

Analyse av hvordan humoristisk dialog presenteres i «Fargo».

Hvilke virkemidler kan klipperen bruke for å forsterke humoristiske elementer i dialogen til filmer med komedie som undersjanger, slik som «Fargo»?



(Steve Buscemi og Peter Stormare, 1996. Foto: Roger Deakins)

Av: Jakob Hovland Wadel

Veileder: Eli Nessa



Bacheloroppgave i Fjernsyns- og multimedieproduksjon

Studentnummer: 265932

Universitetet i Stavanger

Vår 2024

Innholdsfortegnelse

<i>Introduksjon</i>	- 3 -
<i>Metode</i>	- 4 -
<i>Synopsis</i>	- 5 -
Hvordan skape humor i film?	- 6 -
Finn meningen	- 7 -
Gjør det morsomt	- 7 -
<i>Prinsipper for klipp av dialog</i>	- 9 -
Gi rom	- 10 -
A- og B-øyeblikk	- 10 -
Manipulasjon.....	- 11 -
<i>Analyse</i>	- 12 -
Klippen.....	- 13 -
Eksempel 1 – «Darn tootin'»	- 13 -
Eksempel 2 – «Four dollars»	- 15 -
Eksempel 3 – «Funny lookin'»	- 16 -
<i>Konklusjon</i>	- 17 -
<i>Litteratur</i>	- 19 -

Introduksjon

“We are often asked how we manage injecting comedy into the material. But it seems to us that comedy is part of life.” – Joel Coen (Palmer, 2004 s.192)

Jeg har alltid vært fascinert av humor. Å le selv, og spesielt å få andre til å le, er noe jeg finner enorm glede i. Det er jeg ikke alene om. Helt siden filmhistorien begynte har komedien spilt en særdeles viktig rolle i den. Lumière-brødrenes «L'arroseur arrosé» fra 1895 regnes som den første komediefilmen noensinne. Etterpå har formatet vokst til et av de mest populære innen film (King, 2002 s.1). Det overrasker meg derfor at det finnes minimalt med litteratur som omhandler humor i film. Spesielt i postproduksjon. Man kan enkelt finne et hav av bøker og artikler om hvordan man *skriver* morsomt. Men hva *gjør* man med det morsomme materialet etter det er tatt opp? Hva kan for eksempel klipperen gjøre for å presentere det på best mulig vis?

For å finne ut av dette må vi først vite hva komedie egentlig er. I filmverden kan komedie nemlig bety flere ting. Å finne en «ren» komediefilm er noe sjeldent. Oftest ser man begrepet brukt kombinert med andre sjangere, for eksempel action-komedie eller romantisk komedie. Her brukes komedie som en «hoved»-sjanger, som har elementer av action eller romanse. Derimot kan man også bruke begrepet som et adjektiv. Komedie blir da *måten* materialet presenteres på. Hvilken som helst sjanger kan derfor inneholde komedie uten å nødvendigvis beskrives som en komedie-film. Da blir komedie mer undersjanger eller et virkemiddel (King, 2002 s.2-3). For meg er dette svært interessant. Jeg visste fra begynnelsen av at jeg hadde lyst å bruke humor i min egen bachelor-produksjon. Derimot ønsket jeg ikke å lage komedie kun for å lage komedie. Jeg ville heller bruke humoren til å fortelle en mer seriøs historie. Altså å ha komedie som undersjanger. Det er derfor denne typen komedie jeg ønsker å se nærmere på i denne analysen.

Coen-brødrenes «Fargo» fra 1996 er et prakt eksempel på en film som effektivt bruker komedie som undersjanger. På DVD-coveret beskrives filmen enkelt som en thriller. International Movie Database (IMDb) kategoriserer den som en krim/thriller. Ikke engang filmskaperne selv omtalte prosjektet som humoristisk. Ethan Coen fortalte i et intervju med Positif at:

“What’s certain about this is that when we were writing the screenplay and when the actors were interpreting their roles, none of us thought of the story as a comedy” (Palmer, 2004 s.187).

Likevel omtales «Fargo» ofte også som komedie. R. Barton Palmer beskriver filmen som «A comedy of the blackest kind» (Palmer, 2004 s.93). New York Times påpeker også filmens «absurdist humor» i deres originale omtalelse fra 1996 (Maslin, 1996). Mye av filmens humor kommer gjennom karakterene. Tre av hovedrollene ble nominert og én vant for morsomste skuespiller ved American Comedy Awards (IMDb, u.å). Spesifikt hvordan de reagerer på hendelsene i filmen og hvordan de kommuniserer med hverandre er en stor kilde til humor. Dialogen spiller altså en svært viktig rolle. Dermed er det den jeg vil analysere.

