

FRAMES, INDSTILLINGER, SCENER OG SEKVENSER

De levende billeder kan opdeles i en række **frames, indstillinger, scener** og **sekvenser**

- **Frame:** En film viser 24 billeder per sekund, på tv er det 25. Hvert enkelt af disse billeder kaldes for en **frame**. En enkelt frame på film er med andre ord 1/24 sekund
- **Indstilling** (kaldes også for et *skud* eller et *shot*;) En indstilling er det mindste led i en film eller tv-udsendelse, der er optaget uden afbrydelse. Først når kameraet slukkes, eller hvis der klippes, er indstillingen færdig.
- En **scene**, derimod, består af en række indstillinger, der samlet skal overholde kravet om at foregå på samme tid og sted. En scene afsluttes først, når der sker et markant skift i location eller et spring i tid.
- En **sekvens** består af en række scener, der kan have forskellige locations, men som samlet udgør en større handlingmæssigt afsluttet enhed.

BESKÆRINGER (s. 16-17): 7 FORSKELLIGE**SUPERTOTAL/E-SHOT**

Billedbeskæring, der viser stedet og personerne i fuld figur, med vægt på miljøet. Bruges ofte som åbningsscene el. kobling mellem sekvenser

HALVTOTAL

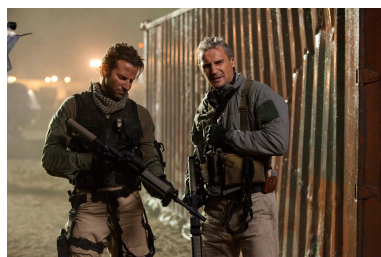
Billedbeskæring er beskåret over hovedet og ved hofterne. Halvtotale billeder anvendes ofte i begyndelse af dialog, og er velegnet til action.

TOTAL

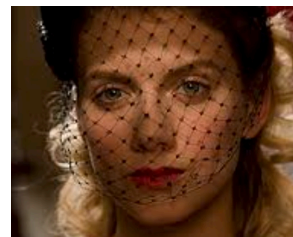
Billedbeskæring, hvor hele personen ses, men hvor miljøet omkring personen er mindre vigtigt.

HALVNÆR

Billedbeskæring, hvor billedet beskæres over hovedet og ved skuldrene. Halvnære billeder anvendes ofte i dialog- og interviewscener

¾ TOTAL

Personer ses fra knæene og opefter. velegnet til fysisk handling/action

NÆR

viser fx ansigtet af personen. Bruges ofte til at skabe identifikation, fremhæve reaktion, signalere intensitet eller kan i en åbningsscene skabe nysgerrighed

ULTRANÆR

Billedbeskæring, der viser enkelte detaljer, fx øjne, skaber intensitet. Anvendes oftest når et element er vigtigt for handlingen

PERSPEKTIV (s.18)**FUGLE-PERSPEKTIV**

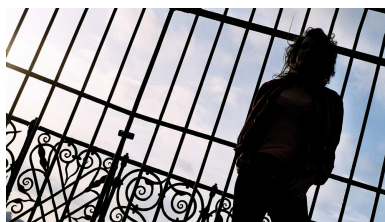
Fugleperspektiv giver overblik el. indtryk af svaghed hos personen. Overlegen position.

NORMAL-PERSPEKTIV

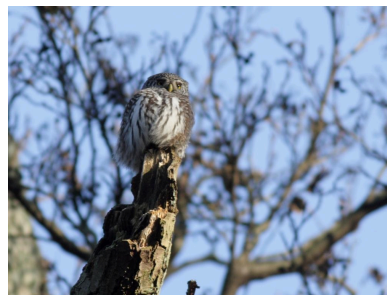
Neutralt, vi anskuer i øjenhøjde.

FRØ-PERSPEKTIV

Frøperspektiv giver indtryk af magt og styrke hos personen eller fremstiller ham truende el. uhyggelig. Underdanig position

KÆLKEDE LINJER

Kameraet holdes skævt - Tilfører uro og usikkerhed

OPTIK (s.19)**TELELINSE**

Ind zoomning fra stor afstand, giver uskarp og flad baggrund.

