

Grundkompendium for mediefag-c

- virkemidler og dramaturgi i film- og tv-mediet



Indhold:

- s. 2 - Billedbeskæring
- s. 4 - Kamerabevægelser
- s. 6 - Farver
- s. 8 - Klipping
- s. 13 - Lyd
- s. 15 - Dramaturgi

Kilder: "Fokus"

"Textanalyse.dk"

Billedbeskæring



Supertotal

Viser, hvad det er for et sted, vi befinder os på og hvilke personer, der er til stede. Billedmæssigt er der først og fremmest lagt vægt på miljøet. Supertotaler bruges ofte som oversigtsbilleder i en åbningsscene (establishing shots) for at vise tilskueren, hvad det er for et sted, vi befinder os på. Supertotaler bruges også ofte som kobling imellem sekvenser.



Total

Viser hele personen (personerne) og så meget af det omgivende miljø, der kommer med, når personen er beskåret lige over hovedet og lige under fødderne. Totalbilleder kan ligesom supertotalbilleder bruges som establishing shots i åbningsscener og som kobling mellem scener og sekvenser.



Halvtotal

Viser noget af personen (personerne), beskåret lige over hovedet og under knæene. Halvtotaler vises ofte i begyndelsen af en dialog eller samtalsituation. Yderligere er denne beskæring velegnet til at vise fysisk handling/ action.



Halvnær

Viser en mindre del af personen (personerne), beskåret lige over hovedet og over hofterne (brystbillede). Omgivelserne er næsten skåret helt væk. Halvnær anvendes ofte i dialog og interviewsituationer.



Nær

Viser kun ansigtet af personen: omgivelserne er skåret helt væk. Nærbilledet bruges ofte til at signalere intensitet eller til at fremhæve reaktioner hos personen, så evt. psykologiske karaktertræk kan afdækkes. Som et nyere stiltræk åbner mange scener i et nærbillede for at pirre folks nysgerrighed og opmærksomhed.



Ultranær

Viser en enkelt detalje for eksempel en persons øjne. Denne beskæring er meget intens og anvendes kun, når et element, der er vigtigt for handlingen, skal fremhæves.

Derudover opereres der med specifikke beskæringer, som ganske vist kan rubriceres i en af de nævnte kategorier, men som i sig selv er så veldefinerede, at man normalt bruger særnævnet. Her tænkes først og fremmest på **to-skuddet** (two-shot), hvor to personer optræder i billedet på en gang og på **nakkeskuddet** (over-the-shoulder-shot).



To-skud

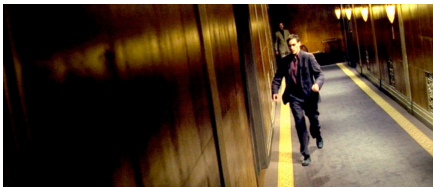
Ved nakkeskuddet optager kameraet en person bagfra: nakke og skulderparti vises i forgrunden, samtidig med en person vises *en face*.



Nakkeskud

Denne beskæring bruges, hvor man fx vil fastholde reaktionen på det sagte (lyttebilleder) og i interviewsituationer i tv.

Det er i høj grad ved anvendelse af de forskellige billedbeskæringer, at en films drama opbygges. Et varieret brug af billedudsnit vil fastholde tilskuerens interesse. Samtidig kan instruktøren gennem tætte billedbeskæringer sikre sig, at tilskueren får væsentlige detaljer med.



Kælkede linjer

Giver en ustabil, kaotisk stemning, signalerer at noget er galt i situationen eller at personerne er forvirrede og ude af balance.



Trekantskomposition

En stabil billedkomposition, der giver indtryk af noget urokkeligt, fast – at noget er i balance. (En omvendt trekant har den modsatte effekt).



Lodrette linjer

Giver en effekt af storhed og magt.



Vandrette linjer

Giver øjet mulighed for at hvile i billedet – signalerer ro og stabilitet.

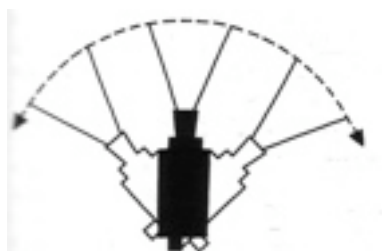
Kamerabevægelser

Hensigten med kamerabevægelser er et ønske om at skifte motiv, ændre billedbeskæring, følge et bevægeligt motiv eller blot skabe visuel dynamik.

Kamerabevægelser kan opdeles i 3 grundformer:

1. bevægelser med fast udgangspunkt,
2. kamerakørsel på skinner, dolly (hjul) eller kran
3. håndholdt kameraføring.