Problemstillingen min er altså: *Hvilke virkemidler kan klipperen bruke for å forsterke humoristiske elementer i dialogen til filmer med komedie som undersjanger, slik som «Fargo»?*

Metode

I forsøket på å svare på problemstillingen ønsker jeg først gi en kort introduksjon av «Fargo». Deretter vil jeg gjøre rede for prinsipper for hvordan man skaper humor i film, samt prinsipper for klipping av dialog. Så vil jeg gjennomføre en tekstanalyse av «Fargo». Hensikten er å definere humoristiske scener med dialog, og analysere hvordan de er klippet. Her vil jeg bruke i prinsippene presentert tidligere, og forsøke å flette disse sammen med utgangspunkt i analysen. Jeg vil trekke inn relevant teori for å støtte og underbygge påstandene.

Synopsis

“Shut the fuck up or I’ll throw you back in the trunk, you know.”

“Geez. That’s more than I’ve heard you say all week.”

– Gaear Grimsrud og Carl Showalter

Utdrag fra “Fargo” (Coen, 1996, s.31)

«Fargo» handler om bilforhandleren Jerry (William H. Macy). Han jobber for sin rike svigerfar, Wade (Harve Presnell). Jerry har pådratt seg en ukjent mengde gjeld. Derfor legger han en plan om å få sin egen kone kidnappet og holdt mot løsepenger, som skal betales av svigerfaren. Han hyrer yrkeskriminelle Carl (Steve Buscemi) og Gaear (Peter Stormare) for å utføre planen. Med gisselet i bilen blir Carl og Gaear stoppet i politikontroll, og ender opp med å ta livet av politimannen, i tillegg til to tilfeldige forbipasserende. Trippeldrapet drar oppmerksomheten til lokalpolitiet, ledet av gravide politimester Marge (Frances McDormand). Hun kommer raskt på halen til både Carl, Gaear og Jerry. Filmen følger disse tre historiene parallelt mens karakterene prøver å navigere den absurde situasjonen. Før rulleteksten går har både Wade, Carl og Jerrys kone mistet livet, mens Gaear og Jerry blir arrestert. Handlingen tar sted i snødekkede Minnesota og North Dakota i USA.

Klippen krediteres til Roderick Jaynes. Dette er derimot ikke en ekte person. Det er et pseudonym for Joel og Ethan Coen, som også har skrevet, regissert og produsert filmen. Brødrene har sagt at de foretrekker å klippe filmene deres selv, i stedet for å sitte og fortelle noen andre hva de skal gjøre (Palmer, 2002 s.191). «Fargo» ble svært godt tatt imot. Den vant blant annet Academy Award for beste manus, samt ble nominert for beste klipp, film, regi og kinematografi (Academy of Motion Picture Arts and Sciences, 1997).

Som nevnt tidligere kategoriseres «Fargo» som en mørk komedie. Dette er en undersjanger hvor humoren drives av uoverensstemmelse. Misforholdene oppstår mellom viktigheten hvert element i filmen presenteres med. I en mørk komedie kan for eksempel vold og kriminalitet presenteres med apati, mens trivielle ting legges stor vekt på (King, 2002 s.186). I «Fargo» ser vi dette flere ganger. En scene hvor dette er spesielt tydelig, er den hvor Carl og Gaear bryter seg inn for å kidnappe Jean. Mens Gaear holder henne fast, biter hun ham i hånda og rømmer opp trappa. I stedet for å løpe etter henne, står Gaear helt rolig og ser på såret sitt. Han ser ikke engang i Jeans retning idet hun løper. I stedet for å jage etter henne, går han opp

til badet og begynner å lete gjennom skapet etter salve. Altså bryr han seg mye mer om å lege et lite bittsår på hånda si, enn konsekvensene av at kvinnen han prøver å kidnappe rømmer. Det ene elementet blir presentert som mye viktigere enn det andre, i uoverensstemmelse med alvorlighetsgraden. Det er dette «Fargo», og mørk komedie som undersjanger, drar mye av humoren sin fra.

Hvordan skape humor i film?

“Humor can be dissected, as a frog can, but the thing dies in the process and the innards are discouraging to any but the purely scientific mind.” – E. B. White (E. B. & K. White, 1941 s.16)

Humor er subjektivt. Å skape noe som får *alle* til å le er en umulig oppgave. Det beste vi kan håpe på er da å få *flest mulig* til å le; Humor som funker oftere enn den ikke gjør det. Dette finnes ingen fullstendig oppskrift på. Likevel kan humor, som E.B. White er inne på, brytes ned og analyseres. Dermed kan vi finne ut hvilke virkemidler som leder til mest mulig effektiv humor. Flere har prøvd seg på dette. Humor-forfatter Scott Dikkers skrev boken «How to Write Funny». Her forsøker han å gi en konkret mal på hvordan man skaper humoristisk prosa. Klipperen Roger Nygard reflekterer i boken hans «Cut to the Monkey» over hva han har lært av å jobbe på noen av de mest populære humor-seriene på TV. Begge to presenterer virkemidler som etter deres erfaring skaper konsekvent effektiv humor.