VIDVINKEL

En vidvinkel dækker bredt så man kan få mere med, hvilket giver stor dybde. Hvis motivet er tæt på kameraet, kan det forvrænges samt forstørrer baggrund og dybde

FISKEØJE (EKSTREM VIDVINKEL)

Ekstrem vidde og forvrængning

BILLEDETS LINJER**LODRETTE LINJER**

Giver indtryk af magt og storhed

VANDRETTE LINJER

Giver ro, stabilitet og orden

DIAGONALE LINJER

Tilfører action, aggressivitet og bevægelse

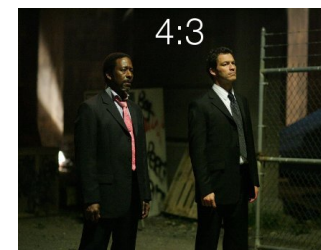
FORMAT

(s. 21)

16:9 (amerikansk widescreen 1.85:1),



4:3 (originalt tv-format)

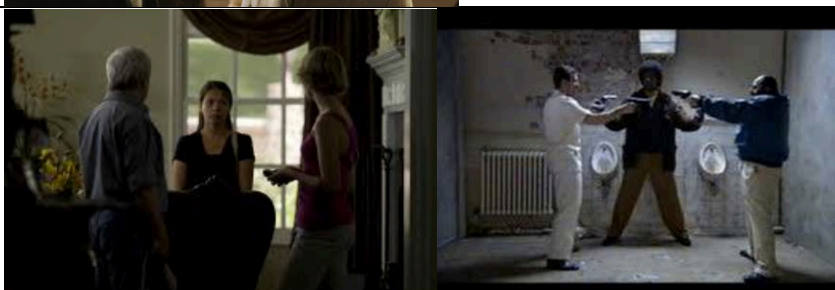


KOMPOSITION (s. 20-21)**OVER-THE-SHOULDER**
(nakkeskud)

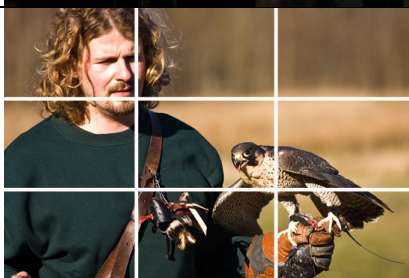
“over skulderen”: Vi deltager i samtalen.
bruges til at fastholde reaktion på det sagte –
lytte billeder eller interviewsituationer

TWO SHOT
(to-skuddet)

der optræder 2 personer i billedet
samtidigt, skaber samhørighed

TREKANTS-KOMPOSITION

Tre personer i billedet Kan være
harmonisk eller konfliktfyldt
afhængigt af hvordan
personerne er placeret ift.
hinanden

DET GYLDNE SNIT

Gør billeder mere interessante at se på, da
snittet overholder harmoniske fokuspunkter.
Klassisk beskæringsforhold ca. 5:8

STATISK KAMERA: Kamera sat fast på et stativ, så det ikke bevæger sig under optagelser	
BEVÆGELIGT KAMERA – NEDENFOR ER EN LISTE OVER DE FORSKELLIGE MÅDER HVORPÅ ET KAMERA KAN VÆRE BEVÆGELIGT:	
TRAVELLING (kamerakørsel)	Travelling/tracking kamera placeret på kran, dolly eller skinner bevæger sig langs med eller til/fra motivet. Bruges ofte til at følge personer i bevægelse og viser miljøet
PAN(ORERING) (vandret bevægelse)	Kamerabevægelse, hvor kameraet panorerer fra fast position fra højre mod venstre eller omvendt. Bruges til at præsentere et miljø og følge motiv i bevægelse
SWEEP-/ RUSH-PANORERING	Lynhurtig pan så man ikke når at se billedet klart undervejs.
TILT (lodret bevægelse)	Kamera bevæges fra fast position lodret opad eller nedad. Bruges ofte til at afsløre noget afgørende eller følge motiv i bevægelse
HÅNDHOLDT KAMERA	Håndholdt kamera giver et rystet billede, velegnet til POV, antyder action, "her og nu", autenticitet
STEADICAM	Kamera monteret på fotografen, roligt men meget bevægeligt kamera. Giver bevægelsesfrihed og rolige billeder
ZOOM IND/ZOOM UD	Ændring af billedudsnit fra fjern til nær/nær til fjern uden at bevæge kamera (se "tele"). Illustrerer f.eks. en persons fokusering på et motiv
CHOK ZOOM	Ekstrem hurtig ændring af billedudsnit fra fjern til nær/nær til fjern uden at bevæge kamera
VERTIGO	Der laves to modsatrettede bevægelser, f.eks. zoom ind mens kameraet fysisk flyttes væk fra motivet eller vice versa. Gør billedsiden mere spændende og udfordrende at se på.
SUBJEKTIVT KAMERA:	
POINT OF VIEW	Beskriver det synspunkt og en position hvorfra fortæller og publikum ser det fortalte
SUBJEKTIVT KAMERA	Kameraet svarer præcist til en persons blik eller øjne