1. bevægelser med fast udgangspunkt (stativ)



Panorering

Kameraet bevæges vandret fra en fast position fra venstre mod højre eller omvendt. Derved udvides synsfeltet, således at det, der er placeret i modsatte side af startpositionen, efterhånden kommer til syne. En panorering anvendes ofte til præsentation af et miljø eller til at følge et motiv i bevægelse.



Tilt

Kameraet bevæges lodret - opad eller nedad. Tiltningen bruges ofte for at afsløre noget afgørende/uhyggeligt, som ligger udenfor billedrammen i udgangspositionen eller for at følge et motiv i bevægelse.

2. Kamerakørsel på skinner, dolly eller kran



Et kamera kan være placeret på et stativ med hjul (en dolly) eller på skinner, så det kan bevæges langs med motivet. En sådan kamerakørsel kaldes *en travelling*. Travellingen benyttes ofte til at følge personer i bevægelse, så man samtidig kan vise det miljø, som de bevæger sig i. Foregår bevægelsen hen i mod - eller væk fra - motivet kaldes det *en tracking*.



Kameraet kan også være kran. En sådan krantur bruges, når man i en optagelse sig fra et normalperspektiv fugleperspektiv for at give et overblik over scenen.

3. håndholdt kameraføring

Kameraet afmonteres stativet, og fotografen anbringer det på skulderen - eller sjældnere i strakt arm. Optagelser med håndholdt kamera vil være mere eller mindre rystede og bruges derfor meget ved subjektiv kameraføring, dvs. at indstillingen postulerer at opleve begivenhederne fra den agerendes synsvinkel, Point of view (PoV).

Håndholdt kamera bruges også meget i uforudsete situationer, f.eks. ved nyhedsreportager af demonstrationer eller ulykker. Her er ikke plads eller tid til at stille et stativ op, og de rystede billeder giver i følge vores konventioner scenen autencitet. Denne effekt har spillefilmen taget til sig, når hensigten er at give en slagsmålsscene eller et skænderi troværdighed. Man giver tilskueren derved en illusion af at befinde sig i begivenhedernes centrum.



Med et steadicam, der er et kamerastativ monteret på fotografen, kan man kombinere det håndholdte kameras store bevægelsesfrihed med den glidende fornemmelse, en travelling kan give.

Man kan også ændre et billedudsnit optisk med zoomen fra at være et totalbillede til et nærbillede.

Zoom

Man kan også ændre et billedudsnit optisk med zoomen. Fx fra at være et totalbillede til et nærbillede (indzoomning) eller omvendt (udzoomning).

Zoomen bruges relativt sjældent, men den kan eksempelvis bruges til at illustrere en persons fokusering på et bestemt motiv (indzoomning), eller når man ønsker at starte en scene i et nærbillede (in medias res) for derefter at zoome ud og således efterfølgende afsløre sammenhængen. Ved en indzoomning vil en del af miljøet bag og ved siden af motivet forsvinde, og baggrunden kan blive uskarp. Dette sker ikke ved en ægte kamerakørsel.

Farver

Farvefiltre



I filmen "Traffic" (Steven Soderbergh, 2000) er brugen af farvefiltre meget tydelig og et bevidst valg af virkemiddel fra instruktørens side. Filmen handler om narkotikasmugling og udspiller sig dels i de politiske korridorer, og dels i den rå mexicanske hverdag. De to miljøer, som der krydsklippes imellem, er visuelt skildret meget kontrastfuldt ved brug af farvefiltrering. Scenerne fra retssals- og rådhusmiljøet er farvet blålige, hvilket understreger det kolde, udspekulerede og kyniske miljø – mens scenerne fra Mexico er tonet rødbrune, derved kommer miljøet til at fremstå beskidt, varmt og impulsivt.

Sort/hvid



Parisiske forstæder.

I dag bruges sort-hvid ofte som et visuelt virkemiddel, når en instruktør ønsker at give filmen et troværdigt, autentisk præg. Tilskueren vil nemlig ofte forbinde sort-hvidoptagelser med realisme og dokumentarisme.

Billedet er fra den franske film "Hadet" som blev rost for sin hudløst realistiske skildring af de sociale problemer i de

High-key og low-key belysning

Low-key

Ved low-key belysning benytter man tydelige kontraster og skyggeeffekter som udtryksmiddel.

Et af Film-noir genre's kendetegn er en udpræget brug af low-key belysning, til at sætte en dyster og mistrøstig stemning.

(Her fra "The Big Combo", Lewis, 1955)

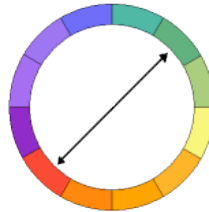


High-key

Ved high-key belysning forsøger man at sætte så udførligt lys, at intet i billedet ligger i skygge. High-key benyttes ofte i mainstream Hollywoodfilm og i tv-serier - som her i "Friends".

