

Kinematiske virkemidler og historiefortelling

*- En norsk analyse av anslag og dens påvirkning i “Batman The Dark Knight” og
“A Clockwork Orange”*



Bacheloroppgave i fjernsyn- og multimedieproduksjon

Universitetet i Stavanger

2023

Christoffer Bogstad, 258692

Veileder: Hallgeir Skretting

Innholdsfortegnelse

Kapittel 1: Innledning	1
1.1 Problemstilling.....	1
Kapittel 2: Metode	2
Kapittel 3: Teori.....	3
3.1 Anslaget.....	3
3.1.2 Anslaget elementer.....	3
3.2 Kinematiske virkemidler	4
3.2.3 Empati.....	5
3.2.4 Karakterutvikling.....	5
3.3 Kinematografi.....	5
3.4 Redigering og sett.....	7
Kapittel 4: Analyse	8
4.1 Batman the Dark Knight.....	8
4.2 A Clockwork Orange	10
4.3 Sammenligning	11
4.4 Egen film “Giraffe”	13
Kapittel 5 konklusjon	15
Litteraturliste:	16

Kapittel 1: Innledning

Et anslag i ulike filmer kan variere fra sjanger til sjanger, eller det kan variere mellom filmregissør til filmregissør.

Da jeg startet med teori om film i mitt andre semester, lærte jeg at en kan ikke gjøre hva man vil for å lage god film. Det er mange virkemidler som må bli tatt i bruk for at seeren skal bli interessert i filmen. I anslaget er det spesielt viktig med ulike virkemidler. Etter å ha tilegnet meg kunnskap, så jeg at ulike virkemidler har blitt brukt i i filmene «A Clockwork Orange» og «Batman: The Dark Knight». Resultatet ble at anslaget fortalte hva filmene handlet om og det var en rød tråd gjennom historiene. Ifølge litteraturen skal anslag være engasjerende og fange publikums oppmerksomhet helt fra starten. (McKee, 2010, s. 261).

Jeg ønsker å bruke denne oppgaven for å belyse hvordan anslaget funksjon og hva dens oppgave gjør med resten av filmen. Litteraturen legger til rette for hvordan et anslag skal formes og brukes, men hvordan regissører benytter seg av virkemidler og aspekter sammen for å lage et godt anslag, er interessant å belyse.

For å undersøke hvordan anslag blir brukt i film, og hvordan det påvirker filmen helhetlig, vil jeg analysere to filmer, «A Clockwork Orange» og «Batman: The Dark Knight». Analysen vil ta for seg alle de kinematiske og teoretiske virkemidlene, og hvordan disse fungerer. Jeg vil også ta inspirasjon av disse virkemidlene, og forsøke å implementere de inn i min egen produserte film «Giraffe».

1.1 Problemstilling

Hvordan de kinematiske og teoretiske virkemidlenefilmene fra «A Clockwork Orange» og «Batman: The Dark Knight» påvirker den helhetlige filmen er interessant å undersøke. Jeg har dermed kommet frem til følgende problemstilling: *Hva karakteriserer et godt anslag?*

Kapittel 2: Metode

I dette kapitlet vil jeg gå nærmere inn på hvilken metode jeg vil benytte meg av for å undersøke problemstillingen; *hva karakteriserer et godt anslag?* Det kan antas at komperative studier er det mest relevante forskningsdesignet å benytte seg av i denne studien, da jeg vil ta for meg er en sammenligning av kinematiske virkemidler i to ulike anslag, og stille disse opp mot hverandre. Halvorsen (2008) sier at ved komperative studier observeres likheter og forskjeller mellom fenomener og det foretas sammenligninger (Halvorsen, 2008, s.106).

Metoden jeg vil benytte meg av er analyse av medietekster, da denne metoden mulig kan være best egnet til å analysere anslag og svare på min problemstilling. Ifølge Skjulstad (2017), er metoden tekstanalyse et utvidet tekstbegrep. Det betyr at medietekster kan være bilder, film, mote, dataspill, nettsider eller andre former for menigsbærende visuelle auditive uttrykk. For å sikre at analysen er målrettet, og relevant, er valg av medietekster avgrenset til tre ulike tekster “A Clockwork Orange” og “Batman: The Dark Knight”, samt min egen film. De to førstnevnte er kjente filmer fra hver sin æra innenfor film, og er fra ulike tidsperioder. Mitt eget verk “Giraffe” er inspirert av de to filmene overfor og vil benytte seg av de samme virkemidlene.

