

# Kortfilm

## Indhold

Teori .....	s. 2
<i>Kuppet</i> .....	s. 12
<i>Livets vand</i> .....	s. 13
<i>Gråvej</i> .....	s. 14
<i>Stil</i> .....	s. 15
<i>Dennis</i> .....	s. 16
<i>Pin-up</i> .....	s. 19
Kortfilm til prøven .....	s. 20
Analyse af film .....	s. 21
KortfilmFixer .....	s. 22

Stort set alle de kortfilm, vi skal arbejde med, kan I finde på [www.filmstriben.dk](http://www.filmstriben.dk). For at logge herpå skal I have jeres **uni-login**

FILMSTRIBEN

SE FILM I UNDERVISNINGEN >>>

LÅN FILM FRA BIBLIOTEKET >>>

SE FILM PÅ BIBLIOTEKET >>>

**STEDET HVOR DE BEDSTE FILM SES**

Filmstriben viser kort & dokumentarfilm og spillefilm over nettet. Filmstriben er et fleksibelt og hurtigt alternativ til traditionel filmdistribution. Klik på én af knapperne hvis du vil se filmtilbuddet og læse mere om Filmstriben.

DBC as / Tempvej 7-11 / DK-2750 Ballerup / +45 44 86 77 11 / [kundeservice.dbc.dk](mailto:kundeservice.dbc.dk)

Materialet er udarbejdet af Trine Schroll/Tovslev Skole

Følgende links har bidraget til materialet:

- [http://www.dfi.dk/Boern\\_og\\_unge/Undervisning/Film-i-skolen/Undervisningsmaterialer/Temapakker/Den-gode-historie---paa-film.aspx](http://www.dfi.dk/Boern_og_unge/Undervisning/Film-i-skolen/Undervisningsmaterialer/Temapakker/Den-gode-historie---paa-film.aspx)
- [http://www.dr.dk/kortfilm/index2.asp?pageID=leksikon4&menuID=m\\_2](http://www.dr.dk/kortfilm/index2.asp?pageID=leksikon4&menuID=m_2)
- <http://www.ekkofilm.dk/filmiskolen.asp>

# Kortfilm - teori

## Fortællerroller

For at kunne forstå en film skal vi kunne forstå den fortløbende fortælling i filmen. Det er ikke sikkert, at vi ved alt, men enten skal vi direkte kunne forstå det, vi ser, eller vi skal i løbet af kort tid få en forklaring.

Men samtidig med, at vi har travlt med at forstå filmen, leger instruktøren med vores afkodning. Han kan f.eks. lade den person, der er lurvet og skummel at se på, vise sig at være den sande helt, og den høje flotte lyshårede fyr være en sand skurk.

Pointen er selvfølgelig, at mens vi kun kan forstå filmen, ud fra den del vi har set, så kender instruktøren hele historien og kan vælge, hvornår han vil fortælle os hvad. Tilbageholdelse af viden er en af de vigtigste måder at skabe spænding og dramatik på.

Hvem, der ved hvad, kan beskrives på fire måder:

- Instruktøren (fortælleren) ved mere end karaktererne og publikum.
- Instruktøren og karaktererne ved mere end publikum.
- Instruktøren og publikum ved mere end en eller flere af karaktererne.
- Publikum tror, at de ved det samme som instruktøren (og mere end karaktererne), men instruktøren ved lidt mere.

## Suspense og surprise

Gysets mester, Alfred Hitchcocks nok væsentligste bidrag til filmkunsten er begrebet **suspense**. Selv har han forklaret forskellen mellem netop **suspense** og **surprise** på nogenlunde følgende måde: Der sidder fire mænd omkring et bord og spiller poker. Scenen er jævnt kedelig. Pludselig lyder der et brag. Det viser sig, at der lå en bombe under bordet.

Braget kommer bag på os alle. Det kalder man **surprise**.

Samme scene igen. Der sidder fire mænd omkring et bord og spiller poker. Inden mændene sætter sig, ser vi, en bombemand anbringe en bombe under bordet. Han sætter tidsindstillingen til at sprænge bomben 10 minutter senere. Bag mændene ser vi et vægur. Sekundviseren bevæger sig sekund for sekund. Minutterne går.

Spændingen stiger til det uudholdelige. Måske sidder vi og håber på, at tændingsmekanismen svigter, at pokerspillet bliver afbrudt af en eller anden grund, at en af mændene opdager bomben, eller at helten under et eller andet påskud bliver nødt til at forlade bordet, før bomben sprænger.

Dette set-up kalder Hitchcock for **suspence**.

## Set-up og pay-off

For at vi skal kunne leve os ind i en film, er det helt afgørende, at vi oplever dennes handling som troværdig. Hvis historien virker usammenhængende, hvis afgørende hændelser i handlingsforløbet sker tilfældigt, så tror vi ikke på historien.

Et effektivt middel til at skabe sammenhæng og troværdighed består i at plante information, som senere i historien får vital betydning. Denne fortælle teknik kaldes **set-up og pay-off**. Hvis den bløde hovedperson i filmens klimaks-scene pludselig trækker en pistol op af skuffen og skyder skurken, så virker det utroværdigt og hovsa-agtigt. Men hvis vi i begyndelsen af filmen har set, at hovedpersonen har en pistol gemt i skuffen, virker det ikke unaturligt, at han tager den i brug, da hans liv er truet.

Et **set-up** kan minde om et varsel, men hvor varslet skal skabe spænding, så bruges set-up'et hovedsagelig til at gøre historien troværdig. Set-ups synes små og ubetydelige i det øjeblik, de forekommer, men de har stor betydning for filmens "continuity" - dvs. for at filmen skrider kontinuert frem og hænger troværdigt sammen. Hvis man vil øge sin opmærksomhed på dette, er det en god idé at se en film igennem flere gange, og man vil ofte blive overrasket over hvor mange af filmens nøglebegivenheder, der på en eller anden måde lægges op til, længe inden de faktisk forekommer.

## Tid og dramaturgi

*Når vi taler filmisk tid, deler man det ofte op i tre forskellige synsvinkler:*

1. **Den faktiske tid** eller den fysiske tid. Det vil sige, at den tid en bevægelse, en situation, en scene etc. tager i virkeligheden, når man filmer den og som det tager at vise den på lærredet.
2. **Den dramatiske tid**. Det vil sige, den tid filmen selv påstår at handlingen, som seeren ser på lærredet eller i tv, tager.
3. **Den psykologiske tid**. Det er den fornemmelse, seeren opfatter, bevægelsen, situationen, scenen etc. tager.