Kontrastfarver

Komplementærkontrasten kaldes den kontrast, der er imellem to farver, som ligger diametralt modsat hinanden i Ittens farvecirkel.



Hvis de står ved siden af hinanden i et billede forøges begge farvers strålekraft til det højeste niveau. Men blandes de sammen, ophæves deres virkning og bliver til en neutral gråsort farve.

Der findes kun én eneste farve, der er komplementærkontrast til en anden.



I filmen "Chalies Angels 2" bruges komplementærkontrasterne hyppigt, her gul og violet. Filmen får et iøjefaldende farvestrålende udtryk, som kan minde om musikvideoæstetik.

Virkningen af at anvende komplementærfarver i samme billede er:

- ❑ at særlige billedelementers fremhæves, fordi komplementærfarverne forøger deres strålekraft til det højest mulige.
- ❑ at øjet opfatter billedet i roligt og balance, hvis komplementærfarverne er anvendt i det rette mængdeforhold.
- ❑ at øjet opfatter motivet som forvirrende og uroligt, hvis komplementærfarverne ikke er anvendt i det rette mængdeforhold.

Farvesymbolik

Valget af farver til forskellige elementer i en film, kan dels bruges rent visuelt æstetisk, men også indholdsmæssigt til at videregive informationer til tilskueren på et symbolsk/metaforisk plan.

Farverne kan virke som små vink om hvordan handlingen vil komme til at gå. Fx kan rød signalere fare. Tilskuerens vil ofte opfatte farvesymbolik på underbevidst plan (på linje med musik og lyde).

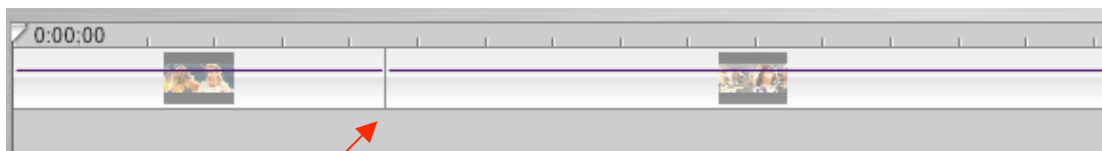
Der findes mange skemaer over farvesymbolik (fx grøn=håb, gul=falskhed osv.), man skal dog passe på med at tillægge sådanne farvekoder for stor fortolkningsvægt – men i stedet se på hvordan farverne bruges som virkemiddel til at påvirke sindsstemningen hos tilskueren.

I den japanske film "Lady Snowblood" (1972) henviser heltindens kridhvide men rød-blodplettede dragt, til karakterens natur, som på den ene side er en hævngherrig morder (rød), men på den anden side moralsk uskyldsren (hvid).



Klipning

En filmmagers vigtigste værktøj er klipningen. Det er i klipningen at de enkelte indstillinger/skud bliver sat sammen til en meningsfyldt sammenhæng. Og det er ved klippebordet at filmskaberens bestemmer præcis hvad og hvordan publikum skal have filmen/programmet præsenteret. I filmmediets godt 100-årige historie er der efterhånden blevet skabt et *filmsprog*, som man som erfaren tilskuer let kan afkode, meget af dette sprog er baseret på den måde de enkelte indstillinger er kædet sammen i *klippet*.



Husk at *et klip* er det der adskiller to indstillinger, et klip har altså ingen tidslig udstrækning.

Den altdominerende klippemetode i fiktionsfilm i dag er **kontinuitetsklipning** ("sammenhængs-klipning"). Den har til formål at skjule klippene, så tilskueren ikke lægger mærke til dem, på den måde bliver scenen forløb flydende og behageligt at se på.

Klip på bevægelse

En vigtig kontinuitetsteknik er at en bevægelse fra den ene indstilling går igen i den næste, herved skjules klippet, fordi vores øjne får lov til at følge bevægelsen hen over klippet. Herunder ses et eksempel på teknikken. Personen forsvinder i første indstilling ud af billedet mod venstre, og i næste fortsætter han bevægelsen mod venstre i en ny beskæring.



Klip på blikretning

En anden måde at skabe sammenhæng i mellem indstillingerne er at klippe på en persons blikretning. I eksemplet herunder klippes der på hovedpersonens øjnes retning, han kigger ned, og næste indstilling er fugleperspektiv ca. fra hans *point of view*.



Match-cut

En særlig form for klip er *match-cuttet*. *Match-cuttet* kan både karakteriseres som synligt og usynligt – på den ene side skaber det sammenhæng mellem indstillinger, på den anden side henleder det publikums opmærksomhed på klippet,

Herunder er et eksempel fra "War of the Worlds"



Jump-cut

Klippes der mellem to indstillinger med omtrent samme kameravinkel og – beskæring, vil publikum opleve at billedet "hopper" – derfor kalder man et sådant klip et *jump-cut*. Normalt vil man i kontinuitetsklipningen forsøge at undgå jump-cuts, men de kan bruges som virkemiddel til at skabe en kaotisk stemning.