Her er det også viktig med en liten avklaring. Jeg skrev i introduksjonen at jeg ikke kunne finne litteratur om hvordan man klipper humor. Likevel presenterer jeg boken «Cut to the Monkey», hvor klipper Roger Nygard skriver om klipp og humor. Derfor er det viktig å avklare at Nygard ikke skriver konkret om *hvordan* man skal klippe. Han reflekterer rundt humor generelt, viktigheten av ulike elementer, og om hvordan man skal klare seg i bransjen. Han presenterer ingen oppskrift eller rammer for spesifikt hva man kan gjøre mens man klipper, slik som jeg forsøker å gjøre i denne oppgaven.

Basert på Dikkers og Nygards verk har jeg delt prosessen å skape humor i film inn i to deler:

Finn meningen

Før man i det hele tatt begynner å tenke på humor, må man vite hva man ønsker å si. Dikkers kaller dette for «subtekst». I film med komedie som hoved-sjanger er ofte humoren i seg selv målet. Dette gjelder derimot ikke for komedie som undersjanger. Som nevnt tidligere brukes komedien her som en måte å presentere noe på. Vi må da først vite hva det «noe» er. Det finnes varierende grad av subtekst. Den kan være overfladisk, som at to ord kan bety det samme. Eller den kan være dypere. For eksempel en verdi eller mening som forfatteren har. Noe man syns er feil, som man ønsker å poengtere. Jo mer relaterbar og universell subteksten er, jo bedre treffer den. Man må også være forsiktig i presentasjonen av den. Om man angir subteksten rett ut, mister den verdien sin. Likevel må den være tydelig nok til at publikum ikke misforstår den. Det gjelder å finne en balanse. Humoren treffer aller best om publikum kan bruke informasjonen de får til å pusle meningen sammen selv, og «ta» vitsen. En god subtekst gir grunnlaget for god humor (Dikkers, 2015 s.58-63).

I filmdialog-verden betyr subtekst det som skjuler seg under ordene som blir sagt og måten de blir sagt på. Den kommer fram når man setter teksten (dialogen), inn i konteksten til filmen. Den samme dialogen kan nemlig bety forskjellige ting alt etter situasjonen den blir presentert i (Toreg, 2011 s.99-100). Det skjer ytterst sjelden at en karakter sier akkurat det de mener. Karakterens egentlige tanker og følelser kommer gjennom subteksten (McKee, 1998 s.252-253). Her er et viktig skille fra Dikkers konsept. Det er nemlig ikke forfatteren, men *karakteren* vi lærer noe om. Dialog drives av karakterer. Det er ikke nødvendigvis sant for prosa, som Dikkers skriver om. Subtekstens viktighet for humor er derimot ikke endret. Som klipper er det da være klar over hva karakteren formidler.

Gjør det morsomt

Subtekst i seg selv er sjelden morsomt. For å skape humor må man da endre presentasjonen av den. Derfor har Dikkers definert elleve «morsom-filtre». Hensikten er at subteksten kan filtreres gjennom én eller flere av disse for å gjøre den humoristisk (Dikkers, 2015, s67). De elleve filtrene er:

Ironi – Når det som blir sagt direkte motsier det subteksten kommuniserer.

Overdrivelse – Å overdrive subteksten hinsides fornuft og logikk.

Malplassert fokus – Å legge vekt på feil ting med vilje, som en måte å skinne lys på det subteksten prøver å formidle.

Referanse – En observasjon som refererer til noe publikum kan relatere til.

Karakter – En karakter med morsomme trekk som opptre i samsvar med nevnte trekk.

Sjokk – Å ta opp upassende temaer for å gi en støkk til publikum.

Ordspill – Alle typer lek med ord.

Madcap – Morsomme fysiske bevegelser og komiske hendelser.

Parodi – Å gjøre narr av noen eller noe ved etterligning.

Analogi – En sammenligning av to uensartede ting.

Metahumor – Humor som kommenterer på eller handler om selve konseptet humor.

(Dickers, 2015, s.68-111)

Roger Nygard har sine egne prinsipper for hva han mener er essensielt for god komedie. De er:

Overraskelse – Det er essensielt for god humor at det som skjer ikke stemmer overens med hva publikum forventer at skal skje.

Sannhet – All humor har et snever av sannhet i seg. Sannheten kommer fra subteksten.

Smerte – Folk som skader seg er morsomt. Jo mer vondt, jo morsommere, så lenge det finnes et godartet aspekt ved skaden.

Absurditet – Kommer fra den naturlige konflikten i menneskets forsøk på å finne mening i et kaotisk, formålsløst univers.

Kontrast – Jo større kontraster, jo større mulighet for komedie.

Språk – Hvordan noe blir sagt spiller en viktig rolle i hvor morsomt det er. Ordvalg er svært viktig. Ordspill og spesifisering øker humor.

Anormal oppførsel – Karakterer som oppfører seg rart eller upassende er en stor kilde til humor.

Hurtighet – Kortere og raskere humor er morsommere. Man bør unngå lange oppbygginger, og prøve å bruke så få ord som mulig.