**Tidsoverspringet** er en væsentlig del af filmsprogets grammatik. Hvis ikke det var sådan, ville film være så lange og kedsommelige, at de næppe ville kunne sælge billetter. Nogle gange kan tidsoverspringet dog være så voldsomt, at instruktøren finder det nødvendigt at forklare os det. Oftest sker det med en tekst, hvor der for eksempel står "Fem år senere." Formentlig ville vi selv i løbet af nogen tid have kunnet slutte, at der var gået nogle år, men for ikke at forstyrre handlingen og forvirre seeren vælger en instruktør ofte denne pædagogiske måde at fortælle os på, at der er gået fem år, siden vi sidst var sammen med hovedkarakteren i filmen. På film kan man springe frem og tilbage i tiden via flash-back og flash-ahead. Men vi oplever ikke nogen egentlig forandring - sådan som vi gør i det skrevne sprog. For ligesom vores tanker, skaber filmen hele tiden sin egen nutid.

***Dramaturgi betyder filmens handlingsopbygning***

1. **Den lineære dramaturgi:** Filmen er kendetegnet ved et kronologisk forløb og en dynamisk handling. Herunder plot-point-modellen og berettermodellen (se side 4-6)
2. **Den cirkulære dramaturgi:** Filmen belyser et emne fra flere sider, d.v.s. rundt om et emne – sekvens for sekvens beskrives **tanker, tilstande og synspunkter**. Start- og sluttidspunkt er mere eller mindre vilkårligt. Dokumentarfilm benytter sig som oftest af denne opbygning.

Følgende karakteriserer den cirkulære film:

- a) Gentagelser – f.eks. et stykke musik eller en bestemt scene.
- b) Forskellige fremstillingsformer – iscenesættelse, voice-over, interview, metaforer og symboler.

### Den cirkulære model:

- I den cirkulære dramaturgi er rækkefølgen af de enkelte episoder ikke vigtig
- Den cirkulære dramaturgi bruges ikke til at fortælle en historie fra start til slut i en sædvanlig kontinuerlig fremadskridende handling.
- I den cirkulære dramaturgi findes (som regel) heller ikke en identifikationsmulighed for tilskueren.
- I den cirkulære dramaturgi er der ofte heller ikke nogen form for opbygning af realisme.
- Den cirkulære dramaturgi bruges til at skabe associationer og refleksioner omkring et emne.
- Den cirkulære dramaturgi **bruges ofte i journalistiske features** – altså hvor en række episoder skal give et samlet billede af et sted eller en begivenhed. Fx rejsebilleder fra Thailand eller fodboldfans om søndagen eller et bryllup.
- Formen **bruges også i en række eksperimentelle film**, hvor de enkelte scener ikke i sig selv fortæller meget, men som i sammenhæng giver anledning til refleksioner over et emne.
- En af de genrer, hvor den cirkulære dramaturgi i dag **er mest anvendt, er musikvideoer**.
- Den grundlæggende tanke bag den cirkulære dramaturgi er, at tilskueren selv bringer en vilje til at afkode og forstå billederne med sig. Dermed opnår instruktøren, at seeren opfatter  $1+1 = 3$ . Det betyder, at tilskueren får en større forståelse af det emne, som filmen behandler end filmens enkelte scener umiddelbart giver, fordi publikum selv skaber en sammenhæng, der ligger ud over de informationer, som de enkelte billeder i sig selv giver.

### Tre-akter-modellen – også kaldet Plot Point-modellen (plotpoint = vendepunkt)

#### **Begyndelse – handling – afslutning**

Modellen er først og fremmest anvendt i forbindelse med spillefilm, og ofte ser man kortfilm, der slet ikke passer ind i denne skabelon. Tre-akter-modellen deler, som navnet siger, filmen op i tre akter. Første akt er begyndelsen, anden akt midten og sidste akt slutningen. I første akt ligger filmens set-up. I anden akt følger vi filmens konfrontation. Og i sidste akt oplever vi udfaldet og løsningen på konflikten.

#### **Første akt**

Efter et kort anslag, hvor man typisk bliver præsenteret for filmens hovedperson, bliver konflikten etableret. Andre personer, der er vigtige for konflikten, bliver præsenteret, og vi får det første indtryk af personernes indbyrdes forhold samt den første tegning af det miljø, hvor historien og konflikten udspiller sig. Vi får også allerede her et tydeligt billede af, hvad det er vores hovedpersons behov, begær, ønske etc. er. I slutningen af første akt indtræffer der et såkaldt plot-point. Et plot-point er en begivenhed, et tilfælde, en hændelse eller lignende, der bringer historien i en anden retning. Derfor også kaldt første akts vendepunkt. Konflikten er fremlagt og den orden, der herskede før vores hovedperson røg ind i konflikten, er for alvor truet. Hovedpersonen er tvunget til at reagere, hvis han skal have en chance for igen at genoprette orden og harmoni. For enhver god film gælder det, at den er drevet frem af konflikter. Hovedpersonen er den, der vil opnå noget. Hvis han uden videre blot fik det, han begærede, ønskede, stræbte efter etc. så ville filmen jo hurtigt dø. Til gengæld er det noget andet, når hovedpersonen løber ind i den ene forhindring efter den anden. Han må kæmpe en sej kamp for at opnå det, han vil. Denne kamp er drivkraften i stort set alle film. Som seer ønsker vi som regel, at det skal lykkes for hovedpersonen at opnå det, han vil. Derfor lever vi med i hans kamp mod de forhindringer, han møder på sin vej mod målet. Således også for Robert i 'Blodbrødre'. Hvis han blot løb fra sine forfølgere, fik fat i en taxa, tog hjem og anmeldte det til politiet og lagde sig til at sove, så ville vi synes, at det var kedeligt. Historien ville gå i stå. Derfor løber Robert straks han har løst den ene konflikt ind i en ny. Konflikten er filmens brændstof, der holder historien kørende.

### Anden akt

Anden akt er den længste af de tre akter. Her forsøger hovedpersonen med alle midler at få opfyldt sit behov, sit begær, sit ønske etc. Andre personer, hændelser, indre modsætninger, følelser etc. lægger hele tiden forhindringer i vejen, så hovedpersonen gennem hele anden akt må kæmpe for at overvinde konflikten. I slutningen af anden akt ligger det andet plot-point, der indeholder konflikten kulmination. Det er filmens andet vendepunkt.

