

Filmiske virkemidler og dramaturgi



Filmanalyse i danskfaget

Filmiske virkemidler

"Film handler om at få tilskuerne til at se det, man gerne vil have, de skal se". Således definerer instruktøren Martin Scorsese det at lave film. Alle elementerne i en film er som udgangspunkt nøje planlagt af instruktøren. At pigen har en rød trøje på, at skurken filmes i et nærbillede, at kameraet ryster voldsomt, at vi kan høre en børnesang imens pigen bliver myrdet – alle disse ting er med til at bestemme, hvordan vi som seere oplever og fortolker det, vi ser. Det, der især er særligt ved film, er de filmiske virkemidler. De kan sammenlignes med den måde, en forfatter bruger sproget på: Hvordan afsenderen får understøttet sit budskab ved hjælp af lys, lyd, kameravinkling osv. minder om, hvordan afsenderen af en kronik anvender appelformer og humor for at understøtte sit budskab. Det er derfor altid vigtigt at se på, hvordan de filmiske virkemidler understøtter filmens budskab, når man analyserer film.

Kamerabevægelser

Måden kameraet bevæger sig på, har indflydelse på modtagerens oplevelse af filmen. Kameraet kan bevæges på mange måder eller stå stille, alt efter hvad instruktøren vil have os til at opfatte eller føle.

- **Panorering:** 
Kameraet står fast på et stativ, og bevæges vandret fra venstre mod højre eller omvendt. Tempoet i panoreringen afgør, om der skal skabes en rolig eller en hektisk stemning. Det kan også bruges til at præsentere et miljø.
- **Tilt:** 
Kameraet står fast på et stativ, og bevæges lodret nedefra og op eller omvendt. Det kan bruges til at gøre en person større eller mindre, eller til at præsentere en person vha. et "elevatorblik".
- **Zoom:**
Kameraet zoomer ind eller ud, alt efter om motivet skal tættere på eller længere væk. Zoom anvendes ofte ved point of view, hvor "vi ser gennem en persons øjne", som lægger mærke til noget bestemt. Det kan også give en chokeffekt, hvis der zoomes meget hurtigt ind på noget.
- **Travelling**
Når kameraet kører sidelæns, fremad eller tilbage. Ofte er kameraet placeret på skinner, en vogn eller på en bil. En travelling tillader os at bevæge os igennem et miljø eller at følge personerne – selv når de bevæger sig meget hurtigt.
- **Kran**
Ved en kranur er filmkameraet placeret på en kran, så det ser ud som om, det

svæver frit i luften. Det kan give os overblik over en scene.

En krantur kan være kort eller lang. Ved den korte krantur bevæges kameraet kun et lille stykke opad eller nedad. Ved den lange krantur kan vi komme meget højt op og få fornemmelsen af at svæve hen over det, vi betragter. En krantur er en stærk visuel effekt, fordi det kan give os følelsen af at lette fra jorden og flyve.

- **Håndholdt kamera:**

Det giver mere rystede optagelser, som betyder, at modtageren føler sig midt i handlingen, og at oplevelsen gøres mere autentisk (altså virker mere virkeligt). Samtidig kan et meget rystet kamera skabe en effekt af kaos, uorden, fart og tempo.

- **Subjektivt kamera:**

Kameraet opfører sig, som om den er en persons øjne (point of view), og kan bevæge sig, som om, den er en person. Det skaber identifikation med personen og/eller giver os en bedre fornemmelse for, hvordan det er at opleve det, personerne oplever.

Billedbeskæring

Gennem billedbeskæringen styrer instruktøren det, modtageren ser. Beskæringen afgør, hvad vi har i vores synsfelt.



- **Supertotal**

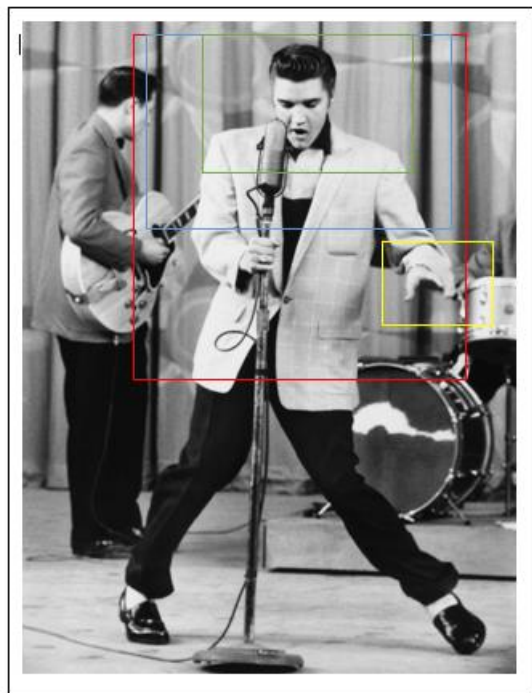
Her er personen meget lille i billedet, mens der er rigtig meget af omgivelserne med. Beskæringen anvendes til at præsentere miljøet, ofte i starten af en film eller en scene. Beskæringen kan også underbygge, hvor lille, sårbar eller fortabt en person er.

