdække det grundlæggende budskab.

**Temaer og værdier**

Præmissen underbygges af de temaer, en fortælling tager op, og de værdier, den bygger på. Et medieværks overordnede temaer, peger frem mod mere konkrete lag i historien. Ofte vil temaerne kunne opstilles som modsætningspar, dvs. som kontraster, der stilles over for hinanden. Temaerne underbygger de værdier, som værket står for. Filmens værdier ligger i forlængelse af medieværkets præmis, og de er med til at vise os, hvilken holdning og forestilling om verden, værket er baseret på.

**Plot**

Plot er medieværkets handlingsforløb kogt ned til det helt basale. Plottet er en skitsering af historiens hovedkonflikt, som regel det forløb som hovedkarakteren skal igennem, før han eller hun når sit mål eller må opgive på målstregen. Man kan opstille plottet ved at lave en liste over de vigtigste begivenheder i handlingen. Spørgsmålene: Hvornår bliver der taget vigtige beslutninger?, hvornår bliver der givet vigtige oplysninger? og hvornår tager handlingen en ny retning? tydeliggør hvilke punkter plottet består af.

Overordnet har plottet tre funktioner:

* Plottet beviser præmissen
* Plottet sikrer handlingen en logisk struktur
* Plottet udfordrer hovedkarakteren

Hvis en præmis lyder: "Den moderne tilværelse undertrykker grundlæggende menneskelige behov", består plottet af en række begivenheder, der beviser denne påstand. Påstanden er ikke interessant i sig selv, den er ofte genkendelig. Hvad der derimod er interessant og spændende er det plot, og i forlængelse heraf den handling, der beviser præmissen.

Et plot med en logisk årsagsstruktur er et plot, der hænger godt sammen. Det betyder, at de enkelte punkter i plottet har en logisk og naturlig sammenhæng, der gør, at det ene punkt fører til det næste. Det betyder ikke, at plottet ikke kan tage en overraskende og uventet drejning. At plottet undervejs overrasker sit publikum, er en nødvendighed for en spændende historie.

Plottet udfordrer hovedkarakteren. På film kommer hovedkarakteren altid ud på en rejse. Det kan være en ydre rejse: Hen til købmanden eller tværs over USA. Det kan også være en indre rejse: Fra manglende selvværd til troen på egne værdier, eller fra kynisk forretningsmand til uselvisk medmenneske. Den fysiske rejse vil ofte være et billede på den indre rejse.

Plot-begrebet kan også bruges i forbindelse med faktaproduktioner. I en dokumentar kan plottet fx bestå af en række interviews, iscenesættelser og rekonstruktioner, der belyser en sag. Optagelser med eksempelvis embedsmænd, politikere, forretningsmænd og helt almindelige mennesker kan udgøre det kronologiske handlingsforløb, der er dokumentarens plot.

**PLOT OG PRÆMIS, TEMAER OG VÆRDIER I CHERNOBYL**ID

*Chernobyl*s **plot** er som nævnt bygget op omkring atomkatastrofen på Tjernobyl i 1986 og den kædereaktion af ulykker, den sætter i gang. Vi følger gennem serien den kamp professoren Legasov og embedsmanden og politikeren Shcherbina, der sammen leder det svære oprydningsarbejde, kæmper for at begrænse katastrofens følger. Undervejs får de hjælp af atomfysikeren Ulana Khomyuk (spillet af Emily Watson), men de møder modstand fra systemet, der ikke er interesseret i at få sandheden om årsagerne til ulykken frem. Legasov og Shcherbina bliver begge syge af arbejdet, og allerede seriens første episode viser, at Legasov begår selvmord i 1988. Når seriens plakat i sin tagline spørger "What is the cost of lies?", dvs. hvad er løgnens pris, kan det siges at udtrykke plottet i en enkelt sætning, for det er netop det spørgsmål, der besvares i løbet af de 5 episoder.

**Præmissen** i *Chernobyl* er, at man altid skal kæmpe for at få sandheden frem – uanset hvor høj en pris man kommer til at betale for det. Det er kun ved at kende og stå ved sandheden om, hvad der faktisk skete på atomkraftværket, at man kan forhindre, at der sker lignende ulykker. Gennem hver eneste episode demonstrerer serien, hvordan eksplosionen på Tjernobyl og de enorme følger den får, er en konsekvens af fortielser og løgne på mange forskellige niveauer.

Det overordnede **tema**, der behandles i *Chernobyl*, er sandhed versus løgn. Legasov, Shcherbina og Khomyuk prøver at få systemet til at indse, hvad der er sket. Men modstanden mod at få klarhed over katastrofens årsager og omfang er stor. Politikerne og den russiske stat benægter officielt, at en global atomkatastrofe kan lade sig gøre i Sovjetunionen, og de ansvarlige på Tjernobyl-anlægget, giver alt for længe udtryk for, at de har kontrol over situationen og lyver om hvor høj strålingen er. Selve miljøkatastrofen, dens årsager og konsekvenser, er – sammen med skyldspørgsmålet – en gennemgående tematik.  
Men også temaer som offer, heltemod og kærlighed, bringes op i HBO-serien, og knytter sig til de handlingsforløb (delplot), der viser, hvordan det russiske folk bidrager til at inddæmme ulykken.

Det er tydeligt fra første til sidste scene, at serien **værdimæssigt** hylder de personer, der utrætteligt og uselvisk søger efter at forstå og forklare, hvad der skete i Tjernobyls kontrolrum i april 1986. Den giver oprejsning til Legasov, der begik selvmord i 1988 (anslaget i episode 1) og mister alt efter at have fremlagt sine analyser af hændelsesforløbet på atomkraftværket ved retssagen i 1987 (sidste scene i episode 5). Serien hylder derudover også de utallige russiske arbejdere, der deltog i oprydningsarbejdet, med store personlige og helbredsmæssige omkostninger.

**OPGAVE: KAMP OM VÆRDIER I OG OM CHERNOBYL**

Se slutningen på *Chernobyl* – episode 5, tidskode 0:53:05-1:00:15, hvor Legasov føres væk efter at have vidnet i retssagen om eksplosionen på Tjernobyl-anlægget. Han opsøges af KGB-manden Tjarkov. Lav personkarakteristikker af Legasov og Tjarkov: Hvilke værdier står de hver især for? Inddrag filmiske virkemidler i karakteristikkerne. Diskuter: Hvilken betydning har det, at serien slutter sådan? Efter diskussionen: Se også udtoningen episode 5, tidskode 1:00:15-1:05:55, hvor seriens handling og personer bliver relateret til virkelighedens. Overvej hvilke værdier, der træder frem, når serien rundes af på denne måde.

*Chernobyl* havde premiere i maj 2019. Allerede efter få uger blev det meldt ud, at det russiske stats-tv NTV var i gang med at producere deres egen og langt mere patriotiske serie om ulykken. Læs artiklen ["Russisk stats-tv på vej med den sande historie om Tjernobyl"](https://www.dr.dk/nyheder/udland/russisk-stats-tv-paa-vej-med-den-sande-historie-om-tjernobyl) fra 7.6.19 på dr.dk og diskutér hvilke motiver, der kan ligge bag det russiske ønske om selv at lave en serie om katastrofen.