Kapittel 3: Teori

For å kunne svare på min problemstilling “*Hva karakteriserer et godt anslag*” er det nødvendig å ta for seg relevant teori. Kapitlet vil gå dypere på hva anslag er og anslagetts elementer. Videre vil jeg ta for meg Robert Mckee (1999) sin teori om kinematiske virkemidler og avslutte med Kinematografi og grunnleggende teori om redigering og sett.

3.1 Anslaget

En av de mest kjente metodene for å analysere film er Hollywood-modellen (Sørum, 2020). Den består av anslag, presentasjon, opptrapping, vendepunkt, klimaks, konfliktløsning og avrundning. Filmer kan følge modellen etter punkt og prikke, men også mer løst. Dersom filmer ikke følger tilnærmingen korrekt, det være vanskelig å skille blant annet vendepunkt og klimaks. Anslaget er en kritisk komponent i den dramatiske strukturen i film. Det er åpningsdelen av filmen som setter scenen for historiens forløp. Anslagetts primære formål er å introdusere publikum til karakterene, settingen og den sentrale konflikten som driver narrativet. Anslag skal være engasjerende og fange publikums oppmerksomhet helt fra starten. Det skal gi nok informasjon til å sette historien i gang uten å gi bort for mye for tidlig. Publikum må være fascinert og motivert for å fortsette å se filmen. Et anslag må være godt utført for å skape et sterkt grunnlag for at historien skal utfolde seg. Et dårlig utført anslag kan gjøre publikum forvirret og uengasjert, noe som fører til manglende interesse for resten av filmen. Filmskaperne må finne den rette balansen mellom å gi nok informasjon og gi rom for mystikk og intriger. (kilde)

3.1.2 Anslagetts elementer

I film er karakterenes introduksjon et av de vesentlige elementene i anslaget. Publikum må vite hvem hovedpersonene er og deres rolle i historien. Filmskaperne må gi nødvendig informasjon om karakterenes bakgrunn, personlighet og motivasjon. Denne informasjonen bør presenteres på en måte som føles naturlig og ikke tvunget. Det kan formidles gjennom dialog, handling eller visuelle signaler. Den visuelle verden, også kalt “settingen” er et annet viktig element i anslaget. Filmskaperne må etablere tid og sted hvor historien finner sted. Publikum må forstå miljøet, kulturen og atmosfæren i historien. Denne informasjonen kan formidles gjennom visuelle

elementer som landskap, arkitektur eller klær. Dette kommer tydelig frem i «Batman The Dark Knight», der anslaget viser både skyskraper og knuste ruter. Den sentrale konflikten er det mest kritiske elementet i anslaget. Det er problemet eller hindringen som hovedpersonen må overvinne for å nå målet sitt. Publikum må forstå hva konflikten er og hvorfor den er viktig for historien. Den sentrale konflikten setter tonen for resten av filmen og holder publikum engasjert.

3.2 Kinematiske virkemidler

Kinematiske virkemidler er et verktøy for å lage historiefortelling. Det er spesielt viktig å ha med i anslag, fordi det skaper interesse hos publikum (kilde). Robert Mckee (1999) peker ut at det flere viktige kinematiske virkemidler i et anslag, som historiefortelling, konflikt, empati og karakterutvikling.

3.2.1 Historie fortelling

Ifølge Mckee (1999) er historien er grunnlaget for enhver film. *“Struktur er et utvalg hendelser fra karakterenes livshistorier som er komponert i en strategisk sekvens til vekke bestemte følelser og å uttrykke et bestemt syn av livet.”* (Mckee, 1999, s. 33). En god historie kan lage eller bryte en film og er grunnlaget for alle andre aspekter av filmen. Filmens historie må være engasjerende, godt utviklet og tilby en klar og overbevisende tidslinje. Formålet med historien er å lage emosjonell kobling mellom publikum og karakterene, slik at de kan se hvordan historien slutter. Historien sørger for at verdenen i filmen blir laget og setter en bestemt stemning.

3.2.2 Konflikt

Mckee (1999) peker på at det et annet kinematisk virkemiddel historien er konflikt. En konflikt sørger for spenning og drama. Uten konflikt, blir filmen kjedelig og uinteressant. Sammen med konflikt får kan det oppstå karakterutvikling. Karakterene utvikler seg både med hverandre og alene, og publikum kan sympatisere og forstå karakterenes motivasjoner og strev. Ifølge McKee (1999) er det tre kjerner i konflikt. Det er indre konflikter, personlige konflikter og sosiale konflikter. Indre konflikter er de en person har med seg selv, som følelser om kropp, personlige konflikter handler om situasjoner en har med sin nærmeste krets, som familie og venner. Den siste konflikten, sosiale konflikter, er konflikt en har med sosiale institusjoner, som jobb,

regjering, kirke eller konflikter med personer i samfunnet du ikke kjenner, som politimann eller bartender.