KLIPNING: OVERORDNET SET SKELNES DER MELLEML TO TYPER AF KLIPNING:

Kontinuitetsklip er den klippeform vi ser i langt de fleste fiktionsfilm og

Montageklip, som især bruges i nyheder, musikvideoer, dokumentarfilm mv., men også til at supplere kontinuitetsklip i fiktion

KONTINUITETSKLIPNING

Formål: at klipningen er så usynlig som mulig, så man ikke registrerer klippene. Lineær fremadskridende tid. (den mest almindelige klippeform).

Hver scene fortælles i en kronologisk rækkefølge som sørger for, at seeren hele tiden har en tydelig fornemmelse for tidens flow i filmen og så man kan orientere sig i filmens rum – hvor er karakterer m.m. i scenen placeret i forhold til hinanden

KLIP I BLIKRETNINGEN	klip til det personen ser på - følger personens point of view eksempel klip i blikretning
KLIP I BEVÆGELSE	En bevægelse fortsætter i næste indstilling, fx person går gennem en dør. Følger naturligt bevægelser Masser af eksempler på klip på bevægelse
MATCH CUT	Tilskuerens fikseringspunkt i én indstilling falder sammen med næste indstillings fikseringspunkt. Kan bruges til overgange mellem indstillinger eller scener. A Space Odysse - match cut Mange forskellige match cuts
KRYDSKLIPNING	Eksempelvis klipning mellem to talende (shot/reverse shot), fastholder reaktion på det sagte/skete. Kan også bruges som spændingsopbyggende effekt Krydsklipning i Minority Report
PARALLELKLIPNING	Man viser ting der foregår på samme tid men forskellige steder; handlingstrådene mødes ikke. Kan beskrive forskellige miljøer. Lægger op til tilskuerens refleksion. Silence of the Lambs - parallelklipning Parallelklipning - The Godfather
JUMP CUT	Klip mellem to næsten ens beskæringer (indenfor samme indstilling), så der sker en let forskydning i tid/rum. Virker enten overraskende/skaber uro eller ufrivilligt Stardust - jump cut