**Fortællingens karakterer:**

* [Hovedkarakter](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=150#c1265)
* [Hovedrolle](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=150#c1266)
* [Hovedperson](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=150#c1267)
* [Modstander](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=150#c1268)
* Hjælper
* Følge- og kontrastkarakterer
* Den fortrolige
* Budbringeren
* Talerør
* Aktantmodellen

I fiktionsfortællinger som spillefilm og serier er karakterernes funktion at formidle historien. De skal sandsynliggøre historie, plot og præmis over for publikum. Hver enkelt karakter er derfor udformet med et ganske bestemt formål. Man sammenligner karaktererne i en fortælling med instrumenterne i et orkester og taler derfor om en films **orkestrering**. Denne orkestrering har en række faste figurer med klare dramaturgiske funktioner. Orkestreringen er fleksibel på den måde, at de enkelte dramaturgiske funktioner ikke nødvendigvis behøver at være karakterer, men også kan udfyldes af personlige egenskaber, psykiske begrænsninger, rekvisitter og lignende. På samme måde kan en karakter udfylde flere af orkestreringens funktioner. I faktafortællinger skal de medvirkende personer også formidle historiens præmis til publikum. Tilrettelæggeren har i den forbindelse gjort sig mange overvejelser over, hvem der bedst vil kunne varetage den opgave. Mange af de begreber, der bliver gennemgået nedenfor, vil derfor også kunne anvendes i analysen af fakta.

**Hovedkarakter** ID c1265

Hovedkarakteren er den karakter, der gennemgår den største udvikling. Samtidig er hovedkarakteren også den karakter, der beviser historiens præmis.

**Hovedrolle** ID c1266

Medieværkets store stjerne, i spillefilm er det som regel en berømt skuespiller.

**Hovedperson** ID c1267

Den person, som gennem handlingen kæmper en hård kamp, og som vi som publikum identificerer os med og håber på klarer skærene.

Meget ofte vil hovedkarakter, hovedperson og hovedrolle være en og samme karakter, men disse funktioner kan også være spredt ud på flere karakterer.

**Modstander** ID c1268

Modstanderen er historiens skurk. Modstanderen er ham eller hende, der vil forhindre hovedkarakteren i at udføre sit projekt og nå sit mål. I James Bond-filmene optræder der altid en hovedskurk, der sidder bag alle sine håndlangere og trækker i trådene. I dette tilfælde er modstanderen let at få øje på, han er entydigt ond og konkret til stede. Modstanderens funktion kan også have mere abstrakt karakter. I det psykologiske drama kan hovedkarakterens modstander være et psykisk problem. For at kunne komme igennem en krise skal hovedkarakteren for eksempel overvinde sine hæmninger og tage aktivt del i sin egen tilværelse. En god modstander er vigtig for historien. Modstanderen er den, der skaber konflikt, og jo stærkere han eller hun er, jo større kamp skal vores hovedkarakter igennem. En ulige kamp, hvor hovedkarakteren er underlegen, skaber identifikation og spænding om udfaldet.

**Hjælper** ID c1269

Hovedkarakteren har ofte en hjælper. I kampen mod modstanderen er det hjælperens opgave at støtte hovedkarakteren frem mod målet. Hjælperens udformning kan variere alt efter hvordan hovedkarakteren ser ud. En svag hovedkarakter vil have brug for en stærk hjælper. Er hovedkarakteren derimod forholdsvis stærk, kan hjælperens udformning pege i en anden retning. I tegnefilm ses ofte en hjælper, der har en komisk rolle.

**Følge- og kontrastkarakterer** ID c1270

De mindre karakterer har ofte den funktion, at de spejler enten hovedkarakteren eller modstander/hjælper. Følgekarakteren gennemgår samme udvikling som for eksempel hovedkarakteren, bare i mindre målestok. Kontrastkarakteren gennemgår den modsatte udvikling af hovedkarakteren og skal derigennem vise publikum, hvordan det ville være gået for hovedkarakteren, hvis han eller hun havde truffet andre valg.

For på en troværdig og logisk måde at kunne sikre publikum flest mulig informationer og den største mulighed for identifikation bruges nogle karakterfunktioner, der kan skifte mellem de enkelte karakterer:

**Den fortrolige** ID c1271

En karakter, der giver hovedkarakteren mulighed for at lette sit hjerte. For at undgå det utroværdige og teatralske i, at en karakter siger sine tanker ud i den blå luft, er det godt, at der er en fortrolig, der kan lytte.

**Budbringeren** ID c1272

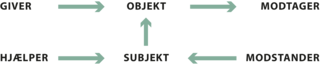
Bruges når en historie på en troværdig måde skal bringe nye informationer på banen. Dette kan være i form af en konkret karakter, der giver vigtig viden, eller i form af for eksempel nyhedsmedier som en radio eller en avis.

**Talerør** ID c377

En karakterfunktion, der bruges til at udtrykke en af filmens grundholdninger, i visse tilfælde præmissen. Ofte vil holdningen være skrevet ind i dialogen i en konkret sammenhæng, men kan altså også forstås som et budskab til publikum.

**Aktantmodellen** ID c378

Aktantmodellen er en analysemodel, der i kort form sætter en konflikt i forhold til de involverede karakterer. Modellen er anvendelig til fiktion, men bruges i høj grad også af nyhedsjournalister og dokumentarister i arbejdet med såvel nyhedsindslag som længere dokumentarprogrammer. Modellens funktion er at tydeliggøre fortællingens præmis og kortlægge hovedkarakterens – subjektets – projekt.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/0/b/csm_40_aktantmodellen_6951566137.png)

Når modellen skal i brug, starter man med at beskrive subjektet og dennes projekt og mål, nemlig objektet. Hvad er det subjektet, typisk hovedkarakteren, stræber efter? Og hvem vil være modtageren, der har gavn og glæde af projektet? For at skabe maksimalt pres på subjektet, vil denne som regel opleve modstand. Men hvem er modstanderne? Er det fx konkrete personer eller måske indre blokeringer hos subjektet selv? Og hvem er det, der hjælper subjektet videre og gør ham/hende i stand til at nå sit mål? Modellen rummer også en giver-instans, som er den overordnede og ofte mere abstrakte størrelse, der muliggør, at subjektet når sit objekt.

**CHERNOBYLS CENTRALE KARAKTERER** ID c381

**Hovedpersonen** i *Chernobyl* er professor Valery Legasov. Han er ekspert i reaktorer og bliver udpeget til at sidde i en ulykkeskommission af Sovjetunionens leder Gorbatjov. Han prøver med sin store viden at hjælpe med at løse alle de problemer og krisesituationer, der opstår i kølvandet på eksplosionen på atomkraftværket i Tjernobyl. Det er ham, vi følger tæt, og hans mission, vi gennem serien håber vil lykkes. Allerede i anslaget til episode 1 ser vi, at Legasov begår selvmord 2 år efter Tjernobyl-katastrofen, så det står på forhånd klart, at der undervejs vil ske noget, som skaber problemer for ham.

Det er embedsmanden Boris Shcherbina, viceformand for ministerrådet og formand for energiministeriet, der er filmens **hovedkarakter**. Han bliver leder af oprydningsarbejdet, og er den, der skal sørge for, at Legasovs viden og indsigt bliver omsat til handling. I starten er han ikke særlig begejstret for samarbejdet med Legasov, men de ender med at blive mere fortrolige, og til sidst er det ham, der sørger for, at Legasovs indsigt i, hvad der er sket på atomkraftværket, kommer frem under den efterfølgende retssag. Det er derfor Shcherbina, der udvikler sig mest undervejs: Fra at være systemets mand til at kunne se på det udefra og forstå Legasovs søgen efter sandhed.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/b/7/csm_041_CHER_102_051518_LD_00101_red_26f262b8dc.jpg)

Embedsmanden Boris Shcherbina (tv) og professor Valery Legasov (th) står med ansvaret for oprydningsarbejdet efter historiens største atomulykke i Tjernobyl, Ukraine.