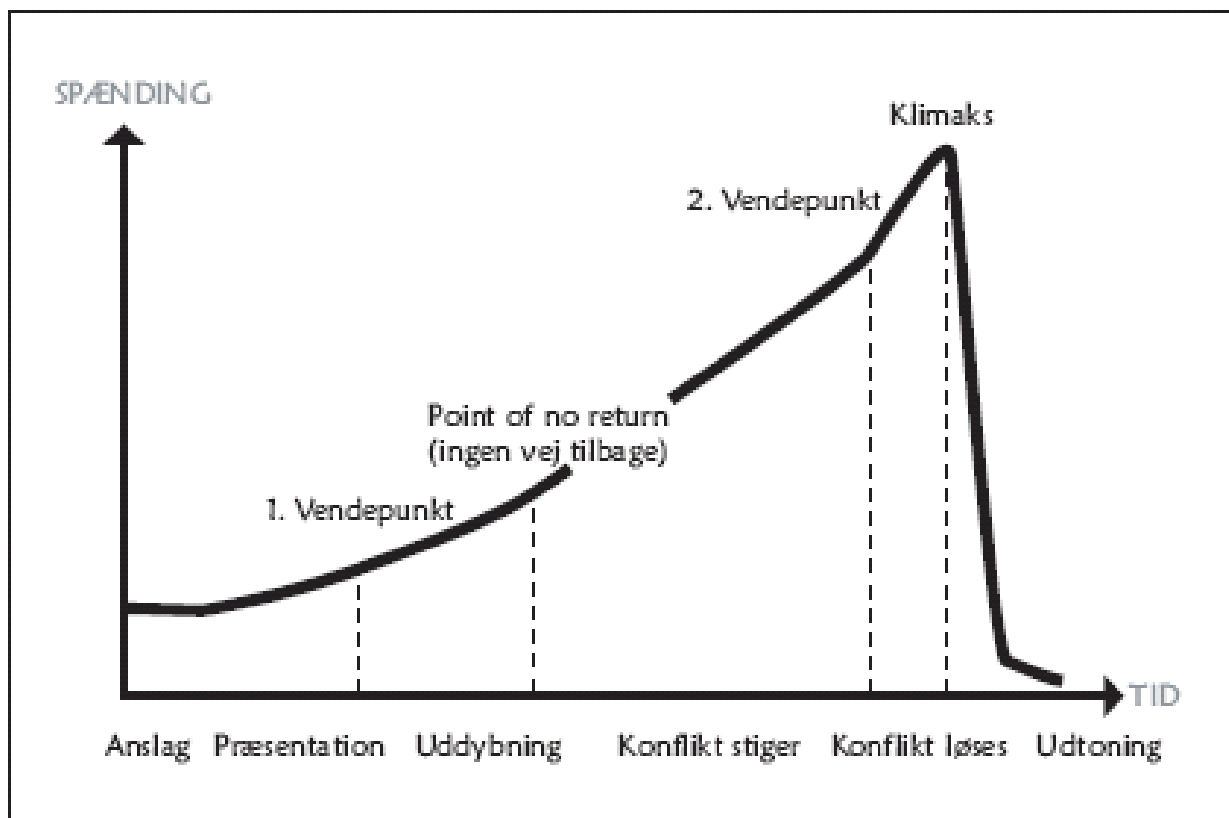
### Tredje akt

Den uorden, der har været gennem stort set hele filmen finder en løsning, og en ny orden etableres. Filmen toner ud, og vi får som regel svar på, hvad der sker med hovedpersonen i filmen. Om han lever eller dør. Får succes eller fiasko etc.

## Berettermodellen

Berettermodellen (indeholder 7 faser i bestemt rækkefølge)

Berettermodellen bliver også kaldt Hollywood-modellen, fordi den tager sit udgangspunkt i dramaturgien til en almindelig amerikansk filmfortælling. Vi kan i dansksammenhæng, udover at bruge den som udgangspunkt for diskussion af film, også bruge den til åbning og diskussion af en teksts komposition. Den viser, hvordan spændingen i en fortælling bygges op omkring konflikt og personer.



1. **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.
2. **Præsentation:** Vi introduceres for filmens vigtigste personer og miljøer, dens univers. Allerede her lægges kimen til de konflikter og den modstand, karaktererne snart vil løbe ind i.
3. **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.
4. **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.
5. **Konfliktoptræning:** Konflikten udvikles og optrappes. Forventningen og spændingen stiger, vi længes stærkere og stærkere efter forløsningen. Presset på hovedpersonen (og evt. andre centrale karakterer) øges.
6. **Klimaks:** Konflikten kulminerer, spændingen udløses, forhåbentlig til tilskuerens tilfredshed
7. **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.

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.

Alle fortællinger har et mønster, og for at finde det, kan man bruge berettermodellen. Man kan også bruge berettermodellen til at komponere en fortælling selv.

## 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 hjemmemiljø med 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.

"Hjem – ude – hjem" er en god (og let) måde at beskrive dette med.

## Filmiske virkemidler

Vi taler oftest om handlingen og personerne og glemmer ofte, at hvert eneste lille element - indstilling, kamerabevægelse, klip, lyd osv. - er nøje overvejet og tilrettelagt, så vi får en ganske særlig oplevelse i biografen. Arbejdet med de filmiske virkemidler handler om at skabe en bevidsthed om disse ting og give eleverne begreber og sprog til at håndtere det.

Når man skal analysere en film, er det vigtigt at kende de ord og begreber, man bruger i filmverdenen. Man må have et sprog for alle de små detaljer, der tilsammen udgør filmoplevelsen, ellers er man kun i stand til at konstatere, om en film er god eller dårlig. For at kunne gå i dybden og sige, hvad der gør en film spændende, og hvorfor netop den scene fungerer, må vi kende filmsproget. Det kræver tid at lære, men når man begynder at studere filmsproget, vil man hurtigt opdage, at man får meget mere ud af at se film. Man bliver opmærksom på mange flere detaljer og kan virkelig nyde, når en film er mesterligt skruet sammen.

### Billedbeskæring / Indstillinger

**Afstanden til motivet: Det supertotale billede viser motivet i sin helhed, hvorimod det ultranære viser detaljer. (f.eks. ansigter)**

I filmsprog taler man ofte om følgende indstillinger som de mest almindelige:

- **Supertotal**  
Denne beskæring af billedet bruger instruktøren ofte for at etablere det miljø, vores personer bevæger sig i. Personerne kan befinde sig i byen, på havnen, på landet etc.
- **Total**  
Ligesom supertotalen er totalen ofte brugt til etableringsscener og åbningsscener. Instruktøren viser nogle af filmens personer skåret lige over hovedet og ved fødderne i det miljø, hvor filmen foregår. Begge beskæringer bruges også ofte, når vi bevæger os fra en til en anden sekvens.
- **Halvtotal**  
I halvtotal er personerne ofte skåret lige over hovedet og under knæene. Vi har stadig en del af omgivelserne med, men er nu så tæt på vores personer, at de betydningsmæssigt så at sige har overtaget billedet. Halvtotaler bruges ofte i actionscener og samtalsituationer.
- **Halvnær**  
Er en typisk beskæring i dialogscener. Omgivelserne er næsten helt væk og vil ikke forstyrre samtalen. Personerne er typisk skåret lige over hovedet og ved hofterne.
- **Nær**  
Omgivelserne er i denne beskæring helt væk. Vi ser kun personens hoved. Ofte anvender instruktøren nærbilledet, når der er tale om intense situationer eller dialoger, hvor der er noget på spil. I nær afslører personerne ofte psykologiske træk i øjne eller mimik.
- **Ultrænær/close-up**  
Ved denne beskæring ser vi kun dele af ansigtet. Det er detaljen, der er interessant og som instruktøren ønsker at fremhæve.

