



Blekinge Tekniska Högskola, Institutionen för teknik och  
estetik

Kandidatarbete i medieteknik, 30 hp

Vårtermin 2016

## Hjälte vs Skurk

”I rymden kan ingen höra dig skrika yippee-ki-yay motherfucker”

Emil Daniel

John Johansson

Handledare: Linda Paxling

Examinator: Peter Ekdahl

## **Abstrakt**

Mötet mellan människor är något som kan vara spännande och få en att upptäcka något nytt i livet, likaså i film. Dessa möten mellan karaktärer gör att handlingen drivs framåt och skapar ett spännande interagerande mellan karaktärer. I detta kandidatarbete har vi valt att fokusera på mötet mellan hjälten och skurken, oftast två starka och viktiga karaktärer inom film. Karaktärsrollerna är hämtade från Voglers *The writer's Journey* (1997). För att få en bredare bild av hur rollerna kan se ut i film har vi valt att analysera två olika filmer i olika genre, filmerna vi valt är *Die Hard* (1988) och *Alien* (1979). Vi har tagit hjälp av analysmodellen som presenteras i *From Antz to Titanic - A students guide to film analysis* (2000) och format modellen till vårt passande. En av delarna i analysen fokuserar på hur de tekniska aspekterna i scener kan hjälpa till att föra berättelsen vidare. Grundat i undersökningen har en kompletterande gestaltning i form av en film skapats där vi har använt oss av karaktärsrollerna som vi analyserat.

**Nyckelord:** Möten, Karaktärsroller, Hjälte, Skurk, Film

## **Abstract**

Meetings between people can be exciting and make you discover something new, also in movies. Meetings between the characters drives the plot forward, and create exciting interaction between the characters. We have chosen to focus on meetings between the hero and the villain, two strong and important character roles in the film. The character roles are taken from Vogler, *The Writer's Journey* (1997). To get a broader picture of how roles may appear in film, we have chosen to analyze two different films in different genres, the films we have chosen are *Die Hard* (1988) and *Alien* (1979). We have used the analytical model presented in *From Antz to Titanic - A student's guide to film analysis* (2000) and formed the model to our fitting. One of the parts of the analysis focuses on the technical aspects of the scenes that can help move the story forward. Based on our survey of character roles and meetings between them, we have created a movie to portray this.

**Keywords:** Meetings, Character Roles, Hero, Villain, Film

### **Arbetsfördelning**

Tidigare och aktuell forskning delade vi upp mellan oss så Emil har skrivit delarna *Vad är en karaktär?* och *Karaktär i manus*, John skrev delen som handlar om Karaktärsroller.

I metod delen så delade vi upp de tekniska delarna så vi skrev hälften var, och beskrivningen till metod kapitlet skrev vi tillsammans. Analysen på filmen *Die Hard* delade vi upp att Emil skrev delarna som heter *Die Hard handling*, *Hjälten*. John skrev *Die Hard Bakgrund*, *Skurken*, och *sekundär analys* och sedan skrev vi hälften var i delen *Möte mellan Hjärte och Skurk*.

I *Alien* analysen skrev Emil *Alien Handling*, *Alien Bakgrund*, och *Hjälten*. John skrev *Skurk* och sedan skrev vi hälften var i delen *Möten mellan Hjärte och Skurken*. Delen *Vår Film* skrev John och *Slutsatsen* skrev Emil.

## Innehållsförteckning

<b>ABSTRAKT</b> .....	<b>2</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>3</b>
<b>1. BAKGRUND</b> .....	<b>6</b>
<b>1.2 FRÅGESTÄLLNING</b> .....	<b>6</b>
<b>1.3 SYFTE</b> .....	<b>7</b>
<b>1.4 TIDIGARE AKTUELL FORSKNING</b> .....	<b>7</b>
1.4.1 VAD ÄR EN KARAKTÄR?.....	7
1.4.2 KARAKTÄR I MANUS .....	8
1.4.3 KARAKTÄRS ROLLER .....	9
1.4.3.1 HJÄLTE .....	10
1.4.3.2 SKURK .....	11
<b>2. METOD</b> .....	<b>12</b>
2.1 GESTALTNING SOM METOD .....	13
2.2 TEKNIK .....	14
<b>3. RESULTAT OCH DISKUSSION</b> .....	<b>20</b>
3.1 DIE HARD BAKGRUND .....	20
3.2 DIE HARD HANDLING.....	20
3.3 PRIMÄR ANALYS .....	20
3.4 HJÄLTE .....	21
3.5 SKURK .....	21
3.6 MÖTET MELLAN HJÄLTE OCH SKURKEN .....	22
3.7 SEKUNDÄR ANALYS .....	24
3.8 ALIEN BAKGRUND.....	25
3.9 ALIEN HANDLING .....	26
3.10 PRIMÄR ANALYS.....	27
3.11 HJÄLTE .....	27
3.12 SKURK .....	28
3.13 MÖTEN MELLAN HJÄLTEN OCH SKURKEN.....	29
3.14 VÅR FILM .....	31
3.15 SLUTSATS .....	32
<b>ORDLISTA</b> .....	<b>33</b>
<b>KÄLLFÖRTECKNING</b> .....	<b>34</b>