Chernobyl. Stellan Skarsgard og Jared Harris som Boris Shcherbina og Valery Legasov. Foto af Liam Daniel. HBO Nordic. ©2019 Home Box Office, Inc. All rights reserved. HBO® and all related programs are the property of Home Box Office, Inc.

Der er flere **modstandere** i serien. Både den usympatiske og løgnagtige Djatlov, der er chefingeniør på Tjernobyl og hele tiden enten ignorerer eller bagatelliserer alle faresignalerne i kontrolrummet, og hans to overordnede, Fomin og Brjukhanov. Alle fastholder alt for længe, at de har alting under kontrol. Bag dem står imidlertid et statsapparat og magtsystem, der stimulerer løgnene og forfølger og straffer dem, der stiller sig kritiske an. Systemet bliver personificeret i KGB-manden Tjarkov, der fremstår som seriens superskurk.

En af Legasov og Shcherbinas allervigtigste **hjælpere** er atomfysikeren Ulana Khomyuk. Hun arbejder utrætteligt med at få fremskaffet viden om, hvad der skete op til og under eksplosionen. Hun interviewer de døende Tjernobyl-medarbejdere, der befandt sig i operatørrummet, udarbejder minutiøse tidslinjer over forløbet og presser Legasov til at sige sandheden – koste hvad det vil. Man kan sige, at de tre også i flere af seriens scener fungerer som **fortrolige** for hinanden, når de fortæller om deres tanker og teorier om, hvad der er sket og sker.

Men derudover er der utallige navnløse selvopofrende hjælpere og heltefigurer i persongalleriet. Brandmændene, der – selvom de ikke har vagt – tager ud for at slukke det brændende anlæg, læger og sygeplejersker på hospitalerne, minearbejderne, der uden beskyttelse graver gange under værket for at forhindre, at grundvandet bliver forgiftet. De flere tusinde, der rydder tagene for livsfarligt materiale, de mange mænd, der står for evakueringerne, slår skove ned, tager ud i de forladte landsbyer og skyder efterladte kæledyr, samt de tre arbejdere Ananenko, Bezpalov og Baranov, der frivilligt melder sig til at gå direkte ind i det katastroferamte atomkraftværk for at pumpe vand ud af det.

Undervejs i serien behøver seerne også informationer om, hvordan et atomkraftværk fungerer og hvordan stråling påvirker mennesker og miljø, for at få en smule indsigt i, hvad der er gået galt, og hvad man måske kan gøre for at løse nogle af krisesituationerne. Det betyder, at især Legasov og Khomyuk flere gange fortæller andre (fx Shcherbina, Gorbatjov og ministerrådet, dem der deltager i retssagen – og selvfølgelig indirekte publikum) om det de ved. Derved fungerer de også i rollen som **budbringere**.

Legasov får det sidste ord i *Chernobyl*. Det er et markant udtryk for seriens grundholdning og understøtter seriens præmis:

Vi er så optaget af sandheden, at vi glemmer, hvor få der faktisk ønsker, at vi finder den. Men den er der altid. Hvad enten vi ser den eller ej. Eller vil. Sandheden er ligeglad med vores behov og ønsker. Den er ligeglad med vore regeringer, ideologier og religioner. Den ligger og venter i al evighed. Og det er i sidste ende gaven fra Tjernobyl. Hvor jeg engang frygtede sandhedens pris, spørger jeg nu kun: Hvad er løgnens pris?

Legasov bliver dermed et vigtigt **talerør** for serien. Også Khomyuk har ind imellem denne funktion.

**Spænding og sammenhæng:**

* [Fremdriftskomponenter](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=151#c386)
* [Vidensniveau – suspense og surprise](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=151#c387)
* [Set up – pay off](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=151#c388)

**Fremdriftskomponenter** ID c386

Når man virkelig er optaget af en fortælling i levende billeder, sidder man hele tiden med ønsket om at se mere. Den vellykkede historie fastholder sit publikum alene af den simple grund, at den skaber en nysgerrighed - et behov for at se, hvad der nu vil ske. Denne effekt på publikum kaldes historiens fremdrift. Vores oplevelse af fortællingen bliver "drevet frem", og drivkraften er her den vekselvirkning, der opstår mellem de handlingselementer, som plottet slår an, og den forventning, de skaber hos publikum. Ofte vil vores fantasi løbe i forvejen, når vores hovedkarakter sættes i en svær situation. Vi tænker mulighederne igennem, og spændingen stiger, fordi vi ikke ved, hvordan situationen vil blive løst. Vi kan næsten ikke holde ud at se det, og samtidig kan vi heller ikke holde ud *ikke* at se det. Forskellige virkemidler bruges til at sikre konstant fremdrift.

Plottet udfordrer effektivt hovedkarakteren gennem **konflikt**. Hvis hovedkarakteren sættes i en konflikt, tvinger det ham nemlig til at handle. Gennem sine handlinger viser han, hvem han er. Hans karakter udbygges i logisk forlængelse af de konflikter, han oplever.

Spænding opstår ofte i samspil med publikums fantasi. Vi forestiller os, hvad der vil ske og venter i spænding på at se, om vi får ret. Ofte vil en antydning være nok til at sætte vores fantasi i gang. Et **varsel** er en sådan antydning. Et vindue, der blæser op og banker hårdt mod muren, er et varsel om, at noget voldsomt vil ske.

Undervejs i en historie kan plottet lægge forhindringer i vejen for en eller flere af karaktererne. Dette kan være i form af ydre eller indre forhindringer. **Ydre forhindringer** er konkrete fysiske ting, der kommer i vejen. Skal cowboyhelten krydse en ørken, oplever han måske en sandstorm, skal politiagenten fange en forbryder i en biljagt, kører der måske en lastbil ud foran ham etc. Disse forhindringer skaber spænding og dermed fremdrift. Som publikum tvinges vi til at tage stilling til den nye situation, der er opstået i forlængelse af forhindringen, hvad vil der ske? **Indre forhindringer** er forhindringer, der er en del af den fiktive karakter. En hovedkarakter kan måske lide af højdeskræk eller fortrængninger, der kommer i vejen for hans eller hendes projekt.

Ofte vil forhindringer, ydre som indre, starte et **delplot**, en sidehistorie. Delplottet har den funktion at det, udover at skabe fremdrift, er med til at udbygge persontegningen af hovedkarakteren. Vi ser, hvordan karakteren handler og overvinder forhindringen, vi bliver klogere og får et mere nuanceret billede af vores karakter. For at optimere fremdriften yderligere siger man, at et delplot ikke må afvikles, før et nyt er etableret. Ikke mindst serier kan etablere en strøm af delplots, ofte knyttet til de centrale karakterer i serieuniverset, som får seeren til at hænge på for at se, hvordan handlingsforløbet udvikler sig for dem hver især.

**Tidsfrister** er en variant af forhindringer. Et utilsigtet problem, der dukker op for den fiktive karakter, og skal løses inden for en bestemt tidsramme. En bombe skal demonteres inden den sprænger i luften, en sag skal opklares inden 24 timer, et stort pengebeløb skal være fremskaffet inden midnat. Tidsfrister lægger pres på karaktererne og skaber elementær spænding om, hvorvidt noget kan nås inden deadline.

**Vidensniveau – suspense og surprise** ID c387

En film kan vælge, hvor stor en viden, den undervejs vil give sit publikum. Ofte vil der være en forskel på det vidensniveau, publikum befinder sig på, og det vidensniveau, de fiktive karakterer befinder sig på. Denne forskel kan bruges til at skabe fremdrift. Man skelner mellem **suspense** og **surprise**. Forskellen på de to begreber ligger i publikums placering i forhold til fiktionens vidensniveau.