(Nygard, 2022 s.30-40)

Flere av Dickers og Nygards prinsipper går hånd i hånd med hverandre. Det er også svært vanlig at flere av disse kombineres for å styrke humoren videre. Å være bevisst på dem kan være svært nyttig for klipperen. Både for å identifisere morsomme øyeblikk, og for å vite

hvor humoren kommer fra i nevnte øyeblikk. Dermed vet man hva som er lurt å legge vekt på, og hvilke elementer som må styrkes i klippen for at humoren skal bli sterkest mulig.

Hvordan skuespillerne fremfører dialogen har også mye å si for humoren i den. Både Nygard og Dikkers presiserer viktigheten av timing. Humoren fungerer aller best om den presenteres på kortest og enklest mulig vis. Lange og kompliserte oppbygninger vil ha negativ effekt. De er også enige om at den morsomme biten burde komme sist. En tradisjonell vits er ofte bygget opp av en «set-up» og en «punchline». Punchlinen er ofte den morsomste delen. Humoren treffer som regel best når denne kommer til slutt (Dikkers, 2015 s.58). Dette er viktig å være klar over som klipper. Først og fremst for å kunne bedømme hvilken takning som skal brukes. Nygard mener at dette er den viktigste jobben klipperen har (Nygard, 2022 s.73). Det er også nyttig for å kunne styrke skuespillernes fremførelse av humoren. Klipperen har stor makt til å manipulere dialogen. Hen kan for eksempel fjerne unødvendige, langtrukne deler av set-up-en. Eller hen kan endre rekkefølgen på hva som blir sagt, slik at punchlinen kommer senere enn den kanskje gjorde på det originale opptaket.

Prinsipper for klipp av dialog

«Don't start making a chimpanzee and then turn it into a human being instead.» – Walter Murch (Murch, 2001 s.13).

Det Walter Murch sier, handler om at klipperen skal være bevisst på hvilken type film som produseres. Han bruker metaforen om mennesker og sjimpanser. Begge disse har nesten lik DNA-struktur. Likevel har de endt opp som helt forskjellige dyr. Grunnen er at sjimpanser må tilpasse seg et helt annet miljø enn mennesker, og motsatt. Dette gjelder også for film. De samme opptakene kan klippes på forskjellig vis og lage totalt ulike produkter. Det man ikke må gjøre, er å forsøke å blande de to (Murch, 2001, s.11-13). Metaforen kan også tas i bruk i komedier. Vi kan for eksempel se på komedie-sjangeren som sjimpansen, og komedie-undersjangeren som mennesket. En film som «Fargo» hadde ergo ikke fungert like bra dersom hele eller deler av den var klippet som en «vanlig» komedie. Humoristiske øyeblikk kan heller ikke klippes med et annet uttrykk enn resten av filmen. Selv om humoren i seg selv styrkes av det, vil helheten svekkes. God historiefortelling overgår altså god humor. Dette er viktig å være klar over som klipper. Likevel finnes metoder for dialog-klipp som kan gi et resultat med både god humor og historiefortelling.

Gi rom

Som tidligere nevnt treffer humoren aller best om publikum får pusle sammen informasjon og skjønn subteksten selv. Det er derfor viktig å gi rom for dette som klipper. Jan Toreg kaller dette for «klangbunn». Hvor man plasserer ulike klipp har stor betydning for publikums evne til å fange opp meningen, eller «lesbarheten». Et klipp gir en total forandring i hva publikum ser. Konsentrasjonen deres vil da flyttes vekk fra teksten, og over til å tolke det nye bildet. Derfor må man være svært forsiktig med å plassere klipp i øyeblikk som kommuniserer noe viktig. Jo flere og oftere man plasserer klipp i disse øyeblikkene, jo mindre av teksten vil oppfattes. Den beste lesbarheten får man dermed av å skjule klippene mest mulig. Dette kan man gjøre ved å plassere dem i naturlige pauser i dialogen. Punktum eller tenkepauser, for eksempel, gir rom for klipp uten å svekke lesbarhet. Det er også verdt å vurdere hvor lang tid hvert nytt bilde tar å prosessere for publikum, og gi rom for dette. God klangbunn oppnår man dermed ved å åpne for at publikum kan forstå teksten, og gi dem tid til å sette den i filmens kontekst for å skjønn subteksten (Toreg, 2011 s.99-147).