## Scener og sekvenser

**Scene:** En scene består af en række af indstillinger, der er klippet sammen til et handlingsforløb, der foregår det samme sted og ikke springer i tid.

**Sekvens:** En sekvens består af flere scener, der tilsammen danner et afsnit i filmens handling. I en sekvens kan handling godt foregå over længere tid og vidt forskellige steder.

*Det, der afgør, hvorvidt der er tale om den samme eller forskellige scener i en film, er tidens, rummets og handlingens enhed. Hvis ikke alle tre enheder overholdes, har vi en ny scene.*

*En scene kan vare fra få sekunder til mange minutter. Der kan være tale om, at en af personerne i filmen blot krydser en vej til for eksempel en meget lang dialogscene på mange minutter.*

- **Tiden** giver næsten sig selv. Hvilket år er vi i? Er det morgen, dag, aften eller nat? Springer vi fra fortid til nutid til fremtid?
- **Rummet** er spørgsmålet om, hvor vi er. Er det entreen, er det stuen, i en bil, på stranden, er det udenfor eller indenfor?
- Scenen indeholder en afgrænset **handling** (som regel modsat den enkelte indstilling).

## Klipning og kamerabevægelser

*Klipningen kan bruges til at skabe stemning i en film – hurtig klipning kan give indtryk af et hektisk forløb, mens lange klip giver en mere rolig og dvælende stemning.*

Overordnet er der FEM TYPER AF KLIPNING:

### **1. Kontinuitets-klipning (usynlig klipning)**

Når man ser en film skal man ikke lægge mærke til det tekniske. Man skal føres ind i filmens verden uden at blive forvirret over handlingen og miste orienteringen/kontinuiteten i filmen. En almindelig form for kontinuitetsklipning er at klippe i "bevægelses- eller blikretningen". Hvis vi f.eks. ser en person, der kigger op, vil vi acceptere, at næste billede viser, hvad personen ser.

### **2. Montage-klipning (synlig klipning)**

Her er det netop meningen, at publikum skal bemærke klipningen og selv finde en logik i hvorfor, der klippes mellem disse to billeder. F.eks. Mand – Pistol = mord. Klipningen stammer tilbage fra 20'erne, hvor store russiske instruktører som Eisenstein udviklede stilen. Med musikvideoerne har klippeteknikken fået en renæssance.

### **3. Analogi-klip eller match-cut**

Klip mellem ting i billedet, der matcher, og som derved skaber den accepterede overgang mellem to miljøer, der ellers vil modarbejde hinanden (fra skoleklasse til kirkegården f.eks.). En måde at gøre det på er at klippe mellem to billeder, hvor publikum på begge billeder naturligt ville kigge på samme bestemte punkt i billedet. Dermed accepterer de umærkeligt klippet. Man kan også forestille sig at der klippes i form – altså at der klippes mellem ringe i vand til et rundt vejskilt.

En variation er at klippe i lyd – enten ved at man hører en brandalarm og så klipper til et sengebord med et ringende vækkeur. Eller man lader en lyd fra næste scene starte i slutningen af den foregående – altså inden det konkrete klip – og på den måde accepterer man overgangen (en variant er at klippe i dialogen, hvor der måske stilles et spørgsmål og hvor det naturlige svar bliver givet i en helt anden sammenhæng et helt andet sted.)

### **4. Krydsklipning**

Man overholder kontinuiteten i tid og sted, men klipper mellem to sideløbende handlinger. Det bruges typisk i action-scener, hvor helten måske er på vej et sted i byen, mens bussen uden chauffør drøner



mod det ufærdige brobyggeri et andet sted. Når han det? – klipningen skaber forbindelsen og lader os være med to steder på en gang.

#### 5. Parallel-klipning

Overholder ikke kontinuiteten, men viser forskellige handlinger forskellige steder uden at de direkte har noget med hinanden at gøre. Det kan være en måde at beskrive et eller flere miljøer på.

KAMERAET KAN BEVÆGES på følgende måder:

- **Panorering** (kameraet drejes horisontalt / vandret)
- **Tiltning** (kameraet føres vertikalt / oppefra og ned eller omvendt)
- **Travelling** (kameraet følger noget i bevægelse med samme hastighed – f.eks. ved siden af en bil i fart) Vognen, man kører kameraet på, kaldes en dolly - og en dolly bruges også som betegnelse for en kamerakørsel.
- **Håndholdt** (kameraet "ryster" lidt, fordi det ikke er placeret på et stativ – kendt fra dogme-film) Når man bruger håndholdt kamera, har man langt større frihed til at bevæge kameraet på alle mulige måder og kombinere de forskellige bevægelser.
- **Zoom:** En bevægelse i kameraets optik. Tilskueren oplever det, som om man nærmer sig eller bevæger sig bort fra billedets motiv.

Desuden anvendes klipning mellem **fokus og defokus:** Skarpe billeder – uskarpe/ slørede billeder.

**Overblænding** betyder at to eller flere billeder lægges oveni hinanden.

### Synsvinkel

*Når vi taler om synsvinklen, handler det om, hvor kameraet er placeret i forhold til motivet. Eftersom kameraet fungerer som tilskuerens øjne, har synsvinklen stor betydning for den måde, vi oplever filmen på. En person set ovenfra virker mindre, og dermed mindre magtfuld, hvorimod en person set nedefra virker stor og magtfuld.*

- **Normalperspektiv:** Motivet i øjenhøjde med tilskuer
- **Frøperspektiv:** Motivet set nedefra
- **Fugleperspektiv:** Motivet set ovenfra
- **Objektivt kamera:** Kameraet fungerer som vores - tilskuerens - 'øje', der betragter filmens personer etc.
- **Subjektivt kamera:** Kameraet viser, hvad en af filmens personer ser, dvs. vi ser gennem karakterens øjne. Det kan eksempelvis være at vores hovedperson vågner efter at være blevet slået ned og ser slørede skikkelser omkring sig.