Hvis publikum ved mere end de fiktive karakterer, fx at der ligger en bombe placeret under bordet, kan denne merviden gøre ventetiden uudholdelig. Publikum sidder med et frustreret ønske om at kunne gribe ind, men må sidde passive og vente på, hvad der sker. Spændingen (suspense) opstår ved uvisheden om, hvad der vil ske, vil bomben dræbe alle, vil de opdage bomben, og hvad vil de så gøre? Er publikum derimod på samme vidensniveau som de fiktive karakterer, opstår denne spænding ikke. Til gengæld får publikum et chok (surprise) når bomben sprænges, effekten på publikum er her meget kortere.

**Set up – pay off** ID c388

Et **set up** introducerer diskret et element, der senere i fortællingen skal vise sig at få stor betydning. Set up'et, som fx kan være en genstand, en replik eller en oplysning, planter en information, som publikum ikke umiddelbart tillægger særlig stor betydning, fordi den ikke giver så meget mening på det tidspunkt. Når det senere i handlingen viser sig, at lige netop det spor, som set up'et har lagt ud, var helt afgørende, kaldes det **pay off**. Set up og pay off skaber sammenhæng og logik i fortællingen.

**FREMDRIFT I CHERNOBYL** ID c389

Der er masser af fremdrift igennem de 5 episoder af *Chernobyl*. Både **hovedplottet** (atomkraftulykken) og de mange **delplots** (fx forholdet mellem brandmanden Vasilij Ignatenko og hans kone Lyudmilla; Pavel, der skal lære at skyde hunde, og andre aktioner, der skal afhjælpe ulykkens følgevirkninger) er fulde af drama og **konflikt**. Både på et konkret plan, hvor nødsituationer og akutte kriser skal løses, og på et mere abstrakt plan, hvor der kæmpes for at få sandheden om ulykken frem.

Det betyder også, at der er mange forhindringer undervejs. Der er **ydre forhindringer** i form af helt fysiske og konkrete barrierer i oprydningsarbejdet. Og dem er der i massevis gennem hele serien: Hvordan sikre sig imod, at grundvandet, der forsyner 50 millioner mennesker, bliver ødelagt? Hvordan kan man slukke eksplosionsbranden? Hvordan flytte materialer, der er livsfarlige at komme i nærheden af? Hvordan evakuerer man en hel by? Hvad gør man, når nødstopknappen viser sig at fungere som en detonator? Hvordan kan man finde frem til årsagerne til katastrofen? Hvordan får man mennesker til at sige ja til at ofre deres liv for at redde andres?

Selvom *Chernobyl* særligt er koncentreret om de ydre forhindringer, er der også **indre forhindringer** i serien, som gør det svært for karaktererne at udføre deres opgaver. Den unge mand Pavel, der deltager i jagten på de radioaktivt bestrålede hunde, som er blevet forladt af deres ejere, er et eksempel på det. Han har så svært ved at skyde hundene, at den mere garvede Batjo ind imellem må hjælpe ham.

**TÆNK EFTER:** ID c392

Hvorfor tror du, der er flere ydre end indre forhindringer i serien *Chernobyl*?

Der er også **varsler**, som peger på katastrofens alvor, når vi fx i slutningen af episode 1 som en cliffhanger ser en fugl falde død ned fra himlen, eller sammen med Khomyuk, der er 400 km væk fra Tjernobyl, opdager de høje tal, der tyder på radioaktivt udslip. Også Legasovs hårtab og Shcherbinas hoste er et varsel om den sygdom de bærer på efter at være udsat for stråling. De filmiske virkemidler, bl.a. brugen af effektlyd og musik, er med til at skabe en dyster og ildevarslende stemning.

**Tidsfrister**, hvor en konkret tidsramme er med til at presse karaktererne, er et fast element i serien. Nogle eksempler er: Minearbejderne skal nå at udføre deres arbejde inden 6 uger, så en nedsmeltning, der forgifter grundvandet, kan bremses; de arbejdere, der skal fjerne farlige dele af den eksploderede reaktor fra atomkraftværkets tag, får hver 90 sekunder til det; der er sket fejlberegninger, så der kun er 2 dage til at afhjælpe en termisk eksplosion, som kan få vidtrækkende betydning for millioner af mennesker. Der er konstant tidsrammer i *Chernobyl*, der skal overholdes, hvis ikke nye katastrofer skal indtræffe.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/8/8/csm_042_CHER_101_062618_LD_00036_red_fd802f7bdc.jpg)

I operatørrummet er stemningen højdramatisk, da Djatlov (i forgrunden) truer sine skræmte underordnede til at parere ordre – med katastrofale følger.

Chernobyl. Paul Ritter og Robert Emms som Dyatlov Anatoly og Toptunov. Foto af Liam Daniel. HBO Nordic. ©2019 Home Box Office, Inc. All rights reserved. HBO® and all related programs are the property of Home Box Office, Inc.

**OPGAVE: FIND FREMDRIFTSKOMPONENTER** ID c395

Del jer i grupper, som hver ser et klip fra *Chernobyl*. Undersøg: Hvilke fremdriftskomponenter er i spil? Hvad er effekten? Og hvordan understøtter de filmiske virkemidler fremdriften? Fremlæg for hinanden.

* Seriestart – episode 1 (tidskode 6:27-11:24)
* Møde med Gorbatjov – episode 2 (tidskode 46:03-51:33)
* På Tjernobylværkets tag – episode 4 (tidskode 46:00-50:44)
* Pavel på jagt – episode 4 (tidskode 40:00-46:00)

I operatørrummet – episode 5 (tidskode 29:10-33:23)

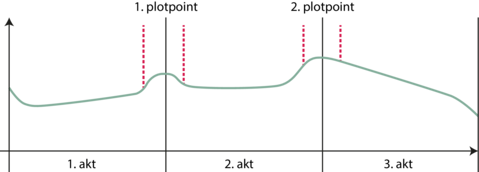
**Historiens opbygning:**

* [Tre-akter-modellen](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=152#c397)
* [Berettermodellen](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=152#c402)
* [Seriedramaturgi](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=152#c405)
* [Dramaturgi i korte formater](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=152#c415)
* [Dramaturgi i computerspil](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=152#c416)
* [Flere dramaturgiske greb](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=152#c417)
* [Dokumentardramaturgi](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=152#c422)
* [Bølgemodellen](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=152#c423)
* [Fortælleforhold](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=152#c426)

En tusindårig tradition for historiefortælling har givet en række erfaringer med, hvordan en historie effektivt tilrettelægges. Fælles for langt de fleste historier er en forholdsvis ensartet fortællestruktur. Denne struktur udmønter sig i en række modeller. At disse modeller er brugt i den kunstneriske proces til at skabe gode og effektive fortællinger, gør dem også brugbare i det analytiske arbejde. Modellerne er gode redskaber til at åbne fortællinger og skabe øget forståelse for, hvordan fortællingerne virker.