- **Total:**

Her er modtageren stadig langt fra motivet/personen og får et overblik. Personer og omgivelser vises i fuld størrelse, og der er stadig fokus på miljøet, og hvordan personen optræder i det.

- **Halvtotal:**

Personen er beskåret ved hoften. Her er der fokus på personens bevægelse og interaktion med andre personer.



- **Halvnær:**

Personen er beskåret ved brystet. Beskæringen anvendes ofte ved samtalesekvenser, hvor der er fokus på, hvordan personer taler med hinanden både verbalt og nonverbalt.

- **Nærbillede:**

Personen er beskåret under halsen. Ved personer fokuseres der ofte på ansigtet, så modtageren kan se deres mimik og dermed følelser og psykologiske reaktioner. Det kan også være genstande, som har en betydning for handlingen.



- **Ultranær:**

Billedet viser en del af et ansigt fx et øje eller en del af en genstand. Her kommer modtageren helt tæt på psykologiske reaktioner, og ofte opleves det som skræmmende for modtageren. Der kan også peges på noget meget vigtigt i billedet, som vi skal lægge mærke til. Fx at skurken har taget fat i sin pistol, uden at hovedpersonen har set det.

Synsvinkel/perspektiv

Forskellige synsvinkler giver forskellige måder at opleve handlingen på, fx fra en persons synsvinkel.

- **Normalperspektiv:**

Modtageren er i øjenhøjde med personer og handlingen. Det er et neutralt perspektiv, der virker roligt på modtageren.

- **Frøperspektiv:**

Personer og genstande filmes nedefra. Det kan få personer til at virke store, magtfulde, dominerende eller truende.



- **Fugleperspektiv:**

Kameraet er placeret over motivet og ser ned på det. Personer kan virke små, skræmte eller svage. En anden effekt kan være, at fugleperspektivet giver modtageren et overblik over, hvad der sker.



Billedkomposition

- **VANDRETTE (HORISONTALE) LINJER**

Vandrette (horisontale) linjer giver en fornemmelse af ro og stabilitet, fred og harmoni. Vandrette linjer kan også udtrykke stilstand på en låst og negativ måde. En vandret linje kan fx være en horisontlinje eller en bordkant.



- **LODRETTE (VERTIKALE) LINJER**

Lodrette (vertikale) linjer virker imponerende og overvældende, himmelstræbende og kraftfulde. De kan give indtryk af styrke og værdighed. Lodrette linjer bruges fx, hvis en underlegen hovedperson kæmper imod autoriteter. Et klassisk motiv er, at en hovedperson kigger op (i frøperspektiv) ad et højhus, som ejes af filmens rige skurk. Højhuset (lodrette linjer) symboliserer skurkens magt.



- **SKRÅ (DIAGONALE) LINJER**

Skrå (diagonale) linjer signalerer dynamik, action og uro. De fremhæver bevægelse, fart og dramatik. Skrå linjer kan suge vores blik ind i billedet og skabe en oplevelse af **dybde**. Skrå linjer bruges tit, når der er hæslæsende handling eller farlige situationer, hovedpersonen skal klare sig igennem.



- **KÆLKEDE LINJER**

Når horisontlinjen er ude af vatter, dvs. at den 'kæntrer' og er vippet skævt, taler vi om kælkede eller '**tiltede**' linjer. Det har en stærk effekt og opleves som om, verden er ude af balance, og at hovedpersonen mister kontrol. Kælkede linjer bruges fx i scener, hvor en person er svimmel, eller hvis der er fare på færde. Linjerne kan understrege, at en person handler uden at tænke sig om og er styret af stærke følelser, fx vrede og jalousi.



- **TREKANTKOMPOSITION**

En trekantkomposition kan både give en fornemmelse af harmoni og disharmoni. Hvis et billede er præget af en trekantet form, som hviler på sin base, oplever vi billedet som roligt og stabilt. Hvis den trekantede form derimod har en af spidserne nedad, oplever vi billedet som ustabil og ude af balance.

Klipning

Når man taler med filmsprog, kaldes det stykke af filmen, der er imellem hver gang der i

redigeringen af filmen er blevet klippet, for en indstilling. Hvordan der klippes imellem de forskellige indstillinger kan være vigtig ift., hvordan modtageren oplever filmens forløb og kontinuitet. Klipningen kan fremstå, så modtageren ikke lægger mærke til den, hvilket kaldes for usynlig klipning eller kontinuitetsklipning. Eller den kan være synlig.

