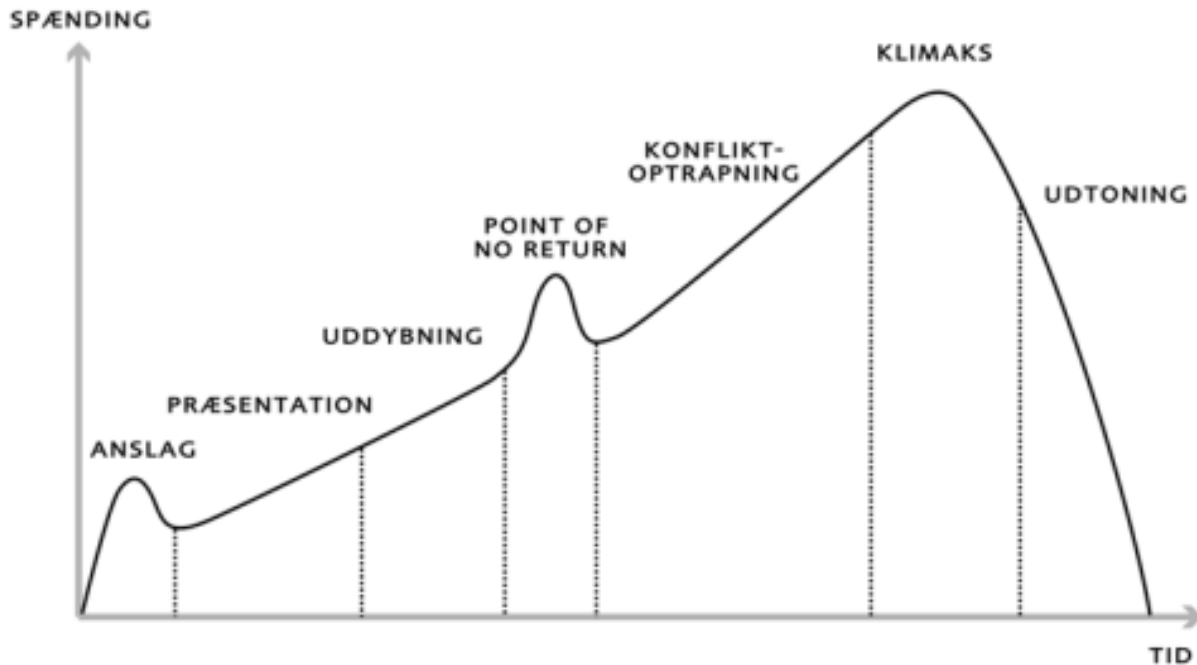


Berettermodellen

Berettermodellen er en analysemodel, der giver overblik over historiens forløb og filmens spændingsopbygning.

Berettermodellen er inddelt i syv faser, der har hver sin funktion i den samlede fortælling:



Anslag: Filmens begyndelse. Anslaget giver en forsmag på filmens præmis, stemning, genre, tema og stil.

Præsentation: Filmens vigtigste personer og locations bliver introduceret. Der bliver lagt op til filmens konflikter.

Uddybning: Filmens konflikter begynder at presse sig på. Vi får mere viden om personerne, konflikterne og filmens temaer.

Point of no return: Vendepunktet for filmens hovedperson. Her sker en afgørende begivenhed. Nu er der ingen vej tilbage. Hovedpersonen må tage konsekvensen af begivenheden.

Konfliktoptrapping: Filmens indre og ydre konflikter udvikler sig. Der opstår komplikationer. Presset på hovedpersonen bliver større og større.

Klimaks: Filmens spændingsmæssige højdepunkt. Her bliver kampen afgjort, og konflikten bliver løst.

Udtoning: Konflikten er afsluttet. En ny livssituation er opstået for filmens vigtigste personer.