**Tre-akter-modellen** ID c397

Traditionelt har man set en fortælling som et forløb i tre akter, en begyndelse, en midte og en slutning. I de tidlige dage i Hollywood opererede man med **tre-akter-modellen**, hvor hver akt var på 30 minutter. Forløbet i denne model er: 1. akt: Karakterer og konflikt introduceres. 2. akt: Konflikten udvikles og tager fart. 3. akt: Konflikten løses og fortællingen rundes af. Overgangen mellem akterne kaldes **plotpoints**. I disse vendepunkter sker der en markant ændring i historiens forløb. Plotpoint 1 er overgangen mellem 1. og 2. akt. I dette vendepunkt opstår en begivenhed, der udløser den konflikt, som første akt har lagt op til, så selve historien begynder. Plotpoint 2 er overgangen mellem 2. og 3. akt. I dette vendepunkt opstår en begivenhed, der muliggør konfliktens løsning, så historien kan afsluttes i 3. akt.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/e/7/csm_43_tre_akter_modellen_a034ebf0e3.png)

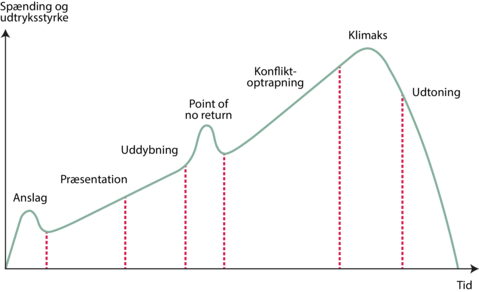
Som en illustration af forløbet i de tre akter kan man også operere med begreberne:

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/a/1/csm_44_tre_akter_Ordinary-Special-Ordinary_a514a36d1f.png)

Forløbet i denne model illustrerer den udvikling, hovedkarakteren skal igennem, før fortællingen kan afsluttes. 1. Hovedkarakterens univers (ordinary world) er i ro, men en lille kim til konflikt antyder en ubalance. 2. En begivenhed i første vendepunkt har udløst konflikten, og hovedkarakteren må nu på en ydre og/eller indre rejse gennem ukendt land (special world). 3. Efter at have gennemlevet en række prøvelser og overvundet konflikten er hovedkarakteren tilbage i sit univers (ordinary world), der nu er i harmoni.

**Berettermodellen** ID c402

Berettermodellen er en videreudvikling af tre-akter-modellen, og hovedparten af de fortællinger, vi ser i levende billeder, fiktion såvel som dokumentar, følger berettermodellen. Historiens forløb sættes her ind i et koordinatsystem, hvor en spændingskurve viser den ideelle struktur. Den lodrette akse viser spændingens niveau, den vandrette akse viser den tid, det tager at fortælle historien.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/5/2/csm_45_beretter-modellen_01_af70dfa8a0.png)

**Anslaget** skal fange publikum og holde det fast. Derfor vil det som regel være spændende og engagerende. Ofte gøres det med en modelhistorie, der illustrerer filmens hovedkonflikt i en lille afsluttet fortælling.

I **præsentationen** introduceres de vigtige karakterer og indbyrdes relationer. Filmens præmis og temaer bringes på banen og tid, sted og miljø slås fast. De vigtige karakterer har scener, hvor de hver især er i centrum.

Karaktererne foldes yderligere ud i **uddybningen**. Deres styrker og svagheder afsløres, og vores identifikation øges. Hjælper og modstander træder tydeligere frem, hovedkonflikten kompliceres, og delplots sættes i gang for at øge presset på hovedkarakteren.

I **point of no return** er hovedkarakteren så trængt af hovedkonflikten, at en radikal beslutning eller handling foretages. Han eller hun overskrider en grænse og udelukker sig selv fra at vende tilbage til tilværelsen, som den var før. Det betyder også, at der er nået et punkt i fortællingen, hvor publikum vil være stærkt opsatte på at se, hvordan det hele ender.

**Konfliktoptrapning**. Hovedkonflikten spidser nu til, og der er tale om en fase i handlingen, hvor spændingen bare stiger og stiger. Hovedkarakteren har kastet sikkerhedslinerne fra sig og mobiliserer alle sine kræfter, men mødes af modstand fra flere sider.

**Klimaks**(**konfliktløsning**) er berettermodellens spændingsmæssige højdepunkt. Det endelige opgør finder sted, og med største anstrengelse fuldfører hovedkarakteren sit projekt.

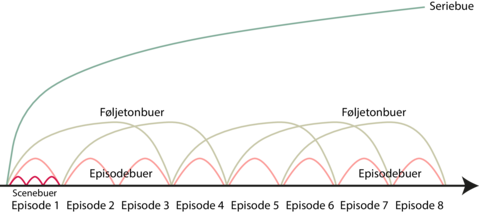
**Udtoningen**s funktion er at afslutte og runde historien af.

**Seriedramaturgi** ID c405

Fortællingen i en tv-serie er anderledes struktureret end i en spillefilm. En serie er kendetegnet ved at strække sig over længere tid og være brudt op i flere episoder og endda sæsoner. Det giver mulighed for at fortælle større og mere komplekse historier med flere hovedkarakterer, ligesom man kan servere flere konflikter og dykke ned i resten af seriens univers. Her er mange muligheder, og det afspejles i den dramaturgiske model for tv-serier.

Overordnet set planlægges en tv-serie ud fra såkaldte **seriebuer**, der strækker sig ud over flere episoder, hvis ikke hele sæsonen. Man skelner mellem følgende former for plotbuer, som dog snildt kan mikses med hinanden:

* **Episodebuer** starter og slutter i én episode. Man finder denne plotbue i mere traditionelle krimiserier, hvor politiets opklaringsarbejde afsluttes i hver episode. Og også i sitcoms, hvor karakterernes konflikter ender i status quo.
* **Føljetonbuer** starter i én episode, men afsluttes først i en senere episode. Denne plotbue kan fokusere på en karakters indre udvikling eller en længerevarende konflikt mellem flere parter.
* **Sæsonbuer** strækker sig over hele sæsonen. Her er tale om en helt overordnet konflikt, som skal nå sin forløsning. Det kan også være et gennemgående mysterium, som skal løses. Nyere krimiserier er således bygget op om én sag, der skal løses over en hel sæson.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/c/f/csm_46_Seriebue-model_0a64dbb37f.png)

Kilde: Peter Harms Larsen: De levende billeders dramaturgi, bind 2. DR, 2003. s. 356.

De fleste nyere serier består af en god blanding af forskellige seriebuer, der smelter sammen til én rigt facetteret tv-fortælling.

I den enkelte tv-serieepisode er seriebuerne blevet omsat til plots, der udfoldes i konkrete scener, som hver især indeholder en form for vendepunkt. Det holder seernes interesse fanget. Typisk består en episode af et **A-plot** og et **B-plot**. A-plottet er den primære konflikt i en episode – den, der får mest skærmtid. B-plottet er den sekundære fortælling i en episode og kan fx hænge tematisk sammen med A-plottet eller fungere som kontrast. I mange drama- og krimiserier følger A-plottet hovedkarakteren på arbejde – fx politiets opklaringsarbejde med en mordsag og deres samarbejde. B-plottet handler til gengæld om privatlivet – fx samspillet derhjemme i en stresset hverdag. I sitcoms veksler A- og B-plottene fra episode til episode, men de er typisk forankret i de faste hovedkarakterers komiske problemer og skærmydsler i hverdagen. I storladne og episke tv-serier, hvor spilletiden for en episode er på 60+ min. kan man også støde på et C-plot, der ligeledes fungerer som kontrast eller komplementerer de øvrige plots.

**SERIEFORMATER** ID c409

Der findes flere forskellige serie-formater:

I **episodeserien** har hvert afsnit en afsluttet karakter, og episoderne kan derfor ses i vilkårlig rækkefølge. Handlingen udspiller sig hver gang i samme miljø/locations og har som regel en gennemgående hovedkarakter, der ikke udvikler sig nævneværdigt fra episode til episode. Som regel optræder der et fast persongalleri omkring hovedkarakteren. Grundstrukturen ligger fast for de næste episoder, hvor forløbet gentages med kun få variationer.