A- og B-øyeblikk

Å definere de mest meningsbærende øyeblikkene i en gitt sekvens gjør det lettere for klipperen å vite hva hen skal gi rom for. Filmskaper og akademiker Michael Sergi har basert på egen erfaring utviklet en egen metode for nettopp dette. Han mener enhver scene kan sees på som en rekke med øyeblikk. Hvert individuelle øyeblikk har en gitt verdi for helheten. De kan derfor rangeres etter hvor høy eller lav verdi de har. Det viktigste øyeblikket (A), er det som bærer mest mening for historien. Det nest viktigste øyeblikket kalles B, og så videre. A-øyeblikket blir dermed det klipperen bør gi mest rom for (M. Sergi, personlig kommunikasjon, 25. april 2024)

For humans, when something significant happens, time feels like it slows down or stops. People in car accidents often talk about seeing it all happen in slow motion. So, when editing, we give some extra frames to A- and B-moments. We slow down the scene just a little in those moments. – Michael Sergi

Dette er også svært interessant for humorklipp. Vi kan tildele de ulike elementene av humoren en verdi etter hvor viktige de er for den. Som nevnt tidligere er en tradisjonell vits bygget opp av en «set-up», eller oppbygning, og en «punchline». Punchlinen er det

morsomste øyeblikket, og dermed det viktigste. Den krever også tid for publikum å tolke den og ta vitsen. En slags humor-versjon av det Toreg kaller «klangbunn». Ergo må dette gis mest rom for, og punchlinen blir A-øyeblikket. Oppbygningen har som hensikt å gi publikum den nødvendige informasjonen for å skjønne punchlinen. Humoren vil altså ikke fungere uten den. Det betyr at oppbygningen også er svært viktig, og bør ha høy lesbarhet. Den blir B-øyeblikket. Dersom oppbygningen består av flere biter med dialog, som alle gir nødvendig informasjon, kan disse etter behov vurderes og rangeres etter viktighet. Oppbygningen kan da for eksempel bestå av et B-, C- og D-øyeblikk. Humoristisk dialog er derimot ikke nødvendigvis oppbygget som en tradisjonell vits. Likevel kan det være hensiktsmessig å definere de morsomste (og dermed viktigste) øyeblikkene, og gi rom for dem.

På denne måten kan klipperen sørge for at humoren blir oppfattet og forstått av publikum. Det er imidlertid gitt at humoren i seg selv er effektiv. Bruk av A- og B-øyeblikk kan sørge for at humoren treffer. Men for å skape latter må det som treffer være morsomt. En rekke faktorer spiller inn på humoren mellom den blir skrevet til den lander i klipperrommet. Derfor må klipperen ved behov kunne ta grep for å styrke den, slik at den både treffer og har effekt.

Manipulasjon

Opptak kan settes sammen på uendelig mange måter for å gi totalt forskjellige resultater. Som klipper har man da enorm kontroll over nøyaktig hvordan materialet presenteres. Dette kan brukes til fordel for humor.

Et viktig aspekt som klipperen kan kontrollere er hvordan karakterene fremstår. Her finnes et viktig skille mellom *karakter* og *karakterisering*. Karakterisering er totalbildet publikum danner seg av en person. Dette er basert på observerbare faktorer som utseende, alder, jobb o.l. Under karakteriseringen ligger personens karakter. Den forteller oss noe om deres natur. Karakteren avsløres gjennom valg personen tar under press (McKee, 1998 s.100-101). Begge aspektene kan manipuleres av klipperen. Jan Toreg har definert flere klippeteknikker som (blant annet) kan brukes til nettopp dette:

Luft – Man kan øke eller minske luften i dialogen ved å forlenge eller forkorte tiden mellom ordene som blir sagt.

Pauser – På samme måte som luft, kan man forlenge eller forkorte pauser i eller mellom setninger.

Vektleggelse – Å vektlegge eller skjule et klipp kan henholdsvis svekke eller styrke lesbarheten til det som blir sagt.

Frasering – Mennesker har personlige trekk når de snakker. Rytme, tempo, setningsoppbygning og temperatur, for eksempel. Disse trekkene samler vi i begrepet frasering. Dersom vi klipper uregelmessig i forhold til karakterens frasering kan vi skape urytme. Vi kan også bruke fraseringen til å påvirke karakteren og deres relasjoner.

Klangbunn – Det er forskjell på å la publikum *registrere* det som blir sagt og å gi dem tid til å *analysere*. Klangbunnens lengde kan altså gå ut over publikums tolkning av hva som blir sagt. Dersom man kun gir rom for registrering, vil publikum tolke det rett fram. Å gi dem mer tid åpner for dypere tolkning. (Toreg, 2011 s. 141-160).

Disse prinsippene kan vi hekte på Dikkers morsom-filtre. Deriblant karakter; Dersom klipperen er bevisst på hvilke morsomme trekk personen har, kan hen bruke Toregs teknikker til å fremstille personen i samsvar med trekkene. Det samme gjelder for det Nygard skriver om anormal oppførsel som kilde til humor. Trekkene ligger fordelt både i karakteriseringen og i karakteren. Klipperen kan dermed manipulere disse for å skape humor. På liknende vis kan man bruke Toregs teknikker til å styrke de ulike prinsippene til Dikkers og Nygard.

Jeg vil komme med konkrete eksempler på forslagene ovenfor i analysen av «Fargo». Men først er det viktig å gå tilbake til sjimpansene og menneskene. Når man bruker disse teknikkene og prinsippene må man passe på at det ikke går ut over helheten. Man skal altså ikke bruke metodene diskutert ovenfor for å styrke humor, dersom det slår negativt ut over resten av historien.