3.2.3 Empati

I konflikt, er empati en av de viktigste følelsene i konflikt (Kilde). Empati er ifølge McKee (1999) limet mellom publikums involvering i historien og karakteren. Hvis filmen ikke klarer å knytte et bånd mellom protagonist og publikum, så sitter de igjen med ingenting. Involvering har ingenting å gjøre med å fremkalle altruisme eller medfølelse. Publikum får empati av som regel egosentriske grunner, fordi hvis karakteren deler samme ønsker i livet som deg, så heier du indirekte i dine egne ønsker i livet

3.2.4 Karakterutvikling

Det siste kinematiske virkemiddelet som McKee (1999) peker ut, er karakterutvikling. Utviklingen til karakterene i en film gjør de gjenkjennelig og spennende for seeren. Den kraftige filmen inneholder velutviklede, flerdimensjonale, relaterte karakterer med unike bakhistorier, motivasjoner og personligheter. Karakterutvikling sørger for emosjonelle tidslinjer, ved siden av historien. En slik utvikling bygger opp historien, og sørger for den emosjonelle investeringen fra publikum i filmen. Igjennom den emosjonelle investeringen får publikum også innsikt i personlige følelser som de kjenner seg igjen i, og gjør karakterene mer meningsfulle for publikum. Skuespillere må også kunne bringe karakterene sine til live og formidle følelser og dybde i sine forestillinger. Godt skuespill kan heve en ellers gjennomsnittlig film, mens dårlig skuespill kan undergrave selv den sterkeste historien. Skuespillere med komplekse og gode karakterutviklinger gjør filmer mer minneverdige.

3.3 Kinematografi

Kinematografi refererer til de visuelle elementene i en film, inkludert lyssetting, kameravinkler og komposisjon. God kinematografi kan forsterke stemningen og tonen i en scene, skape atmosfære og gjøre en film mer visuelt tiltalende for seeren. Igjennom kinematografi skapes tid

og rom for filmen. Publikum kan “transporteres” til andre steder, eller frem og tilbake i tid. Dette fordyper publikum i historien, samt lager en mer realistisk og autentisk film. Kinematografi viser frem symboler og metaforer, som utdyper den visuelle historiefortellingen. Symboler kan forklare ideer som ikke blir forklart i dialogen, men som publikum forstår. Igjennom kinematografi kan det vises frem tekniske ferdigheter, ved å kombinere visuelle elementer, som kameravinkler, bevegelser og lys (Brown, 2016, s. 260) I følge Brown (2016) er det ingenting som forteller en historie like effektivt som lys og farge. Begge har en spesiell evne til å treffe følelsene til publikumet. Lys og farge har altså fordelen at de kan påvirke publikumet på et plan, mens hjernen tolker historien på et helt annet plan. Brown (2016) nevner viktige aspekter og prinsipper når det gjelder visuelle design. Disse prinsippene jobber sammen i forskjellige kombinasjoner for å skape dybde, bevegelse og et visuelt inntrykk i bildet. De viktige prinsippene er enhet, der prinsippet om at det visuelle er et helt inntrykk kommer frem. Balanse er prinsippet om at de visuelle elementene balanserer sammen, at det ikke er for lyst eller mørkt. Visuell spenning er prinsippet om de visuelle elementene som skaper spenning i seg selv. Disse er viktige for å ikke gjøre komposisjonen kjedelig. Videre er rytme prinsippet om repetitive eller lignende visuelle elementer som lager mønster, og hjelper med forståelsen av de forskjellige elementene. Proporsjon er prinsippet om hvordan størrelse og proporsjoner fungerer med hverandre. Kontrast er prinsippet om “yin-yang”, hvor individer kan kjenne igjen en ting ved å vite hva det motsatte er. Farge og lys er veldig viktige elementer for å få kontrast frem. Videre er tekstur det prinsippet om assosiasjoner til fysiske objekter. Disse objektene kan ha en funksjon, men krever ofte lys for å få det frem. Til slutt er retningsevnen det prinsippet om hvilken retning de visuelle elementene tar. (Brown, 2016).