**Antologiserien** skifter plot, handling, location og typisk også skuespillere ud efter hver sæson, men fastholder tematik, stemning, atmosfære og genre. Længden kan variere, men der er som regel tale om et overskueligt antal episoder i hver sæson.

Den **korte føljeton**, som også kaldes en **miniserie**, består af 2-6 episoder, der tilsammen udgør en afsluttet helhed. I modsætning til episodeserien gennemgår personerne (i hvert fald de mest centrale) en udvikling undervejs.

Den **lange føljeton** har 7 episoder og derover, der tilsammen udgør en afsluttet helhed. Der er derfor tale om et dramaturgisk forløb, der er strakt ud over mange afsnit, men som alligevel arbejder sig frem imod et afsluttende klimaks. I den lange føljeton følger vi enkelte personer eller ligefrem familier på tæt hold over en længere periode (ofte en årrække), hvor de gennemgår en udvikling og forandring. Et stort persongalleri er bygget op om den/de centrale figurer, og deres selvstændige skæbner kan også udbygges sideløbende med hovedkaraktererne.

**Føljetonserien** er dramaturgisk kendetegnet ved tilsyneladende at være uden afslutning. I modsætning til den lange føljeton arbejder den sig ikke frem mod et endeligt klimaks. I princippet er føljetonserien uendelig. Den har et stort persongalleri og omhandler som regel en gruppe af individer (en familie, venner, kollegaer), der er knyttet til en bestemt arena, frem for en enkelt hovedkarakter. Netop føljetonseriens mange forskellige persontyper er med til at sikre formatet en bred appel – eksempelvis med hensyn til køn og alder. For at en serie skal kunne holdes i gang over en meget lang periode, kræves der et stærkt konfliktstof og nogle personer og grupper, der igen og igen kan udsættes for pres og konfrontationer.

I mange serier blandes den lange føljeton med føljetonserien: Det sker fx ved, at man lancerer en første sæson, for at se om den slår an. Gør den det, kan man i princippet derefter fortsætte serien i det uendelige. De forskellige serieformater dækker over en række forskellige **genrer**.

**BINGE-WATCHING OG TV-SERIE-JUNKIER** ID c410

Man kan ligefrem blive afhængig af tv-serier. Peter Harms Larsen, professor i journalistik, forklarer hvorfor:

En tv-serie er kendetegnet ved, at det stort set er de samme karakterer, der medvirker i hvert afsnit – karakterer der ikke, eller kun meget langsomt (afhængigt af genren) udvikler sig. Så tv-serier lever af og næres ved en særlig form for identifikation – en glæde ved gentagelsen, fornøjelsen ved at gense og genopleve det velkendte – som også fungerer i forbindelse med alle mulige former for ritualer og fast tilbagevendende religiøse og kulturelle events. (…) Her kan vi tale om *serieidentifikationen* – en effekt af tv-sening, der ligner udviklingen af et venskab, ved at det er noget, der langsomt og gradvist bygges op, og som når det endelig er grundlagt, indebærer en oplevelse af vanedannende tryghed og tillid, der etableres ved hvert nyt samvær. Man følger naturligt med i, hvad der sker i hinandens liv uden for alvor at behøve at engagere sig, men man får det dårligt, hvis man i længere tid springer samværet over, fordi man har brug for den anden som spejl for sin sociale identitet.

Kilde: De levende billeders dramaturgi, bd. 2., s. 350-351

**SERIEDRAMATURGI I CHERNOBYL** ID c411

*Chernobyls* 5 episoder kan kaldes en **kort føljeton**, da de tilsammen udgør en afsluttet helhed.

Seriedramaturgien består af en overordnet **seriebue**, som spænder over alle episoder og vedrører hovedkonflikten – nemlig den søgen efter sandheden om, hvad der forårsagede eksplosionen på Tjernobyl, som både Legasov, Shcherbina og Khomyuk arbejder hårdt på at få gravet frem. Der er flere **føljetonbuer**, som startes op i en episode og først bliver afsluttet i en senere episode. Det gælder fx fortællingen om Lyudmilla, der er gift med brandmanden Vasilij Ignatenko, som hjælper med oprydningsarbejdet ved Tjernobylværket umiddelbart efter ulykken. Deres forhold følges over flere episoder – fra vi præsenteres for dem i afsnit 1 og til Vasilijs begravelse i slutningen af afsnit 3. Men desuden med glimt af Lyudmilla i senere episoder (læs evt. om delplot i afsnittet *[Fremdriftskomponenter](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=151" \l "c386)*). En række handlingsforløb og personer møder vi kun i en enkelt episode, hvor de som **episodebuer** er med til at fastholde plot og spænding i netop den episode. Det gælder fx Pavels nedskydning af radioaktive kæledyr og tagrydningen (begge episode 4).

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/a/e/csm_047_CHER_102_060718_LD_00007_red_96b8c04622.jpg)

Atomfysikeren Ulana Khomyuk (spillet af Emily Watson) møder vi i starten af episode 2. Hun slår alarm, da hun opdager den forhøjede stråling på flere hundrede kilometers afstand af Tjernobyl.

Chernobyl. Emily Watson som Ulana Khomyuk. Foto af Liam Daniel. HBO Nordic. ©2019 Home Box Office, Inc. All rights reserved. HBO® and all related programs are the property of Home Box Office, Inc.

**Dramaturgi i korte formater** ID c415

Mange medieproduktioner har en meget kort varighed, og det kan derfor synes som en umulig opgave at få de klassiske dramaturgimodeller til at passe på dem. Det kan være levende billeder som figurerer på de sociale medier, reklamer, trailere, spots, titelsekvenser, musikvideoer og kampagner. Disse korte formater kan sagtens være narrative og fortælle en lille, komprimeret historie, men de kan også bestå af brudstykker sat sammen i en tilsyneladende tilfældig rækkefølge, og være mere orienteret mod at skabe en bestemt stemning.

Ofte optræder de korte formater på medieplatforme, hvor de kæmper side om side med andre produktioner om seernes opmærksomhed. Behovet for at kommunikere budskabet videre til målgruppen i en fart er derfor ekstra stort. Når man skal undersøge disse korte medieproduktioners dramaturgi, må man beskrive, hvordan og hvorfor de er bygget op, som de er. Nogle af disse begreber vil evt. kunne indgå i analysen:

* **Call for attention**: Prøver medieproduktionen helt fra start at fange seerens opmærksomhed med et særligt hook, fx farve, lyd, tekstskilt eller en dramatisk handling som starter in medias res?
* **Plottwist**: Tager den korte fortælling pludselig en helt uventet og uforudset drejning?
* **Vendepunkt**: Opstår der et (måske flere) vendepunkter/plotpoints i historien?
* **Akter**: Kan det korte format evt. beskrives ved hjælp af tre-akter-modellen?
* **Formler**: Spiller den lille fortælling på seerens forhåndsviden om, hvordan en handling forløber eller en genre typisk leverer sin historie?
* **Tekst**: Indgår tekst med oplysninger, som spiller en rolle i dramaturgien, fx ved at markere vendepunkter?
* **Højdepunkts-dramaturgi**: Er medieproduktionens forløb konstrueret med henblik på at skabe maximal dramatisk effekt ved fx at bestå af hurtig klipning med indstillinger der tydeligt viser konfliktoptrapning, klimaks, og inddrager mange fremdriftskomponenter for at få seeren til at hænge på?