- **Krydsklipning:**

Her klippes mellem begivenheder, som foregår samtidig, og evt. på forskellige steder. Der klippes skiftevis mellem to indstillinger på en måde, der nogle gange skaber dramatik og uhygge. Det kan være mellem helten og bomben, som skal til at sprænge.

- **Højt klippetempo:**

Bruges ofte i actionfilm, når der klippes hurtigt mellem forskellige indstillinger. Denne form for klipning har den effekt, at den bibringer handlingen et højt tempo, en evt. kaotisk stemning og så opbygger det spændingen.

- **Lavt klippetempo:** Bruges til at skabe et mere roligt udtryk, der maner til fordybelse og eftertanke. Modtageren har mulighed for at dvæle ved personer, miljøer og stemninger.

Lyd

Lydsiden i en film er et vigtigt og effektivt virkemiddel. Man kan gå så langt som til at sige, at en films lydside bestemmer, hvad vi skal føle og på sin vis manipulerer med os. Tænk på, hvordan en gyserfilm med "Kære lille mormor" som underlægningsmusik ville opleves! Når man skal analysere lydsiden i en film, kan man anvende følgende begreber:

- **Reallyd:**

Er den lyd, som reelt kommer fra det, der sker i filmen. Fx når to personer taler sammen, en pistol bliver affyret, eller der spilles musik i radioen.

- **Underlægningsmusik:**

Er den lyd eller musik, der ikke kommer fra det, der sker i filmen, men som fungerer som bagvedliggende stemningsskabende lyd. Fx harmonisk violinmusik i en kærlighedsscene eller hårdtslående rock i en scene, der viser en biljagt.

Underlægningsmusikken er et meget centralt virkemiddel, som instruktøren kan anvende til at få modtageren til at føle noget bestemt og forstærke modtagerens oplevelse af billederne.

- Herunder: **Kontrapunktisk lyd**, hvor lydsiden og billedsiden står i stærk kontrast til hinanden. Fx hvis vi hører en børnesang, mens en kvinde bliver myrdet. Dette skaber rum for fortolkning.

- **Speak/voice over:**

Er den stemme, vi hører, uden at vi kan se, hvem der taler. Fx når der i en nyhedsudsendelse speakes hen over nogle billeder. Speaken har den effekt, at den forklarer og skaber sammenhæng mellem de forskellige billeder, vi som modtagere ser. En anden mulighed er, at vi som modtagere hører en persons tanker som en voice over.

- **Effektlyd:** Er når en reallyd overdrives. Fx når der er meget ”knald på” en eksplosion i en actionfilm, eller en dør knirker overdrevent højt i en gyserfilm. Effektlydene har den funktion, at de er med til at understrege det, der sker, og de forstærker modtagerens oplevelse af billederne.

Lys

Lyset har stor betydning for vores forståelse af filmen. Det kan være med til at skabe uhygge, vise forskelle mellem den gode og den onde, og få os til at fokusere på det, der er særligt vigtigt i billedet. Lyset i en film er altså med til at skabe en stemning og understøtte filmens indhold og budskab.

Når man skal analysere lyssætningen i en film, kan man inddrage følgende begreber:

- **High-key belysning:**
Er når alle dele af scenen er almindeligt jævnt belyst. Hele motivet er oplyst som fx i en nyhedsudsendelse. Lyssætningen er neutral.
- **Low-key-belysning:**
Er når en scene kun er delvist oplyst. Kun den centrale del af motivet er oplyst og andre dele er skjult i skygger eller mørke. Dette bruges ofte til at skabe uhygge, til at indikere, at noget ikke er ”fremme i lyset endnu” eller at personerne har nogle skyggesider.
- **Blød og varm belysning:**
Er med til at understrege harmoniske elementer i handlingen fx en idyllisk kærlighedscene.



Farver

Farverne i en film er med til at understrege og give betydning til handlingen i en film.

Forskellige farver eller farveskalaer skaber bestemte associationer hos modtagerne. Alt efter sammenhængen kan det være relevant for tolkningen af en film at se nærmere på brugen af farver. Ofte forbindes farven hvid med noget uskyldigt, mens farven sort kobles på noget ondskabsfuldt. Men det er ikke altid sådan. Farven rød kan også have forskellige betydninger, både kærlighed, erotik og død.



Dramaturgi

En ung mand slår på glasset og rejser sig op. Han skal holde en tale. "Når far skulle i bad," begynder han, og alle tror, at det er starten på en munter anekdote om dagens 60-års fødselar. Men pludselig tager talen en uventet drejning. "Når far skulle i bad, tog han Linda og mig ind på sit kontor ... så låste han døren og trak persienerne ned og tændte noget lys, fint skulle det være. Og så lagde han os på den grønne briks..."