Herunder ses et eksempel fra "Den eneste ene". Det er meget sjældent at man ser jump-cuts i mainstreamfilm som denne.



Andre klippeteknikker end kontinuitetsklipping

Selvom langt de fleste klip i spillefilm ligger inden for kontinuitetsprincipperne, så er der også andre måder at klippe på.

Montage

Montageklipping omtales som "den europæisk-inspirerede montage teknik", fordi den har sine rødder i den klassiske russiske filmskoles stumfilm fra 1920'erne.

Montageklippingens hensigt er at skabe en tematisk (emnemæssig) sammenhæng mellem forskellige indstillinger, der kan være helt forskellige i form og indhold, tid og rum.

Montageklippingen er kendetegnet ved, at handlingen er underordnet filmskaberens andre kunstneriske ambitioner, som fx at lægge særlig vægt på billedæstetikken, at lægge særlig vægt på filmen som eksperimenterende kunstart - frem for at fortælle en "god historie". Fx havde den russiske filminstruktører Sergei Eisenstein (1898-1948) og Vsevolod Pudovkin (1893-

1953) teorier om, at sammenstillingen af klip i en film, ligesom sammenstillingen af forskellige ord, kunne skabe helt nye betydninger. Fx: billede af vand + billede af øje = at græde, eller billede af mand + billede af tallerken med suppe = sulten.

Overgangene mellem klippene i montagen er ikke skjult, men - med vilje - helt åbenlys, fordi det netop skal synliggøres for tilskueren, at der er tale om sammenstilling af forskellige klip, som tilskueren kan få noget særligt ud af at lægge mærke til.



Eksemplet herover er fra filmhistoriens mest berømte scene "Odessatrappen" fra Eisensteins film 'Potemkin' fra 1925. De tre stenløver er klippet sammen (monteret) således at de giver betydningen "at vågne", hvilket er det folket gør i filmen, da de går i oprør mod det tyranniske styre.

Minimalklipping

En tredje teknik er så vidt muligt helt at undgå at klippe, og i stedet skifte motiv ved at bevæge kameraet eller komponere i dybden af billedet.

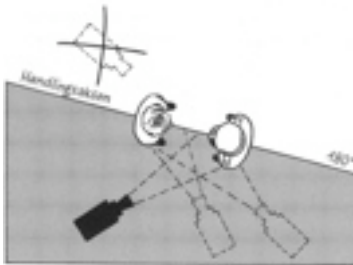
Hvis klip skal udelades i længere tid kræver det lange og nøje planlagte kameragange fra kran eller dolly.

Herunder er et eksempel fra "Kill Bill vol. 1" hvor man undgår at klippe ved at fortælle to handlinger samtidig, én i forgrunden hvor de to kvinder slås og én i baggrunden, hvor den lille pige kommer ud af skolebussen.



180°-reglen

Bevægelses- og synsretningen i en sekvens skal være på plads. Er en persons bevægelse fra højre mod venstre i det første billede, er det vigtigt at det følges op i det efterfølgende klip. Det virker meget logisk når man sidder i redigeringen, men det kræver omtanke, når man er på optagelse. Her kommer 180 graders reglen. Bryder man den opstår der et overspring.



Reglen er illustreret på figuren, der er en dialog mellem to personer. De 180 grader er den akse der går midt igennem hovederne på de to. Ved at vælge én af siderne, og kun den side, undgår man overspring og dermed vil de to personer have hver sin synsretning - de kikker på hinanden. En visuel kontinuitet er sikret.

Et andet eksempel finder du ved at se en fodboldkamp. Her deler stregen fra 180 graders reglen banen på langs, fra midten af det ene mål, til midten på det andet. På den måde får holdene hvert sit mål i hver sin ende. Overholder man ikke reglen, mister seeren overblikket.

Løsningen er altså, altid at holde sig på den samme side af et objekt der er i bevægelse.

Kryds- og parallelklipning

Når en scene med en fremadskridende handling brat klippes sammen med en anden scene, der foregår et andet sted, og der klippes tilbage, vil vi som tilskuere ikke blot opleve, at de to handlinger flettes sammen, men at de også foregår på samme tid.

Traditionelt bruges denne klippeform til at skabe spænding med. Lad os tage et klassisk eksempel. Scene 1: heltinde tages til fange og bindes til togskinnerne; scene 2: helt er på vej til undsætning. En hurtigere og hurtigere klipperytme frem og tilbage imellem de to miljøer skaber spændingen. Vil helten nå at redde sin hjertes udkårne, eller vil der kun være en meget sammentrykt heltinde at græde over? Da det jo normalt lykkes for helten at redde heltinden, kaldes denne klassiske krydsklipning også for en *lastminute-rescue*. Krydsklipningen vil som regel kun udgøre en mindre del af en film, f.eks. som klimaks i en film. Krydsklipning kan også anvendes i dialogscener for at skabe en øget intensitet om det sagte, evt. i form af lyttebilleder. Også i faktaprogrammer, eksempelvis i nyhedsprogrammer, bruges krydsklipning imellem de interviewede for derved også formmæssigt at fremhæve en konfliktsituation.