## Lyd

*Lyden er i høj grad med til at styre vores oplevelse af filmen og spiller en betydelig rolle i forførelsen af tilskueren. Filmlyden - inklusive underlægningsmusikken - slipper ofte forbi tilskuerens analytiske bevidsthed og påvirker på et ubevidst, følelsesmæssigt plan. Det gør lyden til et meget effektivt manipulationsmiddel. Den er med til at forstærke vores oplevelse af situationen, uanset om det er opbygning af spænding, humoristisk, sørgeligt mv.*

- **Synkron lyd:** Den lyd der følges med billedet. F.eks. tale og effektlyde.
- **Asynkron lyd:** Lyd der ikke er en del af billedet. F.eks. underlægningsmusik, over-voice og dåselatter.

**Grundlæggende har en filminstruktør fire lyd-typer at arbejde med i forbindelse med billederne:**

1. **Reallyden** – den lyd, der passer til scenes billeder, og som kan være optaget sammen med billederne, men også være lagt på efterfølgende.
2. **Effektlyde** – en lyd, der som regel lægges på efter filmen er optaget og som skal enten forstærke særlige lyde, som publikum gerne skulle blive ekstra opmærksomme på, eller til at forstærke billederne (typisk slag og spark i et slagsmål)
3. **Menneskestemmen**, som kan bruges på forskellig måde – enten som en fortæller, der ligger henover billederne "over-voice" (og fortæller os hvad vi ser eller hvad karaktererne tænker, eller som supplerer billederne for at give os en særlig opfattelse af hvad vi ser), som karakterernes stemmer, når de siger deres replikker.
4. **Underlægningsmusik** – stammer ikke fra reallyden, men er lagt på efterfølgende for at give publikum en særlig oplevelse ved billederne. Underlægningsmusik er utroligt effektiv til at bestemme, hvordan vi opfatter en filmscene.

## Rekvisitter

Film benytter sig ofte af meget tydelige og visuelt markante tegn - og ofte er det meget håndgribelige ting eller rekvisitter, der kommer til at spille en nøglerolle. Det gør det nemmere helt konkret for tilskueren at følge med i handlingen. Man kan indimellem nærmest tale om, at rekvisitten kommer til at spille en selvstændig "rolle" i filmen, fordi en betydelig del af historien handler om personernes forhold til denne genstand.

## Steder

Intet er tilfældigt på film, og det gælder også de omgivelser, en scene udspiller sig i. Eftersom filmen er et visuelt medie spiller stedet en stor rolle. En nøgen hospitalsgang, en mørk gyde, en solbeskinnet eng - stedet, lyset og stemningen har en vældig indvirkning på vores oplevelse af en scene. En instruktør vil ofte forsøge at styre vores oplevelse og associationer i en bestemt retning, f.eks. vil de fleste mennesker opleve, at klart definerede rum giver en følelse af overblik, mens labyrintiske steder - måske oven i købet med spejle eller mørke kroge - kan øge fornemmelse af forvirring.

Nydelsen ved at få fortalt en god historie kan blive suppleret med en æstetisk nydelse ved at se handlingen udspillet i smukke landskaber eller designerindrettede hjem. Filmen kan få tilføjet en pirrende, eksotisk kvalitet ved at foregå i fortiden, fremtiden, eller i et land eller miljø, der er fremmed for tilskueren. Men der kan også ligge en kvalitet i, at filmen foregår et sted, der er kendt af tilskueren og dermed vækker genkendelsens glæde.

## Farver og lys

Ligesom i billedanalyse er det vigtigt at lægge mærke til alle former for virkemidler. Udover anvendelse af symbolik kan anvendelse af f.eks. **farver og lys** spille en vigtig rolle.

Farvevalget er vigtigt for instruktører, når de skal få publikum til at opfatte en film, som de har til hensigt. Vi har nemlig alle en opfattelse af farver, og de sætter os i en særlig stemning, når vi præsenteres for dem.

**Rød** f.eks. er en aktiv og påtrængende farve. De fleste forbinder den med enten fare eller kærlighed, selv om en amerikansk undersøgelse rent faktisk viste, at hospitalsansatte forbinder farven rød med rask – formentlig fordi døde mennesker mister den røde nuance i ansigtet. Eksemplet understreger den risiko, som enhver instruktør løber, når der sættes farver – det er ikke sikkert, at alle opfatter farver på samme måde.

Farven **grøn** er f.eks. er symbol på liv og vækst – i nogle nuancer. I andre kan den være symbolet på forfald (mug og alger f.eks.). Generelt er grøn dog en positiv farve, som forbindes med balance og harmoni, og grøn er som bekendt også håbets farve. Grøn er også profeten Muhammeds farve og derfor en hellig farve inden for Islam.

### **Farvernes symbolværdi**

Hvad kan man lægge af betydning i de farver, som instruktøren har valgt til de enkelte scener?

Det kan være svært at afgøre præcist, hvad de enkelte farver symboliserer, dels har de ofte flere betydninger, dels er de kulturbestemte og dels afhænger det af den sammenhæng, de optræder i.

Lad os se på, hvad farverne generelt kan symbolisere:

**Hvid** står for eksempel for renhed, fornuft, uskyld, kyskhed, modtagelighed, blidhed og lethed. Dominerer *hvid* billedet kan det også betyde sårbarhed, naivitet, utilstrækkelighed, hjælpeløshed, tomhed og ubeslutsomhed

**Sort** står for eksempel for død, sorg, melankoli, depression og angst. Sort kan stå for destruktion, manipulation, autoritet, tungsind, overdreven pessimisme og magtmisbrug.

**Gul** kan symbolisere lys, varme, det positive, munterhed, optimisme, nyskabelse, rationalitet og arbejdsomhed. *Gul* kan modsat også betyde falskhed, påtrængenhed, overdrivelse, egoisme, sarkasme og kritik.

**Grøn** står blandt andet for ungdom, vår, håb, følsomhed, harmoni, ansvarsfølelse, medfølelse og omsorgsfuldhed. *Grøn* kan desuden symbolisere umodenhed, kølighed, jalousi, tryghedssøgende, misundelse, selvopofrende med trang til at spille martyr.

**Blå** kan symbolisere det tillidsvækkende, det rolige, det neddæmpede, det kreative, det forsigtige, det selvkontrollerende og det stabile. *Blå* kan også stå for det deprimerende, det melankolske, det kølige, det stivindede og det kritiske.

**Rød** kan symbolisere seksualitet, kærlighed, lidenskab, udadvendthed, energi og det impulsive. *Rød* kan også betyde blod, selvoptagethed, aggressivitet, hidsighed og dominans.

# KUPPET



(7 minutter. Dansk)

Du kan se filmen på Internettet via abonnementstjenesten [www.filmstriben.dk](http://www.filmstriben.dk).