Analyse

Jeg vil begynne med å se generelt på klippen i «Fargo». Deretter vil jeg definere scener med humoristisk dialog til nærmere analyse. For å gjøre dette vil jeg bruke Dikkers og Nygards prinsipper for hvordan man skaper humor. I analysen vil jeg forsøke å finne mønstre eller sammenhenger med teorien presentert tidligere.

Klippen

Store deler av klippen i «Fargo» kan kategoriseres med mangelen derav. Klipperytmen er generelt ganske langsom. Coen-brødrene har tatt i bruk mange lange takninger, ofte helt uten kamerabevegelser. Den egentlige planen for «Fargo» var å *kun* bruke slike takninger. De ønsket at alle skuddene skulle være helt statiske. Hensikten var at publikum skulle føle at de var til stede og observerte handlingene, i stedet for å se en film. De ønsket ikke å distrahere med kamerabevegelser. Brødrene forteller derimot i et intervju med Positif at de innså det ville gå negativt ut over filmen. De valgte derfor et kompromiss. Resultatet er en noe langsom klipp med mange statiske skudd, samt noen subtile kamerabevegelser (Palmer, 2002 s.190).

Det meste av dialogen i «Fargo» ser ut til å være klippet på to forskjellige vis. Noen samtaler er nesten ikke klippet i det hele tatt. Disse bruker oftest total-skudd av alle karakterene i dialogen. I disse tilfellene spilles så og si hele dialogen ut i samme skudd, uten klipp. Andre samtaler klippes mer i. Disse bytter som regel mellom totaler, to-skudd og nær-skudd av karakterene. Ofte er klippene skjulte; Plassert i naturlige pauser. Personen som snakker er nesten alltid den som blir vist på skjermen. Klipperytmen varierer altså fra dialog til dialog og scene til scene.

Eksempel 1 – «Darn tootin'»



(Larry Brandenburg, William H. Macy og Harve Presnell, 1996. Foto: Roger Deakins)

I denne scenen sitter Jerry i en restaurant med svigerfaren og hans forretningspartner, Stan Grossman. De diskuterer hva de skal gjøre i respons til Jeans kidnapping. Wade ønsker å ringe politiet. Jerry forsøker å overtale ham til å betale løsepengene. Det er fordi han har orkestret kidnappingen, og skal ta pengene selv. Dette vet ikke Wade eller Stan.

Humoren i scenen finnes flere steder. Mye av den ligger i språket. Alle karakterene i «Fargo» har en distinkt dialekt fra Minnesota, som i seg selv er ganske morsom. I tillegg er alle karakterene alltid ytterst høflige med hverandre. Dette kan vi hekte på Dikkers karakter-filter. Et av karakterenes morsomme trekk er kulturen og språket de har fra Minnesota. Grunnet at denne kulturen er ganske spesiell, og ikke kjent for mange, blir det også morsomme trekk. Vi kan se begge disse i f.eks. denne dialogen:

JERRY: No! No Cops! That's final! This is my deal here, Wade! Jean is my wife here!

STAN: I gotta tell ya, Wade, I'm leanin' to Jerry's viewpoint here.

WADE: Well –

JERRY: You're darn tootin'!

WADE: Ah, dammit!

Her kommer de humoristiske trekkene tydelig fram i dialogen. Både språket – «Darn tootin'» - og at han er for høflig til å banne, selv om det gjelder hans kones kidnapping. Dette går både under Dikkers karakter-filter og Nygards punkt om språk. Vi finner også ironi i dialogen. Jerry forsøker å opptre bekymret overfor kona idet han sier: «Jean is my wife here!». Ironien blir til fordi publikum vet at det er pengene han bryr seg om, ikke Jean.

Denne scenen er interessant fordi den ikke er klippet i det hele tatt. Hele samtalen holdes i den samme totalen, avbildet ovenfor. Dette går overens med den observerende effekten som Coen-brødrene ville oppnå. Resultatet er en scene med perfekt lesbarhet. Mangelen på klipp lar publikum konsentrere seg fullt om hva som blir sagt. Etersom scenen er svært dialogtung, vil dette sannsynligvis ha en positiv effekt. Man kan likevel argumentere for at humoren kunne blitt sterkere med bruk av klipp. Klipperen kunne for eksempel brukt vektlagte klipp til å understreke morsomme biter med dialog. Eller klippet raskt ut idet en karakter er ferdig å snakke for å ta vekk makt fra ham. Disse grepene hadde derimot gått imot lesbarheten. Det hadde også stridd mot den observerende stilen Coen-brødrene gikk for.

Det finnes flere humor-prinsipper i scenen enn nevnt over. For eksempel absurditet, overraskelse, sjokk og anormal oppførsel. Men fordi scenen ikke er klippet er det lite hensikt i å redegjøre for dem. Det er heller ikke poeng i å definere A, og B-øyeblikk.