Man kan anvende den parallelle fortælleform til andet end at skabe spænding med. En parallelklipning, hvor de forskellige handlingstråde ikke nødvendigvis mødes, men finder sted samtidigt, vil eksempelvis kunne skabe en bestemt stemning i et miljø.

Filmisk tid længere end faktisk tid (tidsforlængelse)

Ved spændingshøjdepunkter er det meget almindeligt at "forlænge virkeligheden". Det kan ske ved indklip af en række nærbilleder eller ved en krydsklipning. Derved kan de dramatiske og følelsesmæssige højdepunkter blive intensiveret; tilskueren lever med og spændes til bristepunktet i forventning om, hvad der kan ske.

En instruktør som Alfred Hitchcock skaber netop spænding på denne måde. Tidsdimensionen udnyttes maksimalt, så vi på den mest intense måde præsenteres for den dramatiske situation. Dette virkemiddel kalder Hitchcock

suspense og i suspense-begrebet indgår, at den enkelte scene spændes til det yderste.

Ved optagelsen eller i klipningen kan man også rent teknisk gøre den filmiske tid længere eller kortere end virkeligheden:

Slow-motion, hvor bevægelserne vises langsommere end normalt. Effekten kan have en poetisk (men noget slidt) virkning. Den bruges også meget i actionfilm, så de forskellige effekter virkelig kan iagttages/nydes.

Fast-motion, hvor bevægelserne vises hurtigere end normalt. Effekten kan benyttes komisk (stumfilmsagtigt), men på det seneste er det også blevet en del af en ny actionfilmæstetik – i høj grad på foranledning af den måde fast-motion bruges på i "The Matrix".

Freeze-frame, hvor man fastfryser virkelighedens brøkdelt af et sekund i et still-billede. Virkemidlet er blevet meget brugt som afslutningsbillede for at give en åben slutning, hvor det er op til tilskueren at drage konklusionerne.

Berømt *freeze-frame* fra afslutningen på Francois Truffauts "Ung flugt" (1959). Hvad der vil ske med hovedpersonen ligger åbent for publikums fortolkning



Klipperytmen

Klipperytmen kan formidle en bestemt stemning. En hurtig klipning vil normalt være spændings-intensiverende eller underbygge en hektisk stemning, hvorimod en langsom klipperytme vil formidle ro og harmoni. Generelt har det i høj grad været filmmediet, der har påvirket tv-æstetikken, men netop omkring klipperytmen har dels musikvideoen og dels den almindelige zappe-kultur mellem de mange tv-kanaler fået klipperytmen til også at stige markant i spillefilmene. Men en hurtig klipning giver ikke nødvendigvis i sig selv en spændende eller en interessant film.

Lyd

Lyden spiller en stor rolle for tilskuerens oplevelse: den samme scene vil få et helt andet indhold, hvis en blød musik af svage strygere udskiftes med opskruet real lyd og hvinende syntheziser.

Overordnet skelner man mellem **synkron** og **asynkron** lyd. Ved synkron lyd forstås lyd, som tilskueren kan forbinde med det billedunivers, som filmen etablerer. Asynkron lyd er på den anden side lyd, der kommer fra en lydkilde, der ikke "ses" i billedet.

Både den synkrone og den asynkrone lyd kan inddeles i 3 hoved-kategorier: *tale*, *musik* og *reallyd/effektlyd*.

Synkron og asynkron tale

Dialog er betegnelsen for al samtale mellem de medvirkende. Den kaldes læbesynkron, såfremt man ser personerne tale, hvad enten det drejer sig om de fiktive personers snakkeri i en spillefilm eller interviewofre og journalister i en reportage- eller dokumentarfilm.

Den menneskelige stemme kan også være asynkron: f.eks. ved en speakerkommentar. Dette kaldes også en voice-over og er ganske almindelig i nyhedsreportager. Men også i spillefilm kan en sådan fortællestemme anvendes, f.eks. når man ønsker at gengive en persons tanker eller tidligere oplevelser. Eksempelvis er det nærmest utænkeligt at forestille sig en privatdetektivfilm i film noir-genren uden en sådan detektivs egen voice-over som et markant virkemiddel.