Der er helt stille i festsalen. Gæsterne er lamslåede. Christians incest-anklage mod faren fylder luften med gift. Det er pinligt og forfærdende - og starten på "en god historie"!

Scenen er hentet fra Thomas Vinterbergs *Festen*, som har gået sin sejrsgang overalt i verden. Filmen tager udgangspunkt i noget, vi alle kender, nemlig en stor familiefest. Midt under festlighederne holder sønnen Christian en tale, som skaber skandale. Den gode stemning er med ét ødelagt, og lige så forfærdeligt det er for gæsterne, lige så pirrende er det for os i biografens salen. Hvad sker der? Hvad gør de nu? Resten af filmen er ét langt nervepirrende drama på liv og død. Konflikten handler om sandheden - om at få sandheden frem - og dramaets centrale personer er Christian og hans far Helge. Christian kæmper desperat for at overbevise gæsterne om sandheden, mens hans far kæmper lige så desperat for at skjule sandheden. Far og søn i et opgør af næsten shakespeareske dimensioner. Havde den fashionable herregård været et kongerige, ville Christian have været den oprørske kongesøn, der forsøger at støde den kolde, kyniske konge og hans opportunistiske dronning fra tronen. Til sidst ville kongen have abdiceret, men nu nøjes Helge med at forlade morgenbordet. Christian har vundet magtkampen, han har fået sin "prinsesse" (servitricen Pia), harmonien er genoprettet. Men intet bliver helt som før.

Det er svært at sige præcist, hvorfor *Festen* er så god en historie. Det er endnu sværere at sige, hvad der generelt er forskellen på en god og en mindre god historie. Der findes desværre - eller heldigvis! - ikke nogen opskrift på eller model for en god historie. En historie er jo ofte god, netop fordi den er overraskende og ikke følger de kendte og forudsigelige mønstre.

Men det betyder ikke, at vi ikke kan indkredse fænomenet. Historien har i første omgang ikke noget at gøre med billeder, klip, kameravinkler og alt det, vi forbinder med filmsproget. Historien er skabt af filmens dramaturgi – et ord, som dækker over handlingens opbygning. Der findes mange forskellige ingredienser, som skaber en god historie. Historien er det, vi ofte spørger om, når vi vil vide noget om en film, vi ikke har set. "Hvad handler filmen om? Den handler om en mand, der anklager sin far for incest og tager kampen op mod et helt middagsselskab." Historien er kort fortalt handlingsforløbet med karaktererne og deres indbyrdes konflikter. Historien er filmens skelet, dvs. plottet eller intrigen, og erfaringsmæssigt er der en række ingredienser, som skal være til stede i en god historie.

Fremdriftskomponenter

Hvad er mest spændende at høre om: Ferieturen, hvor solen skinnede, og alt var fuldkommen idyl - eller ferien, der gik helt galt, hvor den rejsende blev snydt, for vild, blev bidt af en slange og udsat for en cyklon?

Det er konflikter og forhindringer, som er grobunden for den gode historie. Der er ikke megen historie i harmoni. Harmoni og lykke indebærer nemlig stilstand, og selv om ønsket om harmoni ofte er et motiv til at kæmpe med problemerne, så er harmonien i sig selv uinteressant. Det er så godt som umuligt at fortælle spændende og nervepirrende historier om livet i Paradis, og hvis Festen var fortsat uden Christians tale, ville filmen ikke have fungeret som en god historie. Så havde det bare været en forholdsvis almindelig fødselsdagsfest.

Prøv at finde en god historie, der ikke beskæftiger sig med en konflikt eller et modsætningsforhold. Det er svært.

Generelt kan man sige, at en historie først rigtig begynder, når en forandring skaber en konflikt. I Festen sker forandringen i det øjeblik, Christian rejser sig og holder sin tale. Talen skaber en konflikt, der giver filmen fremdrift. Resten af filmen former sig som en kamp om sandheden. Seeren bliver fastholdt, fordi man ønsker at se, hvordan konflikterne bliver løst.