Eksempel 2 – «Four dollars»



(Steve Buscemi og Peter Schmitz. Foto: Roger Deakins).

Carl Showalter parkerte på en flyplass for å stjele et bilskilt. Et par minutter senere kjører han ut igjen av parkeringshuset. På vei ut blir han stoppet av parkeringsvakten. Han forteller Carl høflig at han skylder 4 dollar for parkeringen. Carl er ikke fornøyd.

ATTENDANT: Well, see, there's a minimum charge of four dollars. Long-term parking charges by the day.

A car behind beeps. Carl glances back, starts digging for money.

CARL: I guess you think, ya know, you're an authority figure. With that stupid fucking uniform. Huh, buddy?

The attendant doesn't say anything.

CARL: King Clip-on Tie here. Big fucking man.

He is peeling off one-dollar bills.

CARL: You know, these are the limits of *your* life, man. Ruler of your little fucking gate here. There's your four dollars. You pathetic piece of shit.

Her finner vi flere humor-prinsipper. Blant annet overdrivelse, i Carls reaksjon på å måtte betale fire dollar. Det er også ironisk. Carl forteller sarkastisk hvor stor og mektig parkeringsvakten er, i et forsøk på å mobbe ham. Ironien er at det er sant. Carl er fullstendig maktesløs i situasjonen. Dessuten har Carl nettopp begått flere alvorlige kriminelle handlinger, og burde holde en lav profil. Likevel kommer han inn i en krangel over noe veldig trivielt. Dette er et godt eksempel på uoverensstemmelsene som driver mørk humor, og inneholder humorprinsipper som ironi og malplassert fokus.

I motsetning til eksempel 1, er denne scenen klippet. Den bytter mellom nærskudd av Carl og parkeringsvakten. De aller fleste klippene er skjulte. Unntaket er idet Carl sier "the limits of

your life”. Her er klippet plassert på den første i-en i «limits». Resultatet er et vektlagt klipp som karakteriserer Carl. Det foregående klippet kom rett etter «big fucking man», og gikk fra Carl til parkeringsvakten. Dette skaper en forventning i publikum om at parkeringsvakten skal svare. Når da Carl begynner å snakke igjen, understreker det vektlagte klippet tilbake til ham overdrivelsen i reaksjonen hans. Han baller på seg selv. Dette er et av karaktertrekkene hans. Tidligere og videre i «Fargo» får vi flere eksempler på Carl som hisser seg skikkelig opp og utagerer over trivielle ting i alvorlige situasjoner. At resten av klippene er skjulte, gir dette klippet ekstra stor effekt. Dette er også viktig fordi det viktigste øyeblikket i scenen kommer rett etterpå. A-øyeblikket (punchlinen) i scenen er når Carl ender opp med å gi vaken pengene likevel. Merk at det er plassert til slutt i scenen. Med de skjulte klippene har både A-øyeblikket og øyeblikkene i oppbygningen fått rom, og høy lesbarhet for publikum.

Eksempel 3 – «Funny lookin'»



(Larissa Kokernot og Melissa Peterman og Frances McDormand Foto: Roger Deakins)

I denne scenen avhører Marge to prostituerte som hadde sex med Carl og Gaear kvelden før.

MARGE: Okay, I want you to tell me what these fellas looked like.

HOOKER ONE: Well, the little guy, he was kinda funny-looking.

MARGE: In what way?

HOOKER ONE: I dunno. Just funny-looking.

MARGE: Can you be more specific?

HOOKER ONE: I couldn't really say. He wasn't circumcised.

MARGE: Was he funny-looking apart from that?

HOOKER ONE: Yah.

Humor-prinsippet som stikker mest ut i denne dialogen er igjen karakter. De to prostituerte karakteriseres som fjerne og ikke så smarte. Dette representeres godt i klippet. Likt som

eksempel 2, klipper scenen hovedsakelig mellom to ulike skudd. Et nær-skudd av Marge, og et to-skudd av jentene. Det som skiller den fra de to andre eksemplene er luften og pausene i klippet. Publikum får betydelig lengre tid til å se reaksjonene til karakterene før de begynner å snakke igjen. Dette gjør en god jobb med å karakterisere både Marge og jentene. Etter den prostituerte har forklart seg, henger vi flere ganger på Marge en liten stund før hun stiller neste spørsmål. Det gjør at publikum, sammen med Marge, får tid til å prosessere svarene, og reagere på dem. Lesbarheten er altså svært god. Det gjør dem ekstra morsomme. Å henge litt på jentene før de svarer, forsterker også karakteriseringen av dem som noe dumme.