Synkron og asynkron musikanvendelse

Musik anvendes almindeligvis asynkront, dvs. som underlægningsmusik. Underlægningsmusikken kan skabe kontinuitet i handlingsforløbet, men ikke mindst er den en stemningsbærende faktor. Underlægningsmusik kan være med til at forstærke det følelsesmæssige indhold i en bestemt scene, hvad enten det drejer sig om en kærligheds- eller en spændingsscene.

Underlægningsmusikken kan også anvendes som ledemotiv (et bestemt musiktema eller kendingsmelodi) for en eller flere af filmens personer eller endog for bestemte temaer i filmen. Når underlægningsmusikken forsøger at imitere bevægelserne på billedsiden, kaldes det for Mickey Mousing. Det kan eksempelvis ske, når et fald ned af en skråning akkompagneres af musikken ved en nedadgående tonerække. Det kan gøres særdeles raffineret og elegant - som i Disneys bedste film - men det kan sandelig også gøres, så man krummer tæer, fordi budskabet bliver overtydeligt. Musikken anvendes synkront, når f.eks. et orkester ses spille eller det postuleres, at lydkilden kommer fra en radio eller lignende, som ses i billedet. En sådan synkron anvendelse af musikken kaldes *incidental musik* - uanset hvad radioen spillede under selve optagelsen (og uanset om den overhovedet var tilsluttet!). Den synkrone musik kan derfor anvendes ligeså medfortællende som underlægningsmusikken, men incidental musik opleves måske ikke så anmassende, da der er billedmæssig begrundelse for dens tilstedeværelse.

Synkron og asynkron reallyd/ effektlyd

Reallyd er den lyd, der naturligt hører til billedsiden, f.eks. gadelarm, fodtrin og lignende og vil derfor altid være synkron. Men som det var tilfældet med incidental musik kan reallyden selvfølgelig godt være lagt på i klippefasen. Effektlyd er lyd som ikke nødvendigvis er realistisk, f.eks. en vildt

overdreven hjertebanken. Effektlud kan både optræde synkront og asynkront, men vil ofte i sin overdrevne, forstærkede form have en dramatisk effekt.

Når effektlude ikke optræder i billedet, betegnes de *off-screen lyd*. Det kan være en meget økonomisk måde at fortælle på: man behøver eksempelvis ikke at vise selve det dyre og farlige bilsammenstød, men kan nøjes med braget og så eventuelt se det efterfølgende resultat.

Kontrapunktisk lydanvendelse

Ved kontrapunktisk lydanvendelse peger det billedmæssige og det lyd-mæssige udsagn i hver sin retning, og det er op til tilskueren at skabe en sammenhængende fortolkning af informationerne.

Som eksempel på en kontrapunktisk anvendelse af underlægningsmusik kan nævnes Michael Moores Oscar-vindende dokumentarfilm, "Bowling for Columbine" (2002) i en scene hører vi Louis Armstrongs kendte feel-good-sang "What a Wonderful World", men musikken står i en skærende kontrast til de billedersiden: En serie af arkivbilleder af krig, vold, død og lemlæstelse i bl.a. Chile, Irak og New York City. Den skærende kontrast mellem billede- og lydside får scenen til at fremstå grotesk og absurd, og dermed understøtter filmens overordnede budskab om amerikanernes forkvaklede forhold til våben.

I det ovennævnte eksempel er det underlægningsmusikken, der er anvendt kontrapunktisk, men også de andre lydtyper kan anvendes ud fra det samme princip, så de skaber nye stemninger og betydninger end dem, billedsiden alene lægger op til.

Total fravær af lyd, hvor man ellers ville forvente den, kan have en kraftig kontrapunktisk effekt. Hvis man f.eks. fjerner lyden fra en voldsscene, kan man understrege det groteske i begivenhederne.

Subjektiv lydanvendelse

Subjektiv lyd er den lyd, som en person i filmen hører, videregivet således som personen oplever den, dvs. ofte forvrænget eller med forøget styrke. Også her kan alle lydtyper anvendes som subjektiv lyd, og et fuldkomment fravær af lyd kan ligeledes være en "subjektiv lyd", eksempelvis for at illustrere, at personen lukker sig ude fra omverdenen. Sådan lader f.eks. Roman Polanski realluden på et tidspunkt forsvinde i "Chok" (1965) for derved at fortælle, at den skizofrene hovedperson ikke længere evner at sanse verden.

Lydbilledet

De forskellige asynkrone og synkrone lydkilder blandes i et afstemt lydbillede, der er med til at formidle filmens indhold. Lydbilledet fortolker stemninger og følelser, identificerer genstande og bevægelser, viderebringer samtaler og forstærker dramatiske optrin.