Det kan være viktig å nevne at lyd og musikk er også viktige aspekter ved en film. Lydeffekter kan gi en film realisme, mens et godt komponert musikkstykke kan vekke følelser og legge til dybde til en historie. Igjennom lyd og musikk lager det atmosfære som kan gi informasjon, og hjelper å bygge de visuelle elementene i filmen. Atmosfæren bygger på den emosjonelle følelsen, og forsterker de forskjellige følelsene, som glede, tristhet eller spenning. Lyd sørger for fremdrift i filmen, og lager kontinuitet. (Helseth, Maasø, 2008, s. 79) Lyd til film kan er avgjørende i hvilket format det blir laget i. De vanlige formatene er stereo eller surround. De vanlige surroundformat er 5.1, 7.1.2 eller dolby atmos. Lydeffekter eller musikk kan gi publikum en ide om hva som kan skje de neste sekundene eller minuttene. Chion(1994) påpeker at lyd i

bunn og grunn er merverdi. Lyd hjelper bare det publikum ser på skjermen til å føles enda bedre. Selv om lyden gjør publikum imponert av en scene, er det som publikum ser på skjermen som de husker, dermed er det kun bildet de husker, ikke lyden. Likevel mener Chion (1994) at dette er feil.

The phenomenon of added value is especially at work in the case of sound/image synchronism, via the principle of synchresis, the forging of an immediate and necessary relationship between something one sees and something one hears (Chion, 1994, s.5).

Eksempler på dette er slag, fall og eksplosjoner. Dette er ofte ikke ekte og simulert, men det blir ekte igjennom lyden (Chion, 1994, s.??).

3.4 Redigering og sett

Redigering dreier seg om å sette sammen ulike elementer i en film til en enkelt helhet. Det er i redigeringen den virkelige historiefortellingen begynner. Råklippene blir satt sammen, der en av flere hovedoppgaver til klipperen er å bestemme tempo. En god regissør vet hvordan råklipp skal brukes og skape en flytende historie, fra scene til scene. Settet inkluderer kulisser, rekvisitter og kostymer som brukes i filmen. Et godt designet sett kan skape en følelse av realisme og bidra til å fordype publikum i filmens verden, mens kostymer og rekvisitter kan bidra til å definere karakterene og legge til den visuelle appellen til filmen. Den viktigste rollen til settet er å formidle hvor filmen sitt univers tar plass, og hvilken epoke universet er i. Det gjelder alt fra et spesifikt rom til en hel by. Det er spesielt viktig for publikum, fordi det fremmer troverdigheten til filmens univers.

Kapittel 4: Analyse

I dette kapitlet vil jeg analysere anslaget til "Batman the Dark Knight" og "A Clockwork orange". Analysen vil trekke sammenhenger med anslaget og andre scener i filmene. Videre vil jeg sammenligne de to filmene opp mot relevant teori. Kapitlet vil til analysere mitt eget verk "Giraffe", basert på de to filmene. Kapittel 5 "Konklusjon" vil samle opp trådene og svare på min problemstilling.

4.1 Batman the Dark Knight

Åpningsscenen til "Batman: The Dark Knight" er en mesterklasse i hvordan det blir etablert tone, stemning og karakter på bare noen få minutter med skjermtid (IMDB). Scenen åpner med et bankran, som er ledet av Joker. Allerede fra de første scenene ser publikum at dette ikke er den typiske superheltefilm. Dette fordi det er ingen prangende kostymer eller høytflygende actionsekvenser. I stedet kastes publikum inn i en mørk og grusom verden av kriminalitet og korrupsjon. Denne scenen representerer godt hvordan kontrast fungerer. Filmen starter på en lys og fin dag, men plutselig skjer det noe skummelt, der hvor mørket stiger frem. At Joker raner banken midt på dagen er viser hvordan mørket tar over, selv på den lyseste og fine dagen.

Scenen er skutt i en håndholdt stil, med et nervøst kamera som øker følelsen av kaos og spenning, noe som publikum kan merke fra første stund. Publikum ser Jokerens håndlangere iført klovnemasker og våpen, og de hører deres skumle, høye latter. Scenen blir enda mer kaotisk når tyvene begynner å drepe hverandre, som kan føre til at seerne blir akkurat forvirret nok til å bli interessert. Dialogen er sparsom, men effektiv, med Jokeren som gir skremmende instruksjoner til sine underordnede med sin gjenkjennelige stemme. Det er sammen med spennende kamerabruk og lyddesign av Hans Zimmer at denne scenen er så anerkjent. Dette følger med videre i filmen, spesielt under avhørscenen av Joker på politistasjonen. I denne scenen blir det satt opp en slags "good cop bad cop" scenario med Batman og Politimester Gordon, som først avhører Joker og er good cop. Politimester Gordon går ut av rommet, og Batmann dukker opp bak fra mørket, og skal være bad cop. Denne scenen er også veldig kjent fordi lydbildet er veldig nervepirrende. Det er bare en tone som går høyere og høyere, samtidig er det nærbilder, som setter publikumet rett i dramaet og spenningen.