For at en film bliver spændende og interessant, skal der altså skabes fremdrift. Fremdrift kan som sagt skabes af konflikter, men også af andre spændingsskabende ingredienser – det, man kalder for: **fremdriftskomponenter**:

- **Konflikter**
Uoverensstemmelser imellem personerne i filmen
- **Indre forhindringer**
Når noget i personernes indre/psyke står i vejen for noget, vedkommende gerne vil. Det kan fx være, at frygten for at blive udstødt fra familien og drillet i skolen afholder en dreng fra at springe ud som homoseksuel. Det kan være, at hovedpersonen har svært ved at redde et lille barn fra at falde ned fra et træ, fordi han selv lider af højdeskræk.
- **Ydre forhindringer**
En ydre forhindring er en fysisk genstand eller en person, som står i vejen for noget, en person gerne vil. I gyserfilm er morderen ofte en ydre forhindring, fordi denne står i vejen for, at personen overlever. Efter et jordskælv kan de mange murbrokker være forhindringer for, at personerne kan slippe væk.
- **Tidsfrister**
Hvis personerne skal nå noget inden for en vis tidsfrist, bliver det ekstra spændende. Vi sidder fx nærmest ude på kanten af stolen og bider negle, imens

helten febrilsk forsøger at komme kvinden til undsætning, inden hun køres over af toget.

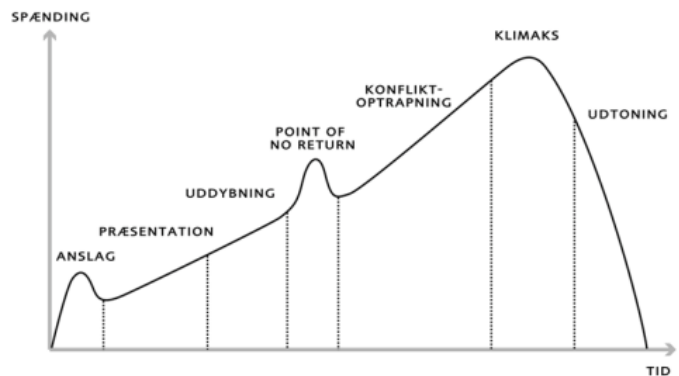
- **Varsler**

Oftede bliver ulykker og konfliktoptræpninger varslet, inden de finder sted. Hvis vi hører i nyhederne, at en storm er på vej, kan vi godt regne med, at dette vil få betydning for personerne i filmen senere hen.

Berettermodellen

Det har vist sig, at der er en særligt effektiv måde at fortælle en historie på, så publikums opmærksomhed holdes fanget fra start til slut. En historie skal opbygges i indledning, udvikling og afslutning og have en stigende spænding, som til sidst udløses. Forskere har analyseret og beskrevet dette fortællelemønster i en model, som kaldes berettermodellen. Berettermodellen bruges ofte på spillefilm og længere film. Her indeles historien i syv faser, der hver for sig har sin egen funktion i det samlede plot:

Anslag: Her får vi en forsmag på filmens tema og fortællestil. Tonen slås an. Anslaget er en appetitvækker, der skal vække vores følelser og pirre vores nysgerrighed efter, hvad filmen har at byde på. (Festen: Christian og Michaels ankommer til herregården).



Præsentation: Vi introduceres for filmens vigtigste personer og miljøer, dens univers. Allerede her lægges kimen til de konflikter og den modstand, karakterene snart vil løbe ind i. (Festen: Helges velkomsttale, gæsternes indkvartering, forretten).

Uddybning: Her kommer konflikten for alvor i fokus. Vi lærer karaktererne bedre at kende og får forklaret og uddybet de nærmere omstændigheder konflikten og de problemer, der i stigende grad presser sig på. (Festen: Christians fødselsdagstale og Helges forsøg på at tale sin søn til rette).

Point of no return: Det øjeblik, hvor der sker en afgørende begivenhed, som får så ultimative konsekvenser for hovedpersonen, at det ikke længere er muligt for ham at bakke ud af konflikten. (Festen: Da Christian holder sin anden tale og kalder sin mor en løgner. Nu er der ikke længere nogen mulighed for en mindelig løsning på konflikten - Christian har passeret point of no return).

Konfliktoptræpning: Konflikten udvikles og optrappes. Forventningen og spændingen stiger, vi længes stærkere og stærkere efter forløsningen. Presset på hovedpersonen (og evt. andre centrale karakterer) øges. (Festen: Christian smides ud og bindes til et træ i skoven, mens gæsterne fester videre).

Klimaks: Konflikten kulminerer, spændingen udløses, forhåbentlig til tilskuerens tilfredshed (Festen: Oplæsningen af den afdøde søsters brev, Helge erkender sin skyld. Christian møder sin søster i en drøm.)

Udtoning: De afsluttende øjeblikke, hvor trådene løses ud i den netop genoprettede harmonien. Her er filmens vigtigste karakterer til stede, ofte i et miljø, der har været centralt for filmen. (Festen: Fælles morgenmad, Helges tale).

En af modellens styrker er, at man uvægerligt kommer til at kredse sig ind på filmens tema, når man skal tegne spændingskurven og finde historiens nøglepunkter. Modellen indeholder ikke nogen facitliste, men som udgangspunkt for en diskussion er den fremragende.