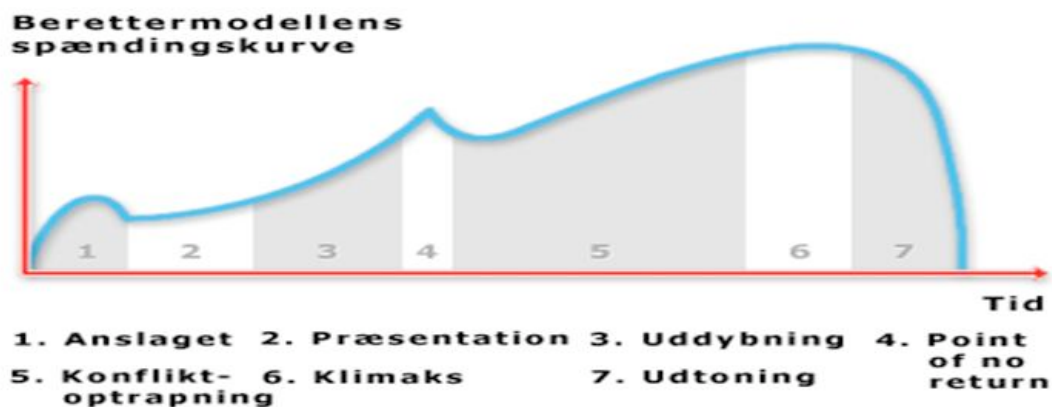
I de fleste film er lydbilledet konstant (styrkemæssigt) uanset billedbeskæringen, men en hel del film har efterhånden eksperimenteret med et mere nuanceret lydbillede, så man også kan "høre", hvor kameraet er placeret i forhold til de involverede personer. Lyden kan således være tæt på eller længere væk. Det kan give en mere realistisk udtryksform, fordi det virker urealistisk at lytte til en dialog, hvor personerne vises i en supertotal, men hvor man kan høre hvert eneste ord, de siger, som om de sad ved siden af en.

Dramaturgi

Berettermodellen

Berettermodellen tager udgangspunkt i en model over det klassiske drama. Tegner man filmens struktur og dramatiske intensitet ind i en kurve vil den horisontale akse, x-aksen være tidslinjen, hvor man følger handlingen fra start til slut. Den vertikale akse, altså y-aksen tegner historiens spænding, som gerne med andre ord skulle svare til seerens engagement og indlevelse.

Grundlæggende har berettermodellen i overskrifter følgende struktur:



- **Anslaget** skal vække seerens interesse og give et bud på, hvad vi kan forvente os af filmen.
- **Præsentation** af de vigtigste personer og deres indbyrdes forhold, af miljø samt den første snert af fortællingens konfliktstof.
- **Uddybning** hvor vi får flere detaljer om konflikten. Seeren lærer de to bedre at kende. Deres forskellige motiver kommer til at stå klarere, og seeren identificere sig med personerne.
- **Point-of-no return** er den foreløbige kulmination af historien. Hovedpersonen befinder sig i en afgørende fase, hvor vigtige beslutninger træffes, og hvor seeren langt hen ad vejen forstår konfliktens omfang, og de egentlige motiver bag konflikterne begynder at få konturer. Grunden til, at man kalder det point-of-no return, er, at hvis det set-up, som er blevet tilrettelagt i præsentationen og uddybningen, og som her foreløbig kulminerer, virker, vil seerne blive hængende, fordi de er så grebet, at de simpelthen må se slutningen, så de ved, hvordan det ender for historiens vigtigste personer.
- I **konfliktoptræningen** vil alle kort blive lagt på bordet. Den afgørende kamp mellem de to modstandere bliver sat ind. Alt kan stadig ske. Seeren bliver holdt hen i spænding.
- **Klimaks** nås i det øjeblik konflikten finder sin løsning eller snarere afklaring. Seerne har fulgt kampen så længe med argumenter for og imod, at de nu selv kan afgøre, hvem de ser som tabere og vindere.
- I **udtoningen** får seeren en sidste chance for at identificere sig med personerne og leve med i konsekvenserne og reaktionerne på udfaldet af konflikten.

Som sagt kan det ofte være en pine at skulle presse alverdens historier ned i disse modeller. Ikke desto mindre kan de være med til i højere grad at forstå strukturen i historien. Specielt hvis man selv vil lave film kan det være et godt redskab, men også for at forstå, hvorfor instruktøren netop har valgt, at lade

filmens scener komme i den rækkefølge de kommer. Det kan også være med til at give en forståelse for, hvorfor nogle historier virker, mens andre ikke gør.

Set-up og pay-off

Dette udtryk bruges bl.a. om det fortælletekniske virkemiddel i film, hvor instruktøren "planter" en information, som senere skal vise sig at få stor betydning. Når set-up informationen følges op kaldes det pay-off. Set-ups er således en måde at lægge op til senere begivenheder. Set-ups kan synes små og ubetydelige i det øjeblik, de forekommer, men de har stor indflydelse på om tilskueren oplever filmfortællingen som sammenhængende og for oplevelsen af troværdighed. Der finder ofte ganske mange set-ups og pay-offs sted i en film. Men det er langt fra altid, at tilskueren lægger mærke til det.