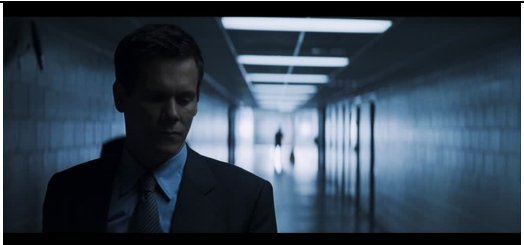


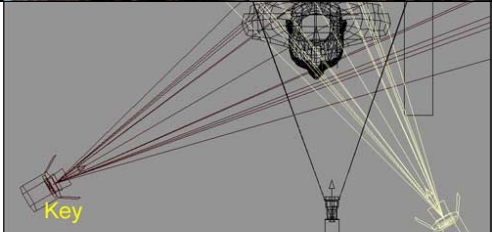
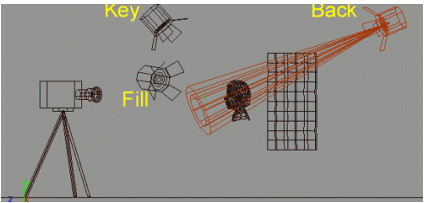
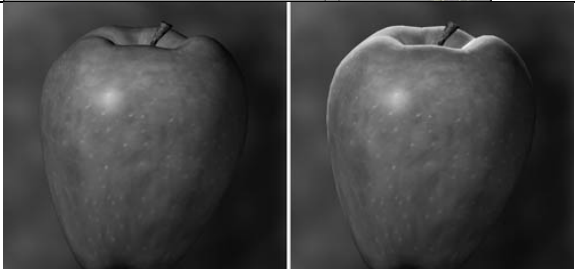
	eksempel på jump cuts
ELLIPTISK KLIPNING	Forkorter handlingen, spring i tid og rum Old Boys - elliptisk klipning
SUSPENSEKLIPNING	Skaber spænding, da filmisk tid længere end faktisk tid
MINIMALKLIPNING	Lange indstillinger. Dvælende scener der medfører et fokus på dialog og billeder. Minimalklipning - Panic Room
<p>MONTAGEKLIPNING</p> <p>Synlig klippeteknik, hvor klipningen skaber sammenhæng gennem associationer. Bruges ofte til at videregive en stemning eller give et hurtigt overblik. Billederne kan være klippet sammen i næsten vilkårlig rækkefølge. Appellerer til medlevende fortolkning. Montage eksempler</p>	
SYMBOLSK MONTAGEKLIPNING	Synlig og ekspresiv, kan virke nærmest rodet og tilfældig
KONTRASTKLIPNING	Kan provokere og få tilskueren til at overveje sammenhængen
SUBLIMINALKLIPNING	Påvirker tilskuerens underbevidsthed. Kan f.eks. bruges til at fremkalde en ubehagelig tilstand i gyserfilm. Fight Club - Subliminalklip
Andre begreber ift. klipning: langsom vs hurtig klipperytme	

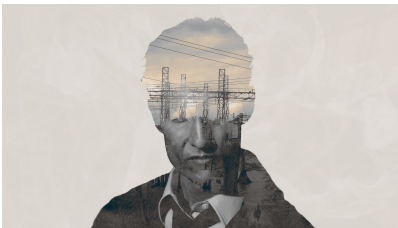

LYD			
DIEGETISK LYD		IKKE-DIEGETISK LYD (ASYNKRON LYD)	
Tilskueren kan forbinde lyden med det billedunivers filmen etablerer		-Lyd lagt på i redigeringsprocessen, og som tilskueren kan hører ikke oprindeligt stammer fra billeduniverset	
TALE	Den tale eller monolog personer siger i filmen/dokumentaren mens den optages	VOICE-OVER (TV-JOURNALIST: SPEAK)	Asynkron tale; i fiktion f.eks. en gengivelse af persons indre tanker/monolog eller fortælleren giver informationer til seeren
INCIDENTAL -MUSIK	filmmusik, der i modsætning til underlægningsmusik spilles på filmens handlingsplan og kommer f.eks. fra en radio eller en musiker, så den kan høres af de fiktive personer	UNDERLÆGNINGS-MUSIK	filmmusik, der ikke kan høres af filmens personer, men kun af publikum (modsat diegetisk musik)
REALLYD	Den reallyd man optager samtidig med billedet.	EFFEKTLYD/ METAFORISK LYD	Overdreven, forstærkende lyd, fx hjertebanken, der skaber dramatisk effekt, eksplosion, .
		SUBJEKTIV LYD	Lyden gengives som personen i filmen oplever den (ofte forvrænget).
		KONTRAPUNKTISK LYD	Det billedmæssige og lyd-mæssige peger i hver sin retning
		MICKEY MOUSING	Musik imiterer bevægelser på billedsiden.