Tre-akter-modellen

Tre-akter-modellen er en analysemodel til kortfilm og novellefilm. Den kaldes også Plot point-modellen. Den giver overblik over filmens forløb og historiens udvikling. Modellen deler filmen ind i tre akter:

FØRSTE AKT: INTRODUKTION

I første akt bliver vi præsenteret for filmens vigtigste karakterer, konflikter, temaer og miljø (se også opslaget Location). Vi får et indtryk af personernes forhold til hinanden. I slutningen af første akt indtræffer **første vendepunkt**. Det kaldes også for **første plot point**. Det er en begivenhed, der ændrer historiens retning. Hovedpersonen får et nyt mål og/eller står i en ny situation.

ANDEN AKT: KONFRONTATION

Anden akt er den længste af de tre akter. Her udvikler filmens handling sig. Der opstår nye og flere konflikter, og hovedpersonen udsættes for prøvelser og skal overvinde forhindringer. Midt i anden akt ligger **filmens midtpunkt**, der svarer til point of no return i berettermodellen. Her sker en afgørende begivenhed. Nu er en konflikt uundgåelig, og hovedpersonen er tvunget til at handle. Anden akt bygger op til **andet vendepunkt**, hvor der igen sker noget betydningsfuldt, som får historien til at ændre retning.

TREDJE AKT: RESOLUTION

I tredje akt når dramaet sit højdepunkt. Konflikterne bliver sat på spidsen, og det er afgørelsens øjeblik. 'Resolution' betyder beslutning eller løsning: Der kommer en løsning på filmens hovedkonflikt. Tredje akt ender som regel med en eller flere afsluttende **scener**, hvor situationen falder til ro.

TRE-AKTER-MODELLEN

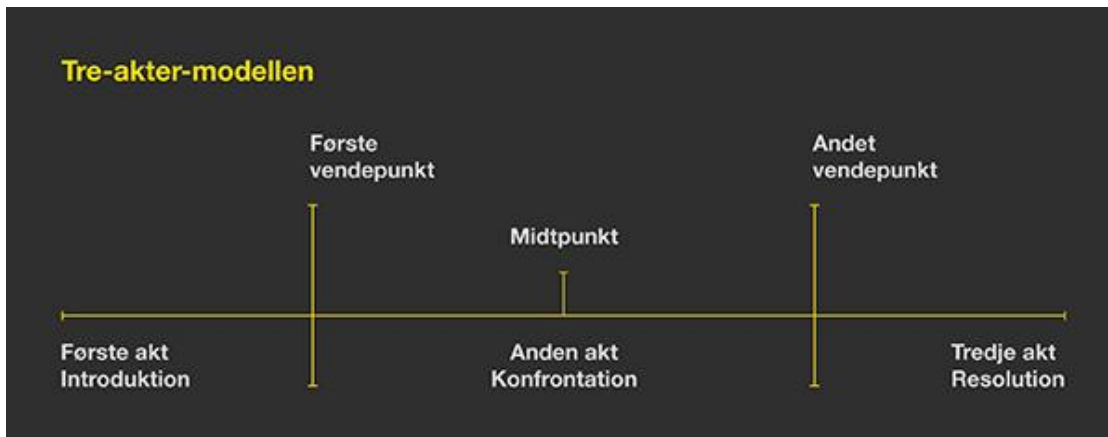


Illustration: Tre-akter-modellen (DFI)

Kontraktmodellen

Kontraktmodellen blev oprindeligt udviklet til at analysere fortællingens forløb i folkeeventyr. Den er imidlertid også velegnet, hvis man vil danne sig et overblik over mange film:



Ved filmens begyndelse befinder hovedpersonen sig i et "kontraktforhold" - en tilstand af harmoni, fastlagte forhold og med et etableret fællesskab. Det behøver ikke nødvendigvis være en lykkelig tilstand. Kort efter starten sker der et "kontraktbrud": Hovedpersonen rives ud af harmonien/de fastlagte forhold og befinder sig nu i et langt mere usikkert "uderum". Nu starter en dramatisk og nervepirrende proces, hvor hovedpersonen må gennemgå prøvelser og overvinde farer, forhindringer og kriser, før roen kan genoprettes, og personen kan genindtræde i "kontraktforholdet". Ofte er den harmoni, der etableres i slutningen, mere værdifuld end harmonien i starten.

"Uderummet" i eventyrene er et sted, hvor der gælder andre regler end sædvanligt. Det er her, personen møder sære og overnaturlige væsener, her støder han på forhindringer og prøvelser, og her får han også chancen for at høste store triumfer. Mange film har overtaget dette fortælle tekniske princip med at etablere to forskellige miljøer - et "hjemmiljø" som ikke nødvendigvis er i et hjem, men blot er et miljø med genkendelighed for hovedpersonen og stabile menneskelige relationer. Og så et udemiljø, hvor der lurer ukendte forhindringer og farer, men hvor hovedpersonen samtidig får mulighed for at udvikle sig og komme til nye erkendelser.