Et eksempel på set-up/pay-off:

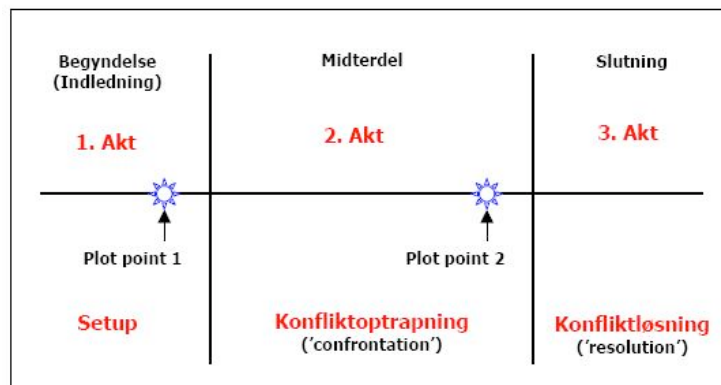
I action-filmen 'Die hard - Megahard!' får hovedpersonen (og tilskuerne) allerede tidligt i filmen en oplysning om, at en af hans politikolleger altid bruger sit tjenestenummer 6991, når han spiller amerikansk lotto. Meget senere ser hovedpersonen så denne betjents politiskilt, (som han kan genkende, fordi det har nummeret 6991), i brystlommen på en politiuniformeret person, han ikke kender. Han aner straks uråd (og det gør de opmærksomme tilskuere også) og redder faktisk sit liv ved dette pay-off.

Andre dramaturgiske modeller end berettermodellen

Plot-point-modellen

Plot-point-modellen bygger på strukturen fra det traditionelle 3-akters drama. Mod slutningen af hver akt arbejdes med *plot-points*, som kan sammenlignes med små klimakser som skubber handlingen videre.

Plot-point-modellen er meget brugt i tv-serier fx i *sit-com*genren, fordi de indlagte reklamepauser i sig selv opdeler fortællingen i akter.



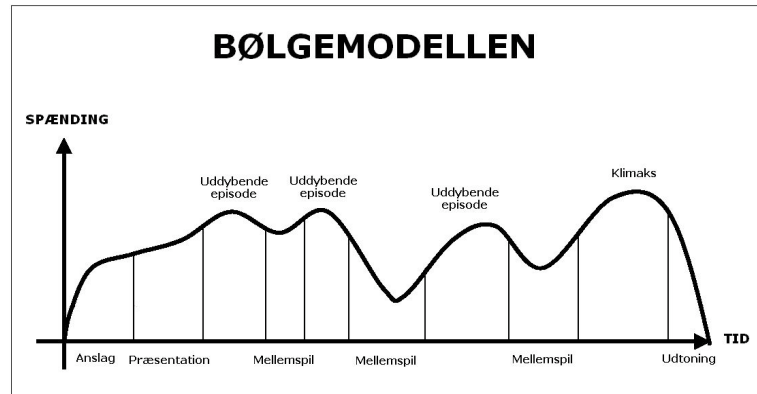
- ❑ I **indledningen** 'sættes' fortællingen 'op' (jf. udtrykket "setup"). Det vil sige, at genren og hovedpersoner præsenteres, filmens hovedhandling, dens plot, igangsættes. Desuden lægges forskellige 'spor' ud, som på forskellige senere tidspunkter i filmen følges op.
- ❑ I **midterdelen** foregår selve handlingen og den konflikt, der antydes i indledningen, optræpper.
- ❑ I **slutningen** finder konflikten sin løsning på en eller anden måde.

Et plot point er en intens situation, hvor en afgørende konflikt aktualiseres og hvor der dermed lægges op til en ny - ofte - dramatisk udvikling af fortællingen. 1. plot point indleder indgangen til midterdelen. 2. plot point mod

slutningen, hvor konflikten løses og filmen afsluttes ('toner ud'). Begrebet 'plot point' har nogenlunde samme betydning som begrebet 'vendepunkt'.

Bølgemodellen

Bølgemodellen er en alternativ berettermodel, hvor vægten mere ligger på at komme rundt om emnet. Fremdriften ligger ikke i spændingen, men i højere grad i udforskningen, derfor benyttes bølgemodellen ofte i dokumentarfilm.



Bølgemodellen indeholder ikke et point-of-no-return, men gennemløber en række uddybningsfaser, evt. bundet sammen med et mellemspil. Modellen kaldes også for den cirkulære berettermodel eller spiralmodellen. De enkelte mellemspil/udbygninger kan i sig selv være bygget op over den klassiske berettermodel og dermed sikre fremdriften på delniveauet.