**Dramaturgi i computerspil** ID c416

Computerspil er et interaktivt medie, og mange af spillene fortæller en historie med lyd og billeder, der på mange måder minder om en spillefilm. Forskellen er, at et spils fortælling først opstår, når spilleren gør noget aktivt i spillet – typisk ved at styre eller træffe beslutninger på vegne af hovedkarakteren. Spilleren bliver faktisk en form for medskabende fortæller.

Helt konkret struktureres dette interaktive plot i form af **quests** – missioner eller opgaver, som spilleren/hovedpersonen skal klare eller løse. Det kan være i form af **fysiske udfordringer**, som fx modstandere, der skal besejres, eller en særlig "skat", der skal findes. I visse spil er det også en fysisk udfordring blot at navigere sikkert gennem spilverdenen. Det kan også være i form af mere **tænksomme opgaver**, hvor man skal løse puzzles eller gåder, snakke med de øvrige spilkarakterer, finde spor, åbne døre osv. Disse to overordnede quest-typer kombineres nemt med hinanden. Et alternativ til denne form for interaktiv fortællemetode er mange computerspils brug af **cutscenes** – små filmklip, som afbryder gameplayet og på den måde bringer plottet videre.

**FLERE DRAMATURGISKE GREB** ID c417

**Multiplotfilm** ID c419

I den traditionelle filmfortælling er karaktererne placeret i et hierarki. Efter hovedkarakter og modstander kommer de andre karakterer i underordnede placeringer. Multiplotfilmen bryder med dette hierarki og har i stedet en række sideordnede karakterer med hver deres konflikt. De enkelte karakterers historier fortælles uafhængigt af hinanden. I nogle tilfælde krydses deres veje, i andre ikke. Som brikker i et stort puslespil udgør de tilsammen en overordnet helhed.

**Episodisk konstruktion** ID c420

En betegnelse der kan benyttes om medieproduktioner – både fakta og fiktion – der består af en række små selvstændige fortællinger eller episoder, der tilsammen danner historien. Fokus kommer i højere grad til at ligge på personerne end på deres projekter. Den traditionelle fortællings entydige mål, der samler alle tråde i et klimaks, bliver her afløst af en dramaturgisk struktur med mange små episoder og mange små spændingstoppe.

**Cirkulær dramaturgi** ID c421

Når et medieværk starter og slutter det samme sted, uden at der har fundet en udvikling sted undervejs, kan man tale om en cirkulær dramaturgi. Her er der ikke en årsagskæde, hvor den ene episode logisk er en følge af den foregående, men ofte stemninger og udsagn, som seeren selv skal fortolke på.

**Dokumentardramaturgi** ID c422

Både tv-dokumentarer og dokumentarfilm søger at indfange virkeligheden og præsentere den for os seere, så vi bliver klogere på samfundet omkring os og vores medmennesker. I udgangspunktet er virkeligheden jo ikke fuld af fremdriftskomponenter eller afsluttes med et klimaks som en fiktionsfilm. Men mange tv-dokumentarer og dokumentarfilm bruger alligevel fiktionens dramaturgiske værktøjskasse for at gøre virkeligheden vedkommende for seerne.

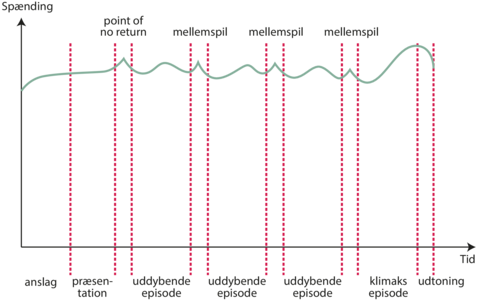
En dokumentar kan fx benytte:

* et **markant anslag**, der får seeren op af stolen. Ligesom en spillefilm skal have os med fra første scene, kan en dokumentar bygges op med en lige så slagskraftig kickstarter. Et anslag i en dokumentar kan fx bestå af en tydeligt markeret stemning eller illustrere det overordnede tema med brug af symbolske billeder. Hvis der er tale om en autoritativ dokumentar (læs mere i afsnittet [*Dokumentargenrer*](https://levendebilleder.systime.dk/index.php?id=217)), kan en voice-over også ridse konflikten op, og hvad hele ideen med dokumentaren er.
* **aktantmodellen** til at skabe en mere tydelig markering af, hvem der er hovedfiguren og dennes modstandere. En sådan rollefordeling kan give en øget identifikation med hovedfiguren og indlevelse i historien. Også konflikten mellem de medvirkende bliver helt klar.
* **berettermodellen** eller måske bølgemodellen (se nedenfor) til at skabe tydelige højdepunkter og vendepunkter i virkelighedens konflikt. Ved at udpege fx **point of no return** og **klimaks** i "virkelighedens" begivenheder kan man skabe fremdrift og spænding.
* **suspense** og **varsler** ved at tilbageholde viden og dermed gøre seeren nysgerrig. Dokumentarer er normalt redigeret efter, at "virkelighedsbegivenhederne" er afsluttet. Det betyder, at klipperen og instruktøren har mulighed for at holde fx konklusionen på en konflikt skjult for seerne. Ved samtidig at lægge varsler om et muligt udfald (positivt som negativt) ind i løbet af dokumentaren, kan man højne seernes engagement.
* **forhindringer**, **delplots** og **cliffhangers** til at forhale den dokumentariske fortælling, skabe spænding om dens udfald og vise virkelighedens kompleksitet. Dokumentarserier vil typisk involvere et eller flere af disse dramaturgiske greb.
* **episodisk konstruktion** eller **cirkulær dramaturgi**, hvis der fx er tale om en mere poetisk eller observerende dokumentartype.

**Bølgemodellen** ID c423

Berettermodellen er effektiv til at skabe spænding og fremdrift. Men det er ikke alle historier, der har behov for dette. Faktafortællinger, der skal formidle en del af virkeligheden, har i højere grad brug for at skabe troværdighed. En voldsom konfliktoptrapning og et dramatisk klimaks vil i nogle tilfælde få en dokumentar eller et nyhedsindslag til at virke konstrueret og utroværdigt. Men det sker oftere og oftere, at spændingselementet og det dramatiske vægtes højt i dokumentarer.

Bølgemodellen har, sammenlignet med berettermodellen, mindre udsving på spændingskurven. Forløbet i nyhedsindslag og dokumentariske fremstillinger vil ofte være en række oplysninger eller aspekter ved en bestemt sag. Virkeligheden har sjældent et pænt struktureret forløb, og tit vil sagens kerne være en del af et uafsluttet forløb. Disse faktagenrer formidler derfor gerne en række forhold, der mere er sideordnede end dele i et fremadskridende, kausalt forløb.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/e/f/csm_48_Boelgemodellen_ae2a760f92.png)

Et indslag i en nyhedsudsendelse kan være struktureret efter bølgemodellen på denne måde: Studieværtens oplæg vil her fungere som anslag. Indslagets præsentation vil ofte bestå af en journalist, der i sin speak præsenterer seerne for historiens kerne. Eventuelt kan et abstrakt emne under præsentationen gøres konkret ved, at et menneske, der har problemet inde på livet, bruges som eksempel. De efterfølgende udsving i modellen vil bestå af forskellige vinkler på emnet. Drejer det sig om et indslag med et politisk emne, kan der her være interviews med repræsentanter fra forskellige partier, interesseorganisationer eller parter i sagen. De enkelte mellemspil udgøres af journalistens løbende opsummering. Hvis det er muligt, afsluttes indslaget med et klimaks og en udtoning. I en uafsluttet sag kan klimaks udgøres af en foreløbig status i sagen, og udtoningen vil så ofte være et bud på, hvordan sagen vil udvikle sig.