Etter hvert som ranet utspiller seg, ser publikum at Jokeren ikke er interessert i penger eller verdisaker. I stedet har han et spesifikt mål i tankene: bankens safe, som inneholder midlene til mafiaen i Gotham City. Jokerens plan er å bruke disse pengene til å finansiere sine egne kriminelle aktiviteter, og han er villig til å gjøre hva som helst for å få dem. Det er dette som setter opp hele konflikten videre inn i filmen. Batman har kun en regel, og det er han aldri skal drepe, mens Joker vil at han skal bryte sin ene regel. Store deler av filmen er Joker som tester Batman, og sjekker hvordan han vil svare på hans forskjellige kriminelle handlinger. Det er på toppen av konflikten at Joker klarer å putte Batman i en posisjon som ikke krever han å drepe, men han må velge å redde en av to personer som betyr mye for han. Han velger å redde Rachel, barndomsvennen hans, men når han kommer til stedet, finner han ut at Joker har lurt han, som viser igjen Joker sin dedikasjon og drivkraft til å få det som han vil. Det er på slutten av bankranet det virkelig blir vist at det er Joker som er sjefen. Igjennom anslaget så dreper skurkene hverandre, og til slutt så er det bare to skurker igjen. Skurk nummer en tror at han har forutsett dette, og truer skurk nummer to med å drepe han. Nummer en tror han har overtaket, men så sier nummer to at han skal drepe bussjåføren. Plutselig kjører en buss igjennom banken, og tar ut skurk nummer en. Dette er eksempel av hvordan plottet utvikler seg igjennom filmen, og hvordan Joker alltid ligger foran både de andre skurkene og Batman.

Det som gjør denne åpningsscenen effektiv er måten den introduserer Jokerens karakter. Vi ser at han er en hensynsløs og utspekulert kriminell som ikke er redd for å skitne til hendene. Publikum ser også at han har en vridd humor. Med klovne maske utfører han det dødelige tryllertrikset på en av skurkene, som vises senere i filmen. Det viktigste er at publikum ser at han er en verdig motstander for Batman, en som er like intelligent og ressurssterk som han selv. Publikum hører også på de forskjellige håndlangerne til Joker at de høres ut som normale mennesker i stemmen, mens Joker høres veldig annerledes ut. Det kommer frem i dialogen at Joker ikke er en normal person. Det er en dialog i starten mellom Joker og Alexander Mahone, spilt av William Fichtner, hvor Mahone først sier at kriminelle pleide å tro på noe i byen, ære og respekt. Det er her publikum ser Joker sitt ansikt for første gang. Han sier "*I believe whatever doesnt kill you, simply makes you stranger*" (The Dark Knight, 2008). Dette setter opp the Joker som karakter, og hva man kan forvente av dialog.

Åpningsscenen til "Batman: The Dark Knight" introduserer publikum til en verden som er mørk, grusom og farlig, og den etablerer Jokeren som en av de største skurkene i filmhistorien. Anslaget setter Joker virkelig opp som en formidabel fiende for Batman, hvor de to representerer hver sin side, orden og kaos.

4.2 A Clockwork Orange

Åpningsscenen til Stanley Kubricks film fra 1971 «A Clockwork Orange» etablerer umiddelbart filmens voldelige temaer og hovedpersonens vridde moral. Scenen åpner med et nærbilde av hovedpersonen Alex, spilt av Malcolm McDowell, som ser direkte på kameraet med et truende glis. Kameraet trekker seg deretter tilbake for å vise Alex og hans "gangstere" på en melkebar, omgitt av futuristisk og surrealistisk dekor. Scenen er satt til den hjemsøkende melodien til Wendy Carlos elektroniske partitur, noe som bidrar til en urolig atmosfære. Alex og hans mannskap er stilkledd, med hvite jumpsuits og svarte hatter som står i kontrast til de lyse fargene i baren. De drikker «Moloko», en fiktiv stoffrik drink, og hadde en urovekkende samtale om sex og vold. Scenen klippes deretter til en sekvens der Alex og kjeltringene hans iscenesetter en brutal hjemmeinvasjon der de angriper og voldtar en kvinne som synger "Singin' in the Rain". Scenen er filmet på en stilisert og nesten surrealistisk måte med raske klipp og overdrevne bevegelser som øker følelsen av vold. Denne scenen blir også skutt håndholdt for å øke følelsen av villhet og intimitet. Mesteparten av filmen er skutt håndholdt, for å bruke mulighetene som det gir, f.eks. når kameraet viser visuell disorienting, så øker det publikum sin følelse av disorientering.