Se filmen - du skal anvende dit UNI-login

1. Se filmen.
2. Giv et bud på filmens dramaturgi og tema.
3. Se filmen igen og beskriv udviklingen af den nervøse stemnings dramaturgi samt de fire mænd.
4. Diskuter de forventninger man har, mens man ser filmen, og hvilken effekt det giver, at her er så lange pauser og så afdæmpet en handling.
5. Hvilke rekvisitter er der anvendt?
6. Klarer de mon kuppet? Begrund dit svar.
7. Betragt filmen som anslaget til en spillefilm. Hvilken slags film ville det så være (hvilken genre), og hvordan forestiller du dig, at handlingen vil udvikle sig, og hvordan vil det gå personerne?
8. Tage en afsluttende snak om filmens tema. Hvad vil den fortælle os, og lykkes det? Er *Kuppet* en god historie? Begrund.

# LIVETS VAND



(14 minutter. New Zealand)

Du kan se filmen på Internettet via abonnementstjenesten [www.filmstriben.dk](http://www.filmstriben.dk).

Se filmen - du skal anvende dit UNI-login

1. Se filmen.
2. Se filmen igen mens du kortlægger filmens dramaturgi ved hjælp af berettermodellen.
3. Drøft din berettermodel med et par andre elever. Vær især opmærksom på klimaks og udtoning og den måde udtoningen drejer filmens fokus væk fra konflikten med manden, der var ved at drukne, til den konflikt, der udspringer af, at Catherine alligevel leverede et underholdende mord imod sin vilje. Selv om en film har en konkret konfliktløsning, kan udtoningen give filmen en overraskende drejning eller anden pointe.
4. Se uddybningen (*den sekvens i filmen, hvor det langsomt går op for Catherine (og for os), at manden skal dø*) igennem nogle gange, og vær opmærksom på brugen af filmiske virkemidler. Fokuser på brugen af **musikken** og på, hvordan **billedbeskæring, lyssætning og klippehastighed** bruges til at styre filmens stemning, henholdsvis intensivere og neddæmpe den. (*Sekvensen starter, da tanken lukkes og låses i og slutter, da parret bekræfter, at det ikke er meningen, at han skal undslippe. Sekvensen varer lidt over to minutter.*)
5. Beskriv detaljeret brugen af filmiske virkemidler i denne sekvens og sæt fokus på, hvilken rolle sekvensen spiller i filmens samlede dramaturgi. Hvorfor har man valgt en mere ekspressiv brug af filmiske virkemidler i netop denne sekvens? Og hvilken rolle spiller det for den samlede filmoplevelse?
6. Tag en afsluttende snak i din gruppe om filmens tema. Hvad vil den fortælle os, og lykkes det? Hvorfor - hvorfor ikke?

# GRÅVEJR



(22 minutter. Dansk)

Se filmen på [www.filmstriben.dk](http://www.filmstriben.dk). Du skal anvende dit UNI-login

1. Lav personkarakteristikker af de to hovedpersoner. Sæt fokus på udviklingsperspektivet. Hvilken udvikling gennemgår personerne - hvordan ser de på sig selv i starten af filmen og i slutningen? Hvilke argumenter giver de hinanden for at droppe selvmordet? Er de genkendelige som typer, eller er de lidt overdrevne og karikerede? Begrund.
2. Se filmen igen med fokus på dialogens faser. Inddel filmens dramaturgi i 5 faser (anslaget, tre dialogfaser og udtoningen).
3. Hvordan anvendes de filmiske virkemidler til at skabe stemning og spænding? Se de to scener, hvor karaktererne skal til at springe (i starten og til slut) og gennemgå, hvordan klipperytmen ændres og lyden stiger, og hvordan billedbeskæring og subjektiv synsvinkel anvendes til at gøre oplevelsen af øjeblikket mere intens.
4. Udarbejd en "skudliste", evt. som en regulær drejebog, der - indstilling for indstilling - viser opbygningen af den scene, hvor karaktererne skal til at springe til sidst, men alligevel lader være. Noter hvilke virkemidler der anvendes i hver indstilling. Diskuter herefter i fællesskab hvordan virkemidlerne understøtter det dramatiske klimaks og peger mod en forløsende optimistisk slutning.
5. Diskuter hvorfor de to ikke begår selvmord til sidst, da lastbilen kommer. Giv jeres bud på hvilke tanker, der farer gennem karakterernes hoveder i det øjeblik, lastbilen nærmer sig og passerer samt i sekunderne bagefter. "Hvorfor sprang du ikke?" spørger pigen, og manden svarer: "Bilen skiftede bane." Hvorfor siger han det, og hvorfor taler de ikke mere om det?
6. Tag en afsluttende snak om filmens tema. Hvad vil den fortælle os og lykkes det? Hvorfor/hvorfor ikke?

# STIL



(6 minutter. Norsk)

Du kan se filmen på Internettet via abonnementstjenesten [www.filmstriben.dk](http://www.filmstriben.dk).

Se filmen – Du skal anvende dit UNI.login

1. Se filmen.
2. Forklar at det er en rammefortælling.
3. Se filmen igen, og analyser filmens dramatiske udvikling ud fra berettermodellen
4. Sæt fokus på musik, lydeffekter og billedbeskæring. Se filmen igennem igen og
  - a) beskriv udviklingen i musikken - hvilke tillægsord beskriver musikken i historiens forskellige faser?
  - b) På hvilken måde bruges nærbilleder og klipperytme i forhold til spændingsoptrapningen?
  - c) Snak om hundelorten som rekvisit. Hvad betyder den for handlingen i filmen, og hvordan "serveres" den visuelt?
  - d) Se evt. filmen igen og diskuter undervejs brugen af virkemidler. Hvad betyder det for vores oplevelse, at den fortælles i stumfilmstil?
5. Diskuter humoren i filmen. Er den sjov? Hvorfor/hvorfor ikke? Hvorfor kommer vi nogle gange til at grine, når noget er rigtig ulækkert?
6. Tag en afsluttende snak om filmen. Hvad vil den fortælle os?
7. Fortæl om den værste dag, du har oplevet.

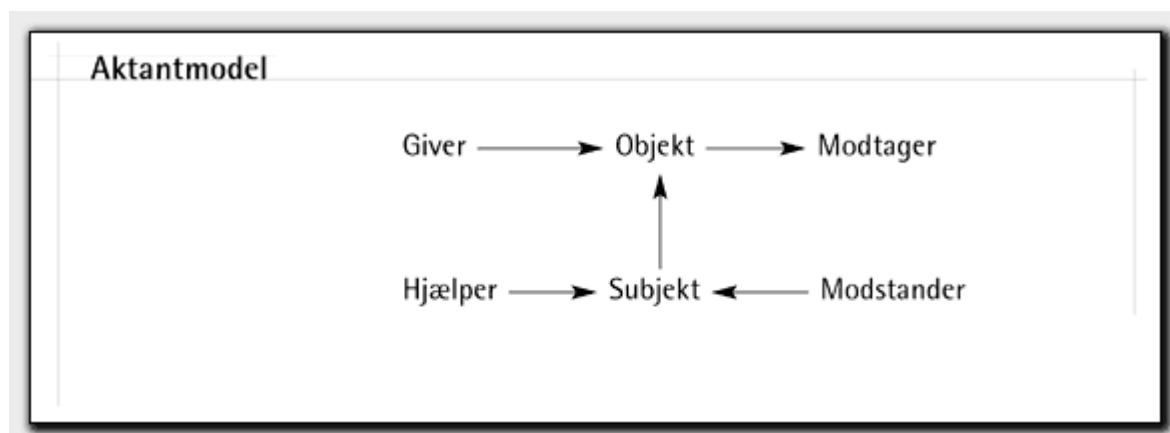
# DENNIS



Se filmen Dennis på Youtube.