Dokumentarer kan også være struktureret efter bølgemodellen. For de fleste dokumentariske undergenrer er troværdighed altafgørende. En dramaturgisk struktur med voldsomme spændingsmæssige udsving kan svække troværdigheden. Derfor kan en form, hvor forskellige aspekter af en sag trækkes frem (i fx en autoritativ dokumentar), eller en række mindre og sideordnede fortællinger og/eller personportrætter, som fletter sig ind og ud af hinanden (i fx en observerende dokumentar) hente sin mere nedtonede dramaturgi i bølgemodellen.

**Fortælleforhold** ID c426

Når vi ser en film, en dokumentar eller andre medieproduktioner i levende billeder, får vi fortalt en historie. Nogen fortæller os en historie. Fortælleren er ikke en person, men et princip, der styrer en fortælling.

Overordnet skelnes der mellem den usynlige og den synlige fortæller. Den **usynlige fortæller** holder sig i baggrunden og opretholder illusionen om, at vi som publikum er til stede i fortællingen. Den **synlige fortæller** træder frem og gør opmærksom på sig selv. I fiktionsfilmen kan det være i form af en voice over, hvor en karakter henvender sig til publikum. Men det kan også være på billedsiden, hvis en fiktiv karakter pludselig bryder med den illusion, at vi som publikum betragter et lukket fiktionsunivers, retter sit blik mod kameraet og henvender sig direkte til os. Denne form for seerhenvendelse kalder man et **brud med den fjerde væg**. Der ligger i den betegnelse en forestilling om, at den scene, som handlingen udspiller sig på, brydes ned. I en dokumentar kan fortælleren også være synlig. Her kan journalisten bag produktionen fx træde frem i en speak eller i egen person og henvende sig direkte til publikum.

Såvel den usynlige som den synlige fortæller kan være enten alvidende eller personal. Den **alvidende fortæller** kan springe mellem flere forskellige karakterer. Det betyder, at den alvidende fortæller har et langt større overblik end den personbundne fortæller. I fortællingen kan den alvidende fortæller først vise os, hvad hovedkarakteren laver. Herefter kan synsvinklen springe til et andet handlingsforløb og vise os, hvad modstanderen laver. På den måde kommer vi som publikum op på et vidensniveau, der ligger over hovedkarakterens. Vi ved, hvad modstanderens næste træk er, og filmens fremdrift opstår i forlængelse af vores forventning om, hvad der vil ske.

Den **personale fortæller** er en fortæller med et begrænset udsyn. Fortælleren er bundet til en enkelt karakter, og publikum oplever derfor historien sammen med denne karakter. Vi får viden om hovedkonfliktens udvikling i takt med, at karakteren får det. Denne fortællersynsvinkel skaber naturligt en høj grad af identifikation med karakteren, ofte hovedkarakteren.

Både den alvidende og den personale fortæller kan benytte en objektiv eller en subjektiv synsvinkel. Den **objektive synsvinkel** fungerer som "fluen på vægen". Fortællerens synsvinkel er her neutral, situationen bliver betragtet lidt på afstand. Den **subjektive synsvinkel** er en synsvinkel, hvor fortælleren benytter en enkelt karakters øjne (og evt. ører). Denne synsvinkel kaldes også **point of view** (forkortet **pov**). Her fungerer kameraet som en konkret person og viser os denne persons oplevelse af omgivelserne.

I langt de fleste fortællinger i levende billeder kombineres forskellige fortællertyper og forskellige synsvinkler. Det betyder, at den enkelte fortælling sagtens kan have en alvidende fortæller, indeholde passager, som er personalt fortalt og dertil rumme indstillinger med point of view.

**FORTÆLLEFORHOLD I CHERNOBYL** ID c427

*Chernobyl* er overordnet **usynligt fortalt**. Der er ikke nogen i serien, der pludselig henvender sig til os som seere. Vi inddrages i stedet i seriens univers, der ubemærket er lagt tilrette for os. Det skaber en høj grad af indlevelse. Desuden er der i store dele af serien benyttet en **alvidende fortæller**. Seriens handlingsforløb er nemlig ikke kun bundet til én person, men springer imellem flere handlingstråde. Fx følger *Chernobyl* en række menneskeskæbner, bl.a. Pavel, brandmanden Vasilij Ignatenko, hans kone Lyudmilla og Ulana Khomyuk, og den viser os også Djatlov, Gorbatjov, medarbejderne på værket, folk der stimler sammen på broen og betragter branden på atomkraftværket. Dette alvidende perspektiv er med til at give en bred indsigt i katastrofen og den måde, den har påvirket både helt almindelige russere, politikere og beslutningstagere på. Alligevel er flere sekvenser **personalt fortalt**, dvs. bundet til en enkelt person, som serien vender tilbage til og giver os en dybere forståelse for. Det gælder ikke mindst hovedpersonen Valery Legasov, som skal træffe tunge og komplekse beslutninger, og som vi kommer til at indleve os særligt i.

Der er kun en sparsom brug af direkte **point of view** i serien. Men ind imellem er der indstillinger, hvor kameraet agerer en bestemt karakters øjne og viser os denne karakters oplevelse af en situation. Bl.a. da Legasov gemmer de bånd, han har optaget (episode 1), og da Pavel opdager, at den hund, han skal skyde, har hvalpe (episode 4). Det er meget intense situationer, som har stor betydning for karaktererne.

[](https://levendebilleder.systime.dk/fileadmin/_processed_/d/7/csm_CHER_102_041718_LD_00068_red_bc46dee383.jpg)

Legasovs kritiske tilgang kommer til at koste ham dyrt. Inden han begår selvmord på 2-års-dagen for Tjernobylkatastrofen sørger han for, at hans vidnesbyrd om, hvad der foregik, kommer i omløb.

Chernobyl. Jared Harris som Valery Legasov. Foto af Liam Daniel. HBO Nordic. ©2019 Home Box Office, Inc. All rights reserved. HBO® and all related programs are the property of Home Box Office, Inc.

Der er nogle fortællemæssige forhold, det godt kan betale sig at være opmærksom på, når man ser *Chernobyl*. Nemlig starten og slutningen.

Allerførste sekvens indledes med Legasovs stemme offscreen. Han sidder alene i sin lejlighed i 1988 og lytter til de bånd han har indtalt, hvor han fortæller sin version af historien om Tjernobylulykken. Dermed er der fra start lagt en bestemt vinkel på seriens fortælling. Det er ikke Sovjetunionens officielle forklaring, vi skal til at høre og se, men en der er forbundet med Legasov og hans kritik af alle de løgne, katastrofen blev spundet ind i.

Udtoningen bryder med den usynlige fortællers tilrettelæggelse af Legasovs og Tjernobyls historie. Her rives vi ud af dokudramaets rammer og får forankret serien i fakta ved hjælp af en hel række fotografier af de personer og situationer *Chernobyl* er bygget over. Fotografierne fungerer som stærke autenticitetsmarkører, der er med til at kaste en aura af virkelighed over serien.

**OPGAVE: LEGASOVS FORTÆLLING OM ATOMKATASTROFEN** ID c432

Se seriens anslag – episode 1 (tidskode: fra start til 6:10) og lav i grupper á 3 en analyse af sekvensens fortælleforhold. Tag 3 frameshots, som I bruger til at understrege jeres pointer, og lav billedtekster til dem, hvor de faglige begreber om fortælleforhold indgår. Gå sammen med en anden gruppe og fremlæg jeres resultater for hinanden.