Denne åpningsscenen er effektiv fordi den introduserer oss til karakteren til Alex og temaene i filmen. Publikum ser at han er en karismatisk, men dypt urolig ung mann som liker voldshandlinger. Filmene viser også at den ikke er redd for å skildre disse aktivitetene på grafiske og urovekkende måter. Det er en dristig og kompromissløs åpning som setter tonen for hele filmen. Vold er sentralt i filmen, og regissøren Kubrick har puttet sin signatur på alle voldscenene, gjort dem både forvrengt og "stylet" opp for å vise frem sitt syn. Et eksempel på dette er i starten når Alex og gjengen hans slåss mot en annen gjeng, er det nesten som å se på

akrobatikk, ikke slåsscener. Det er også bruken av musikk som viser signaturen hans. I voldsscenene blir det alltid brukt klassisk musikk, utenom et eksempel, og det er når Alex blir banket av politiet. Her blir det ikke brukt noe musikk, og dette er for å vise at politiet kun er simple og brutale, og ikke driver med kunst igjennom vold.

Åpningsscenen til «A Clockwork Orange» har en urovekkende og kraftig introduksjon. Det setter umiddelbart temaene og tonen i filmen og introduserer publikum for en hovedperson som er både fascinerende og dypt urovekkende. Det er en scene som vil gi et varig inntrykk etter at filmen er over og er et bevis på Kubricks visuelle fortellerferdigheter.

4.3 Sammenligning

«Batman: The Dark Knight» og «A Clockwork Orange» har svært forskjellige anslag med egne visuelle stiler. Imidlertid er det interessante likheter og forskjellige i filmen deres å utforske.

The Dark knight er en kompleks historie med flere lag. Det blir brukt forskjellige “tråder” for å sy sammen plottet, karakterutviklinger og temaer. Regissøren Nolan har brukt en variasjon av teknikker for å fortelle historien, som dialog, actionsekvenser og visuelle effekter. En kan si at historiefortellingen i anslaget kan karakteriseres som intens og fartsfylt, hvor plottet beveger seg kjapt og bygger seg konstant opp mot en dramatisk finale.

På andre siden, så er “A Clockwork Orange” en mer fokusert og singulær historie, hvor farten på plottet kan være roet ned i forhold til “The Dark Knight”. (legg inn teori om historiefortelling, hva mener teorien). Historiefortellingen her bruker mer språk, bilder og symboler i kombinasjon med surrealistiske og forstyrrende visuelle scener, for å fremme filmens temaer og ideer. Det kan antas at anslaget benytter seg av historiefortelling til å utfordre publikum sine tanker og antagelser. Anslaget er trolig god, fordi filmen utforsker fri vilje, moral og menneskelig natur.

De mest slående forskjellene mellom de to filmene er fargebruken. «A Clockwork Orange» er kjent for sin dristige bruk av lyse og mettede farger, spesielt oransje og rødt. Det kan derfor hevdes at slike virkemidler i anslaget skaper en surrealistisk og nesten psykedelisk atmosfære, som følger hele filmen. The Dark Knight, på sin side, bruker en mye mer dempet fargepalett med

mye grått, blått og svart som skaper en følelse av mørke og gru. (Brown, 2016). På den måten kan det antas at anslaget fremmer karakteren og det karakteren representerer.

En annen stor forskjell er kamerabevegelse. «A Clockwork Orange» bruker mye vidvinkelbilder og overdrevne kamerabevegelser for å skape forvirring og forvirring. Det er også mange ekstreme nærbilder, spesielt av karakterenes ansikter. Det kan derfor hevdes at anslaget som viser vold og brutalitet blir mer grotesk, noe som også resten av filmen viser. Derimot bruker «The Dark Knight» en mer behersket og kontrollert kamerastil med mindre ekstreme vinkler og mer statiske bilder. Kamerabevegelserne er ofte bevisste og kalkulerte, og det kan antas at dette kan øke spenningen og konflikten i anslaget.

Begge filmene bruker symbolikk og motiver i sin visuelle historiefortelling i anslaget. «A Clockwork Orange» viser temaet kontroll og fri vilje som et tilbakevendende tema for øyne og syn. Filmen bruker også speil og refleksjoner for å utforske karakterenes dualitet og handling. (Legg inn teori). Det kan antas at dette øker spenningen og der kreativt kamerabruk gjør at karakteren blir utforsket på en dyp måte. Dette kan trekke publikum inn i filmen.