## Dramaturgi (handlingsopbygning)

Man kan som udgangspunkt i arbejdet med personerne anvende den velkendte aktantmodel, der oprindeligt stammer fra eventyrforskningen.



- 1) Vis via modellen personernes relationer til hinanden, og udarbejd efterfølgende en udførlig personkarakteristik af Dennis, men også gerne af flere af de øvrige personer (moderen, Patricia, veninderne og den fraværende far). Forklar hvilke fordomme vi forbinder med en person, som ser ud som Dennis.
- 2) Hvordan indledes filmen – hvad er første scene og hvilket indtryk får vi af Dennis?



- 3) Hvordan reagerer moderen, og hvilken følelse planter hun i Dennis, da han fortæller om sin aftale samme aften? Hvorfor fortæller han ikke sandheden om, hvad han skal?
- 4) Da de spiser sammen om aftenen, siger moderen, at hun synes, at Dennis har været meget i centeret for at træne. Hvad er hans forklaring på det, og tror I, at det er den rigtige grund?
- 5) Hvilke replikker får Dennis til at rejse sig fra bordet og gå sin vej? Hvorfor virker det, moderen siger, så provokerende på ham?
- 6) På restauranten spørger Patricia Dennis, om han bor alene. Hvorfor tror I han lyver?
- 7) Dennis drikker ikke alkohol – hvorfor ikke? Han vælger alligevel at drikke en alkoholsodavand til festen – hvorfor?
- 8) Hvordan reagerer pigerne på Dennis – hvordan opfatter de ham?
- 9) Hvordan har Dennis det, da pigerne beder ham vise sine muskler? Er der tegn på, at befinder sig godt i situationen?
- 10) Hvad sker der, da de to drenge ankommer til festen?
- 11) Hvorfor går Dennis?
- 12) Hvordan er stemningen, da han kommer hjem til sin mor? – hvad siger Dennis, og hvordan har han det? Hvad siger moderen?
- 13) Hvad viser slutningen om Dennis' chance for at løsrive sig fra sin mor? Tror I nogensinde det lykkes ham – hvorfor / hvorfor ikke?
- 14) Dennis' forsøg på at løsrive sig mislykkedes. Tror I, han tør gøre endnu et forsøg? Hvorfor / hvorfor ikke?
- 15) Hvordan tror I Dennis liv (barndom og ungdom) har været?

Beskerens oplevelse af filmen er påvirket af de virkemidler, som filmen gør brug af: *billedkomposition, synsvinkler, kameravinkler, perspektiver, klipning, lyd, lys og farveholdninger.*

### **Billeder**

1. Fra hvilket perspektiv fortælles historien?
2. Hvilke kameravinkler anvendes? Hvorfor?
3. Analysér et par scener (se dem evt. på Youtube) Hvad er der i forgrunden, mellemgrunden og i baggrunden?

*(Typisk vil hovedpersonen eller hovedhandlingen befinde sig i forgrunden, mens mellemgrunden og baggrund danner kulissen og skaber en stemning eller kommer med supplerende oplysninger til billedfortællingen).*

Hvilken billedbeskrivelse (supertotal, total, halvtotal, halv nær, nær, ultranær) anvendes primært i scenen?

Hvilken betydning har billedbeskæringen for tilskuerens mulighed for selv at danne billeder eller udfylde de tomme pladser?

Hvilket billedperspektiv (normal-, fugle- og frøperspektiv) er brugt i scenen – og med hvilken virkning?

### **Lyd og farve**

Undersøg lydsiden og dens sammenhæng med billedsiden. Lydene opdeles normalt i reallyde, effektlyde, over-voice og musik (reallyd er de lyde, der stammer fra filmens handlingsunivers såsom fodtrin og trafikstøj – effektlyde lægges på efterfølgende såsom pistolskud – over-voice er en fortællerstemme som fortæller handlingen).

1. Hvilke lyde hører man?
2. Hvad er det for en sang, der bliver sunget? Hvad betyder teksten, og hvilken betydning har den for filmen? Hvem er Tolstoy? (find det på nettet)
3. Er farverne mørke eller lyse?
4. Hvilken betydning har det for beskuerens oplevelse af personer og handling?

### **Vurdering**

Hvilken historie fortæller filmen? Er det en film, vi kan bruge til noget – i så fald hvad? Hvad synes du om filmen?

# PIN-UP



(8 minutter. Svensk)

Du kan se filmen på Internettet via abonnementstjenesten [www.filmstriben.dk](http://www.filmstriben.dk).

1. Se filmen og tal om handlingen i klassen.
2. Se filmen igen.
3. Sæt handlingen ind i berettermodellens syv faser og diskutér handlingens nøglepunkter
4. Beskriv hvordan filmen anvender suspense. (hvordan denne film opbygger vores forventninger)
5. Beskriv de vigtigste rekvisitter i filmen, og hvilken rolle de spiller for denne opbygning af forventninger.
6. Find spor og forventninger. Giv eksempler på spor i filmen og besvar: Hvilken betydning lægger drengene i sporene? Hvilken betydning lægger Berit i dem? Hvornår er vi (tilskuerne) i tvivl om sporenes betydning? Hvordan påvirker det vores forventninger?
7. Gense sekvensen i Berits lejlighed og se nærmere på, hvordan billedbeskæringen (dvs. brugen af nærbilleder, halvtotale og totale) bruges som spændingsopbyggende instrument. Hvad betyder det for vores oplevelse af klimaks (afsløringen af "guitarkostumet"), at vi kun ser små detaljer af Berit (som hendes hånd der åbner døren), mens vi ser drengenes reaktion i deres helhed (i totalbillede)?
8. Tag en afsluttende snak om filmens tema. Hvad vil den fortælle os og lykkes det? Hvorfor/hvorfor ikke?
9. Se evt. efterfølgende filmen "Pæne patter" og sammenlign de to film i behandling af tema samt anvendelse af filmiske virkemidler og dramaturgi.