*Overskud til hinanden
- i trafikken*

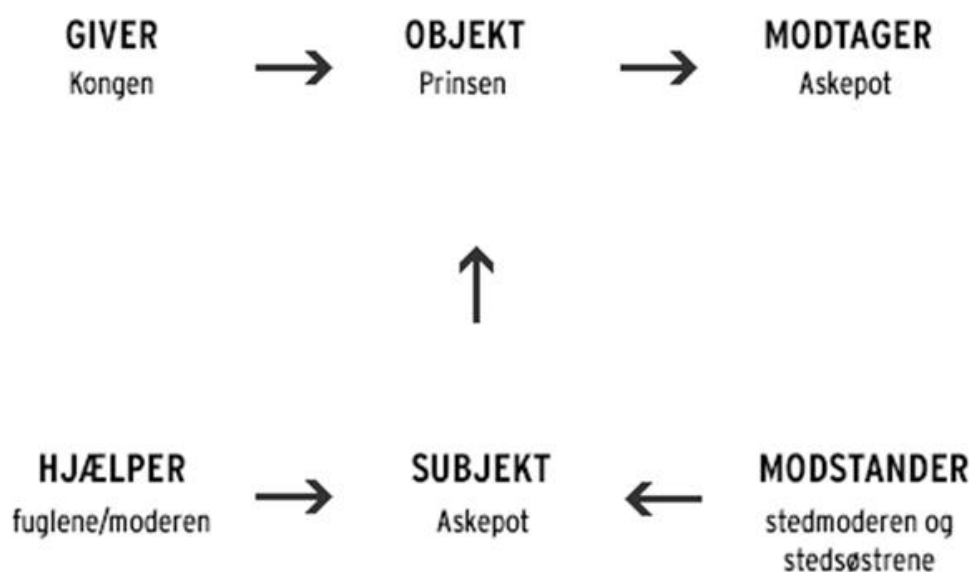
Aktantmodellen

Aktantmodellen er en analysemodel. Den giver overblik over de vigtigste personer og deres forhold til hinanden i en historie.

Ordet 'aktant' kommer fra latin, hvor 'actus' betyder handling. En aktant er én, der handler. Aktantmodellen er en model, hvor vi får overblik over, hvem der handler i filmen. I modellen er der seks aktanter i alt.

Aktantmodellen tager udgangspunkt i filmens hovedperson (subjektet) og hans/hendes projekt, dvs. kamp eller mission for at opnå sit mål (objektet). Hovedpersonens projekt er det vigtigste i fortællingen, og det som filmen handler om.

Aktantmodellen blev oprindeligt udviklet til at analysere folkeeventyr. Vi kan også bruge den, når vi skal analysere andre slags fortællinger, fx film.



Subjekt: Filmens hovedperson. Subjektet har altid et projekt: noget han/hun gerne vil opnå.

Objekt: Målet for subjektets projekt. Det, som subjektet gerne vil opnå. Objektet kan være en person, som subjektet fx er forelsket i, en genstand (fx en værdifuld ædelsten) eller noget mere abstrakt (fx helbredelse eller hævn).

Giver: Den eller det, der til slut overdrager objektet til modtageren. Kan både være en person eller en abstrakt størrelse som fx myndighederne, samfundet eller kirken.

Modtager: Den, der til slut modtager objektet. Er tit den samme som subjektet.

Modstander: Nogen eller noget, der står i vejen for, at subjektet kan gennemføre sit projekt og nå sit mål. Det kan være en person (fx en rival), en egenskab ved subjektet (fx svaghed), udefrakommende fænomener (fx en naturkatastrofe) m.m. Der kan godt være flere modstandere.

Hjælper: Nogen eller noget, der hjælper subjektet med at gennemføre sit projekt og nå sit mål. Hjælperen kan være en person (fx en ven), egenskaber (fx viljestyrke), kræfter (fx at kunne blive usynlig) eller ting (fx et sværd) m.m. Der kan godt være flere hjælpere.



Overskud til hinanden
- i trafikken