Punchlinen i dialogen ovenfor kommer når den prostituerte svarer «he wasn't circumcised». Mer spesifikt er den reaksjonen til Marge idet hun sier det. Klippet til reaksjonen skjer få frames etter jenta er ferdig å snakke. Vi hviler på Marge et øyeblikk før hun stiller neste spørsmål. Dette er A-øyeblikket. Det er gitt rom for ved å klippe til det så tidlig som mulig etter dialogen, og holdt en liten stund før neste dialog. Det som er interessant, er at de andre øyeblikkene – oppbygningen – ikke ser ut til å inneholde øyeblikk som er gitt mer rom for enn andre. Klippet generelt gjør en god jobb på å gi rom og lesbarhet til all dialogen, uten at noe virker mer prioritert.

Konklusjon

“The heck d’ya mean?” – Jerry Lundegaard

Utdrag fra “Fargo” (Coen, 1996 s.62).

“Fargo” har oppnådd en svært god klipp med sterk historiefortelling og humor som treffer. Den gir rom for at publikum skal få med seg hva som blir sagt. Den bruker også virkemidler som styrker karakteriseringen i dialogen. Dette gir positivt utslag både for historien og humoren. Ved å bruke Toreg sine begreper og teknikker kan vi se spesifikt hva klipperen har gjort for å oppnå dette. Likevel vekker det spørsmålet: Er en god humor-klipp bare det samme som en god klipp? Alle teknikkene Toreg beskriver er ment til bruk i dokumentar eller fiksjonsdrama. Vi har også sett at ingen involverte parter i «Fargo» så på filmen som komisk. Betyr det at man kan klippe, kun med tanke på historiefortellingen, og fortsatt få et resultat med humor som treffer? Til en viss grad er svaret ja. Det er selvfølgelig gitt at materialet man klipper inneholder humoristiske elementer. I en film som «Fargo» kommer humoren som

nevnt gjennom subteksten. Subteksten er derimot også essensiell for selve historien. Dermed kan man faktisk oppnå god humor med en god «vanlig» klipp.

Likevel vil jeg argumentere for at det finnes steg klipperen kan ta for å øke humoren videre. Blant annet ved å bruke A- og B-øyeblikk. Det er nemlig ikke slik at de morsomste øyeblikkene i en scene stemmer overens med det viktigste øyeblikket for historien. Om en klipper kun legger vekt på sistnevnte kan punchlinen for humoren svekkes. Å være bevisst på både historiefortellingen og humoren kan derfor være en fordel. Dette kan man gjøre ved å bruke Dickers og Nygards prinsipper for å vite hvor humoren kommer fra i en gitt scene. Man kan deretter bruke disse for å finne ut hva som er de viktigste øyeblikkene for humoren i scenen. Dermed kan man sørge for at disse gis rom for *i tillegg til* historiefortellingen. Det gjelder å finne en balanse, der den ene ikke går ut over den andre og motsatt. Å være klar over morsomme karaktertrekk vil også la klipperen bevisst bruke for eksempel Jan Toregs teknikker til å gjøre karakterer og deres relasjoner enda morsommere. Det er karakterer som driver dialog. Dermed finnes det altså virkemidler klipperen kan bruke for å styrke humoristiske elementer i dialogen til filmer med komedie som undersjanger, slik som «Fargo».

Litteratur

Academy of Motion Picture Arts and Sciences. (1997) *The 69th Academy Awards | 1997*.

Hentet fra: <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1997>

Coen, J. & Coen, E. (Regissør og Produsent). (1996). *Fargo* [Film]. Gramercy Pictures.

Coen, J. & Coen, E. (1996) *Fargo*. Faber and Faber.

Dikkers, S. (2015). *How to Write Funny: Your Serious Step-by-Step Blueprint for Creating Incredibly, Irresistibly, Successfully Hilarious Writing*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

IMDb (u.å). *Fargo*. Hentet 3. april 2024 fra:

https://www.imdb.com/title/tt0116282/?ref_=ttfc_fc_tt

King, G. (2002). *Film Comedy*. Wallflower Press.

Maslin, J. (1996, 8. mars). FILM REVIEW; Deadly Plot by a Milquetoast Villain. *The New York Times*. Hentet fra:

<https://www.nytimes.com/1996/03/08/movies/film-review-deadly-plot-by-a-milquetoast-villain.html>

McKee, R. (1998). *Story: Substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. Methuen.

Murch, W. (2001). *In the blink of an eye: A perspective on film editing*. (2.utg.). Silman-James Press.

Nygaard, R. (2022) *Cut to the monkey: A Hollywood Editor's Behind-the-Scenes Secrets to Making Hit Comedies*. Applause Theatre & Cinema Books.

Palmer, R. B. (2004). *Contemporary film directors: Joel and Ethan Coen*. University of Illinois Press.

Toreg, J. (2011). *Klipperen: Den tredje fortelleren*. Abstrakt Forlag.

White, E. B. & White, K. S. (1941). The Preaching Humorist. *The Saturday Review*, 16.

Hentet fra: <https://www.unz.com/print/SaturdayRev-1941oct18-00016/>

Østbye, H., Helland, K., Knapskog, K., Larsen, L. O. & Moe, H. (2023) *Metodebok for mediefag*. (5. utg.). Fagbokforlaget.