# KORTFILM til prøven

## **KRAV:**

- Filmen må **ikke** indeholde fremmedsprog – den **skal** være på dansk.
- Filmen bør ikke være mere end højst 15 min.
- Du **skal** ud over filmen vælge et stykke tekst til højtlesning.
- Du **skal** aflevere filmen brændt på DVD + tekststykket + synopse i 2 eksemplarer (Husk også et eksemplar til dig selv).

## **GODE RÅD:**

- I filmen bør der både være en god historie og være anvendt filmiske virkemidler, således at der er noget at analysere på
- Vælg en film, du synes er interessant, og som siger dig noget
- Brug de analysemodeller du har til kortfilm og prøv dig lidt frem, så du er sikker på, at du kan fylde hele tiden ud.
- Du bør udvælge nogle klip, som underbygger din analyse, og som du vil vise til prøven.

## **På Filmstriben findes rigtig mange kortfilm.**

### **Følgende film og mange flere kan også findes på Youtube:**

*Life is a bitch (Danish short movie)*

*Eksamen*

*Kom (Norwegian short movie)Der er ingen tale i denne film, og den er derfor tilladt.*

*100 m fri*

*Change (aka. Forandring)*

*Under bælttestedet*

*Valgften*

*Little man*

### **Reklamer på YouTube**

*Naboerne*

*Jeg er bare den logerende*

*Manden der havde en grønthøster i hovedet*

# Analyse af film

**1. Giv et kort referat af filmens handling – anvend gerne en model til at kortlægge filmens dramaturgi.**

**2 Giv en karakteristik af filmens vigtige personer:**

- karakteriser personerne, du vælger selv hvor mange personer du finder vigtige
- generel beskrivelse: udseende, stil, fra hvilket miljø kommer personen m.m.
- positive og negative sider
- beskriv deres forhold til hinanden – anvend f.eks. aktantmodel
- beskriv deres rolle / udvikling / mål – anvend evt. kontraktmodel

**3. Beskriv det miljø hvor historien foregår:**

- Giv en direkte beskrivelse af miljøet
- Forsøg derefter at lave en tolkning af miljøet

**4. Filmisk analyse:**

Herunder vælger du selv, hvad du finder relevant for din analyse, dette er forslag til hvad du kan komme ind på:

- bruger filmen hurtige klip eller klippes der hovedsageligt mellem de enkelte scener
- er der perspektiver der bruges oftere end andre: fugl, frø, normal
- Er der personer som næsten altid vises i det samme perspektiv? Hvilke og hvorfor?
- er der synspunkter (ultra total, total, halvtotal, closeup, ultra-nær) som bruges oftere end andre? Er der personer, som næsten altid ses med det samme synspunkt? Hvilke og hvorfor?
- Er der scener hvor lys/skygge eller farver bruges på en særlig måde? Hvorfor?
- Hvilke scener har underlægningsmusik, og hvilken virkning har underlægningsmusikken?
- Hvordan er lyd ellers anvendt?
- Er der anvendt rekvisitter – hvilke og hvilken rolle spiller de?

**5. Hvad er årsagen til de konflikter og modsætninger, som filmen viser?**

- De direkte konflikter
- De indirekte konflikter (tolkning)

**6. Hvordan løses disse konflikter og modsætninger?**

**7. Hvordan opfatter du filmens budskab?**

- Hvad er filmens budskab
- Er det positivt eller negativt

**8. Perspektivering til andre fim med samme indhold, samme opbygning, samme tema eller noget helt andet.**

**9. Personlig mening om filmen (naturligvis begrundet)**

# KortfilmFixer

## Overblik

Dine umiddelbare indtryk og forventninger ud fra det, du kan se, fx titlen, instruktøren, tiden.

## 1. gennemsyn

Notér det bemærkelsesværdige. Det kunne fx være cues (spor) om: handlingen, personerne, fortælleren, modsætninger og konflikter, miljøet, gentagelser, tiden, intertekstualitet, genren.

Det kan være replikker, hændelser og detaljer med antydninger. Det kan også være underforstået, dvs. *blanks* (tomme pladser). Stil spørgsmål!

## Vælg strategisk

Ud fra de cues, du har noteret og afmærket under 1. gennemsyn, skal du nu vælge hvilke af *filmens virkemidler*, du vil analysere nærmere.

## 2. og 3. gennemsyn – analyse af filmens virkemidler

Genre	Handling og komposition	Personerne	Fortællersynsvinkel	Beskæring og effekter	Tid og sted	Motiv og tema
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Overgenre</li> <li>• Undergenre</li> <li>• Genrekaraktéristiske ting</li> <li>• Evt. genreskift</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Scene, sekvens, klip</li> <li>• Fortællemodel</li> <li>• Flash backs, flash forwards, medsyn og bagudsyn</li> <li>• Gentagelser</li> <li>• Konflikt og fremdrift</li> <li>• Plot points</li> <li>• Udgangspunkt</li> <li>• Tolkingspunkt</li> <li>• Klipping</li> <li>• Klippertype</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Udseende</li> <li>• Væremåde</li> <li>• Social baggrund</li> <li>• Sprog</li> <li>• Handlinger</li> <li>• Forhold til andre personer</li> <li>• Udvikling og indsigt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personal-</li> <li>• Alvidende-</li> <li>• Registrerende fortæller</li> <li>• Fugleperspektiv</li> <li>• Frøperspektiv</li> <li>• Normalperspektiv</li> <li>• Subjektive og objektive kamerasyntvinkler</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Billedbeskæring</li> <li>• Zoom</li> <li>• Frysning, slow- eller fastmotion</li> <li>• Kameraføring</li> <li>• Billedkomposition</li> <li>• Lys og farve</li> <li>• Voice-over</li> <li>• Real- og effektyd</li> <li>• Lydbro</li> <li>• Musik</li> <li>• Rekvisitter</li> <li>• Symbolik</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidspunktet, hvor handlingen foregår</li> <li>• Tidspunktet, hvor handlingen fortælles</li> <li>• Sted</li> <li>• Miljø</li> <li>• Årstid</li> <li>• Tidsforløb</li> <li>• Periode</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motivet – Det, historien handler om, fx det hovedpersonen ønsker sig</li> <li>• Tema – Det, det drejer sig om, fx forældresvigt, anoreksi eller jalousi</li> </ul>

## Fortolkning og perspektivering

Forklar, hvad meningen med filmen er, og perspektivér til andre film eller tekster (intertekstualitet). Sammenlign med anden fiktion: film, noveller, tekster, fiktion eller med forhold i vores hverdag.



Scoop 12, Fiktion og fortolkning.  
Print Fixerne fra: [www.fmb.dk/scoop](http://www.fmb.dk/scoop)