I «The Dark Knight» uttrykker anslaget det tilbakevendende symbolet på flaggermusen og bruken av skygger og mørke temaet frykt og den doble naturen til heltet og skurkskap. Dette er ifølge McKee, dette som lager spenning mellom protagonist og antagonist. (McKee, 1999). Det kan antas at dette er med på å vise hvordan symboler og tegn kan være med på å trekke følelsene til publikum inn i filmen, allerede fra anslaget, som også oppstår gjennom hele filmen.

Lysmessig bruker begge filmene sterke kontraster for å skape stemning og atmosfære i anslaget. «A Clockwork Orange» bruker hardt, skarpt lys som skaper dype skygger og fremhever trekkene til karakterene på en sterk og ubehagelig måte. Det kan være rimelig å anta at anslaget setter stemningen for resten av filmen. «The Dark Knight» bruker derimot mye naturalistisk belysning, ofte fra gatelys og andre kilder, for å skape en følelse av realisme og gru. Kostymet til Joker er også den største motsetningen i farger ovenfor den dystre fargepaletten, hvor kostymet hans er grønt og lilla. Det kan antas at anslaget representerer filmen, fordi Joker går ikledd kostymet gjennom hele filmen, med naturlig lys.

«Batman: The Dark Knight» og «A Clockwork Orange» er svært forskjellige filmer fra to forskjellige tider, men begge bruker filmene til å skape en sterk visuell stil som utfyller og forsterker temaene og historiene deres. Enten gjennom farger, kamerabevegelser, symbolikk eller lyssetting, bruker begge filmene for å fordype publikum i filmen sin verden og etterlate et varig inntrykk.

4.4 Egen film “Giraffe”

Mitt eget prosjekt “Giraffe” tar direkte inspirasjon fra begge filmene jeg har analysert. Åpningsscenen og anslaget tar mest inspirasjon fra «Batman The Dark Knight». Åpningsscenen skal være at Kasper viser frem en bukse, som er veldig spesiell med mange detaljer. Dette er derimot det han elsker, og han sier “*dette er sånn turbo-nerd shit*” noe som representerer hans interesser. Jeg tok inspirasjon fra Batman scenen, hvor Joker sier et slags slagord som representerer han, og forteller mye om hvem han er.

Jeg lagde også en animert skater for å lage en mer spennende intro. Introen har en en sang som heter “*Going up the country*” PlayStation spillet “*skate 3*”. Sangen passer veldig fint med klippene og bygger en fin inngang til portrettet mitt. (Helseth, Maasø, 2008, s. 83). På den ene siden fungerer sangen, på den andre siden kunne jeg valgt musikk som gir mer følelser som Kasper føler, for å gi en mer forståelse av han som karakter.

Jeg har prøvd å utfordre meg selv med fargebruk igjennom hele filmen, spesielt i intervjuoposisjonen. Intervjuet er satt opp i stuen til Kasper, der alle maleriene og bildene gir en spennende bakgrunn, samt at Kasper går i fargerike klær. Som nevnt hevder Brown (2016) at ingenting forteller historie som farger og lys.

Dette for å fylle ut hans hovedside, samt treffe toppen av hodet med et spisslys for å separere han fra bakgrunnen. Det kan være rimelig å argumentere for at jeg spisslyset traff mer siden enn toppen av hodet, noe som burde vært unngått. Likevel viser klippet en unik effekt og gir filmen et særpreg.

Videre benyttet jeg med av et lys for å fremme bakgrunnen enda mer. Jeg satt lyset på ca 3200K for å legge en varm følelse på bakgrunnen. Jeg har tatt stor inspirasjon fra “A Clockwork Orange” for fargebruken og kamerabruk. Det kan være rimelig å anta at selv om klippene ikke innehar like mye sterke lys som “A Clockwork Orange”, kommer det likevel dypden frem, slik som filmen også viser. Når det gjelder kamerabruk, har jeg benyttet meg av mye vidvinkel, slik som i A Clockwork Orange”. Det kan antas at gir fine nærbilder med håndholdt, og gir en kul “ripple-effekt” i kantene, som hjelper mer å forstørre det midt i bildet. Dette fungerte spesielt bra under skateklippene, der vidvinkel hjelper med å gjøre triksene og brettet større, og gjør det enda mer interessant for publikum.