I dogmefilmen Mifunes sidste sang lever hovedpersonen et liv i faste rammer i byen, men da han arver farens faldefærdige gård på Lolland, tvinges han til at skifte miljø - og så begynder tingene at ske. Han konfronteres med sære og anderledes eksistenser - en handicappet bror, en prostitueret, en lokal bums - og bliver udfordret på sine hidtidige værdier. I dette "uderum" udvikler han en ny erkendelse, der kan give ham en ny form for harmoni i sit liv.

Typer af spænding

Både suspense og surprise er dramaturgiske virkemidler.

- **Suspense** er spænding, der langsomt stiger. Suspense opstår, når vi (tilskuerne) ved mere end personerne i filmen om fx en tikkende bombe eller en morder i kælderens. Krydsklipning bliver tit brugt til at skabe suspense. Der klippes fx mellem hovedpersonen, som ikke aner uråd, og morderen, som nærmer sig. Det har en nervepirrende virkning, og vi får trang til at advare hovedpersonen. Tidsforlængelse kan skabe ekstra suspense. Lydsiden har også stor betydning for opbygningen af suspense.
- **Surprise** er en overraskelse, en chokeffekt eller en dramatisk hændelse, der kommer som lyn fra en klar himmel. Ved surprise ved vi ikke mere end personerne i filmen. Både tilskuere og filmens personer bliver overraskede og forskrækkede. Surprise kan fx være, når en morder pludselig springer ud af mørket, eller når Indiana Jones falder ned gennem grottens gulv til en masse slanger. Lydsiden har stor betydning for chokeffekten ved surprise. Vi bliver fx endnu mere forskrækkede, når vi hører en høj, ubehagelig lyd, samtidig med at morderen springer ud af mørket.

Set up og pay off

Set up er detaljer og information, der senere i filmen får betydning for handlingen, dvs. giver pay off. Det er en fortælle teknik, som vækker tilskuerens nysgerrighed og skaber sammenhæng og troværdighed i en film.

Instruktøren kan skabe sammenhæng og troværdighed ved at bruge set up og pay off. Et set up kaldes også **et spor**. Instruktøren giver os information (set up), som senere i historien får betydning (pay off). Et set up kan være et glimt af en pistol i hovedpersonens skuffe tidligt i filmen. Her planter instruktøren en information. Når hovedpersonen i filmens klimaks trækker pistolen frem og skyder skurken, er det pay off. Vi er forberedt, fordi vi allerede har set pistolen. Hvis vi ikke havde set pistolen tidligere i filmen, kan det virke utroværdigt, at hovedpersonen pludselig trækker pistolen frem.

Set up'et (pistolen i skuffen) vækker også forventning om drama og spænding (pay off). Vi bliver nysgerrige efter at vide, hvem der vil bruge pistolen, og hvad der kommer til at ske.

Set ups holder vores opmærksomhed fanget.

Et set up kan minde om **et varsel**. Set up og varsel har det til fælles, at de vækker tilskuerens nysgerrighed og skaber forventning. Men der er også forskel: varslet skaber forudelse og stemning, mens set up'et gør historien troværdig.

Hovedperson(er)

Hovedpersonen er den centrale person i historien. En hovedperson behøver ikke være kongedatter eller stjernekrigsridder, han kan meget vel ligne hr. Hvemsomhelst. Det afgørende er, at det er ham (eller hende), vi holder med, og det er ham, der bærer historien. Hovedpersonen har en mission eller et mål, han handler, og typisk er det ham, der gennemgår den største udvikling i løbet af filmen.

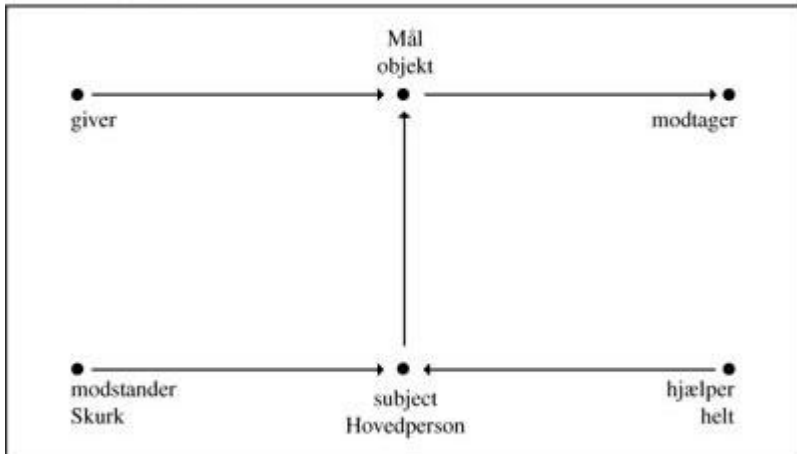
For at finde hovedpersonens kamp interessant, er det nødvendigt, at vi kan forstå og sætte os ind i, hvad det er, som driver ham. Vi skal kende hans motiver - han vil redde sit barn, se retfærdigheden ske fyldst eller lignende - og vi skal kunne følge hans bevæggrunde og forstå baggrunden for hans mål. I Festen er hovedpersonen Christian. Hans mål er som sagt at tage hævn over faren, og den konkrete begivenhed, som driver Christian ud i dette opgør, er tvillingesøsterens tragiske selvmord. Nu har Christian ikke mere at tabe, nu skal sandheden frem - koste hvad det vil.