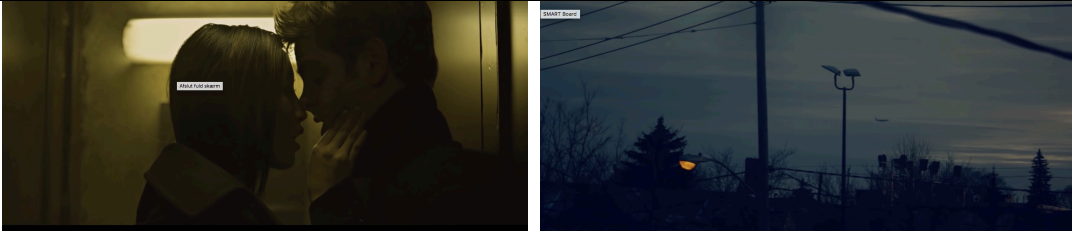

ON-SCREEN LYD	Når man ser lydkilden i billedet kaldes det on-screen lyd
OFF-SCREEN LYD	Når lydsiden til en diegetisk lyd ikke optræder i billedet, kaldes det off-screen lyd. F.eks. et bilsammenstød der ikke ses, men blot høres.

LYDBRO	Lydsiden danner overgang mellem to scener der sammenkædes ved eksempelvis at lyden fortsætter fra slutningen af en scene og over i en anden. https://www.youtube.com/watch?time_continue=2&v=UX4vPjbcLUA
FOLEY	Lyde lavet af foley artister der skaber dagligdags lyde såsom fodtrin, tøj der gnider sig mod hinanden, dørhåndtag der drejes mv. Formålet er at gøre filens miljøer mere realistiske ved at få dem til at lyde ægte. https://www.youtube.com/watch?v=UNvKhe2npMM
CLEAN SOUND (ved optagelser)	Ubrudt reallyd uden billede, skal man altid sørge for at få rigeligt af når man laver produktioner

LYS (s 22)	
MODLYS	 <p>Optagelser lavet mod lyset, hvorved motivet bliver mørkt, evt. kun silhuet.</p>
HIGH-KEY BELYSNING	 <p>Alle elementer i billedet er oplyst på nogenlunde samme måde, typisk tv, lystspil, komedie og tv-nyheder (hvor den i sidstnævnte skal underbygge troværdighed).</p>
LOW-KEY BELYSNING	

		<p>Få, begrænsede lyskilder og derfor er store dele af motivet i mørke. Ofte dramatisk effekt og opleves som noget der skaber en tung og trist stemning.</p> <p>Få</p>
<p>SIDEBELYSNING</p>		<p>Kan vise en karakters dualitet (to sider af personligheden) - en muligt indre konflikt mellem det gode og det onde</p>
<p>REALLYS</p>	 <p>- Jeg har lige fået min bajer. - Kaptajnen er på vej.</p>	<p>Solens naturlige stråler iscenesætter belysningen i billedet</p>
<p>KLASSISK LYSSÆTNING (3-punkts belysning) Key= stærkeste lyskilde</p>		
<p>BAGLYS</p> 		<p>Skaber skarpe linjer af motivet, dramatisk snarere end realistisk fremstilling</p> <p>Giver motivet dybde</p>

BILLEDEFFEKTER	
DOBBELTEKSPONERING	 <p>To eller flere separate kameraoptagelser smelter sammen til een indstilling.</p> <p>True Detective titelsekvens - dobbelteksponering</p>
SPLIT SCREEN	 <p>Billedet deles i 2, 3 eller flere vinduer</p> <p>Kill Bill - split screen</p> <p>https://vimeo.com/23768767</p>
FREEZE FRAME	Også kaldet frossent billede - kan visualisere panik eller chok hos en person
FAST MOTION	Billedhastigheden forøges: Hulk vs Iron Man - fast motion
SLOW MOTION	Billedhastigheden sættes ned: eksempler på slow motion fra forskellige film
CGI (=COMPUTER GENERATED IMAGES)	Computergenererede special effects CGI i Woolf of Wall Street
COLOURGRADING	Billedernes farver og kontrastforhold justeres i redigeringen

	
BULLET TIME	Avanceret udgave af slow motion, hvor man f.eks. ofte tilføjer en travelling undervejs: The matrix - bullet time tidskode 2.05-
BLUE/GREEN SCREEN	
DIGITALE SLØRINGER	Kan virke som en autencitetsmarkør (signalerer fakta) 