Fordi “Giraffe” er en dokumentar, benyttes en litt annen måte å bruke historiefortelling. Det kan være rimelig å anta at scenene er bygd opp med oppturer og nedturer, som kan utvikle empati for Kasper, og vise at verdenen hans ikke alltid er så kul som det kan se ut til.

Dette er i likhet med «Batman The Dark Knight». Det er verdt å nevne at det kan være et kan være vanskelig å lage historie om en person som ikke vil åpne seg, og det er vanlig at mennesker ikke vil vise sin svake side.

I henhold til «Batman the Dark Knight», prøvde jeg å redigere kjappe klipp i mitt anslag, for å få tempo i filmen, og vise at livet hans stopper aldri, og at han alltid gjør noe for enten seg selv eller merket hans. Videre inn i filmen prøvde jeg å la klipp vise først, så forklare med tale etterpå, for å skape interesse hos publikum. Jeg klarte dette noen steder, men andre steder var det vanskelig.

Kapittel 5 konklusjon

Forskningen og analysen av både «Batman The Dark Knight» og «A Clockwork Orange» kan vise til de forskjellige virkemidlene og aspektene for å karakterisere et godt anslag, og hvordan det blir knyttet videre igjennom og hele filmen. Det handler hovedsakelig om kinematografi, lyd og historiefortelling, samt flere andre virkemidler. Førsteintrykk varer, og det er det viktigste for et anslag. Anslaget er det som åpner verdenen, starter historien, viser konflikter og gir både protagonist og antagonist et mål. Kombineres alt dette, sammen med god redigering av både bilde og lyd, skal man i teorien få et godt anslag.

Analysen viser at det er forskjellige måter å lage et godt anslag, hvor begge filmene har brukt forskjellige kombinasjoner av virkemidlene nevnt over. Det er også filmer fra forskjellige tider, men begge har satt varig inntrykk i publikum helt siden de ble sluppet.

Min egen film har prøvd å ta inspirasjon fra forskjellige virkemidler som de to filmene kan ha gjort perfekt. Noe har jeg fått til, andre ting kunne jeg jobbet bedre med for å gjennomføre. Jeg kunne for eksempel brukt mye mer farger og forskjellig lys for å fremheve hva scenen handlet om. Selv om min egen film er en dokumentar, har jeg prøvd å bruke samme virkemidler som de analyserte fiksjonsfilmene.

Jeg savner muligheten til å gjøre en bredere og større analyse av flere filmer. Dette kunne ha gitt en bredere forståelse av hvordan kombinasjonen av virkemidler jobber sammen for å lage et godt anslag. En større undersøkelse over flere filmer kunne gitt en bedre pekepinn av hvordan virkemidler har utviklet seg, og hva publikum har likt over tid.

Litteraturliste:

- Brown, B. (2016). *Cinematography: Theory and Practice: imagemaking for cinematographers and directors* (third). Routledge.
- Chion, M., & Murch, W. (1994). *Audio-Vision: Sound on screen*. (C. Gorbman, Ed.). Columbia University Press.
- Geuens, J. P. (2000). *Film production theory*. State University of New York Press.
- Helseth, T., & Maasø, A. (2008). *Musikk og lyd i film*. In J. S. Moseng & E. Bakøy (Eds.), *Filmanalytiske tradisjoner. essay*, Universitetsforlaget.
- IMDb.com. (1972, February 2). *A Clockwork Orange*. IMDb. https://www.imdb.com/title/tt0066921/?ref_=nv_sr_srsq_0_tt_8_nm_0_q_a%2520cloc
- IMDb.com. (2008, July 18). *The dark knight*. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt0468569/>
- Lothe, J. (2003). *Fiksjon og film: Narrativ Teori og analyse* (2. utgave). Universitetsforlaget.
- Mckee, R. (1999). *Story: Substance, structure, style, and the principles of Screenwriting*. Methuen.
- Motte, L. R. (2010). *Costume design 101: The business and art of creating costumes for film and television*. Michael Wiese Productions.
- Østbye, H., Helland, K., Knapkog, K., Larsen, L.O. & Moe, H. (2013). *Metodebok for mediefag*. (4.utg.). Bokforlaget.
- Skjulstad, S. (2017). *Medietekster og metode*. In H. E. Næss & L. Pettersen (Eds.), *Metodebok for kreative fag* (pp. 39–50). essay, Universitetsforlaget.
- Sørup, J. (2020, October 25). *The Hollywood model as a screenwriting tool (with examples)*. FilmDaft. <https://filmdaft.com/the-hollywood-model-as-a-screenwriting-tool-with-examples/>