De fleste klassiske historier har én hovedperson, måske fordi det giver de bedste forudsætninger for, at man kan leve sig ind i historien, når man kun har én identifikationsfigur. Men en del historier - ikke mindst nyere filmhistorier - har flere hovedpersoner. Ved at bringe flere aktører i fokus får instruktøren flere muligheder for at sætte de menneskelige relationer i spil i forhold til filmens konflikt.

Det kan være en hel gruppe af mennesker, f.eks. som i Italiensk for begyndere. Her er "hovedpersonen" en lille gruppe mere eller mindre ensomme mennesker på et aftenskolehold, og i kraft af deres fællesskab og indbyrdes handlinger udvikler de sig alle på forskellig vis. Der er ikke én veldefineret hovedperson, selv om nogle aktører selvfølgelig er mere i fokus end andre.

Aktantmodellen

Aktantmodellen sætter de vigtigste ingredienser i den gode historie i system. Den er især velegnet til at illustrere relationer mellem historiens personer og til at indkredse konflikten og hovedpersonens mission. Modellen er statisk og siger intet om forløbet eller kronologien i historien, men den er velegnet til at nå ind til historiens væsen og kerne.



Udgangspunktet for modellen - og den gode historie - er et subjekt (hovedpersonen), som efterstræber et objekt (den lodrette projektakse). I eventyret Klods-Hans er subjektet Klods-Hans, som vil giftes med prinsessen (objekt), men objektet behøver ikke være en konkret person eller for den sags skyld en genstand. Objektet kan også være af mere abstrakt karakter. I Festen er Christian subjektet, og hans objekt er at få sandheden frem og, på et dybere plan, at gøre sig fri af barndommens traumer.

Som modellens nederste vandrette akse (konfliktaksen) viser, drives subjektet frem mod et mål i et konstant spændingsforhold mellem modstand og hjælp. Der kan her være tale om konkrete personer (helte og skurke) eller om personlige karakteregenskaber. I Festen får Christian hjælp af kokken Kim samt det øvrige personale, som gemmer gæsternes bilnøgler, så gæsterne bliver tvunget til at blive til den bitre ende. Christians stædighed og mod kommer ham også til hjælp i opgøret. Hans modstandere er først og fremmest faren og moren, der i en ætsende ond tale påstår, at Christian er fuld af løgn. En anden modstander er hans bror Michael, som er ivrig efter at tækkes sin far og på et tidspunkt hjælper med at smide Christian ud af huset. Toastmasteren, der forsøger at dysse gemytterne og få festen til at forløbe så gnidningsløst som muligt, er også en modstander for Christian. Endelig spiller Helene, Christians søster, en central rolle. Hun er til at begynde med på farens side, men til sidst skifter hun side og oplæser den afdøde søsters afskedsbrev, som bliver det fældende bevis mod faderen. Man kan sige, at magtbalancen vipper til Christians fordel, da Helene skifter side.

I en god historie bliver hovedpersonen til sidst i stand til at tage det endelige opgør, som bringer ham frem mod målet. Det objekt, han har efterstræbt, overføres fra en giver til en modtager (den øverste vandrette kommunikationsakse). Giveren vil som regel være en samfundsmæssig autoritet som kongen, faren, Gud, loven.... og modtageren er som regel identisk med hovedpersonen. I H.C. Andersens eventyr er giveren således kongen, som giver sin datter og det halve kongerige til modtageren Klods-Hans. I Festen indrømmer faren Helge sin forbrydelse og giver dermed Christian en mulighed for at slippe fri af fortiden.

Det er ikke altid helt enkelt at definere alle aktantmodellens elementer entydigt. Ofte er objektet ikke særligt konkret (som i Festens tilfælde), og især giveren kan være en diffus størrelse i mange moderne historier. Men når man arbejder med modellen, bliver man

tvunget til at dechifrere konflikten i enkeltelementer, og det er dens store force i en pædagogisk sammenhæng.