## **1. Bakgrund**

Film har alltid varit ett intressant media för oss båda och har fått oss att vilja utvecklas som filmskapare nu ser vi även vår chans att hjälpa andra att också utvecklas. För en utveckling i rollen som filmskapare krävs det att man analyserar filmerna in i detalj men viktigast av allt skapar film, vi har därför valt att arbeta med båda dessa delar. Våra tidigare filmproduktioner har vi haft ambitionerna att skapa något unikt varje gång. En filmproduktion valde vi att göra hela filmen i point of view och utefter det skriva en handling till idéen. I en tidigare högskolekurs valde vi att fokusera på en längre filmproduktion, vars manus var på runt tjugo sidor, och skapade en film om två bröder som träffade en robot. Dock har vi aldrig känt att karaktärerna gav en starkare koppling till betraktaren, vilket vi tycker är en av det viktigaste faktorerna för att en betraktare skall bli engagerad och indragen i handlingen. I detta kandidatarbete vill vi därför fokusera på att skapa mer trovärdiga karaktärer med en bakgrund och att det ska framgå under filmens gång. I detta kandidatarbete lade vi stor fokus på att skriva karaktärerna och deras möten emellan varandra för att låta möten styra handlingen vidare. Vi fann det intressant och givande att studera just möten mellan karaktärer.

En viktig del i skapandeprocessen är att hitta inspiration, både utifrån ett filmskapande perspektiv men även från ett undersökande. Vi har därför tagit inspiration från tidigare skapade filmer men även litteratur skapad utav författare med en bakgrund i filmskapande. Vi har sett videoklipp på Youtube där regissörer, manusförfattare och skådespelare talar om hur man blir en bättre filmskapare. Alla är eniga i att man någon gång måste skapa en färdig film. Vi ville skapa en film som visar på vad vi lärt oss och den kunskap vi fortfarande saknar för att vi i framtiden skall kunna utvecklas som filmskapare och förhoppningsvis ge lärdom till andra framtida filmskapare.

### **1.2 Frågeställning**

Hur kan möten mellan de två karaktärsrollerna hjälten och skurken skildras i film?

### 1.3 Syfte

Genom att analysera karaktärsroller och deras möten mellan varandra i omtalade filmer, vill vi kunna utveckla och applicera egna tankesätt på framtida filmproduktioner. Vi hoppas även på att andra filmskapare kan dra nytta av sättet att se på möten mellan hjälte och skurk.

### 1.4 Tidigare och aktuell forskning

Detta kapitel behandlar tidigare forskning som ligger till grund för vår undersökning.

#### 1.4.1 Vad är en karaktär?

Karaktären är en produkt av olika kombinationer, dess komplexitet sätter karaktärens personlighet, det är som en kombination av olika smaker i mat enligt Eder, Jannidis, & Schneider (2010).

Semiotiker är forskare som forskar inom semiotik, semiotik är studiet av tecken.

*Semiotiken som vetenskap eller disciplin studerar hur betydelser uppfattas, och mening bildas, i kommunikativa situationer, dels i de tecken vi använder i skrivet och talat språk, dels hur de förekommer i andra förmedlande resurser såsom gester, bilder, fysiska ting och biologiska processer.*

Semiotik (2016)

Semiotiker ser karaktärer som en typ av symbol med olika känslor vilka senare reflekteras vidare till oss betraktare. Vi betraktare relaterar inte bara till karaktären som en fiktiv sak utan även till deras eventuellt intelligenta eller knasiga representation.

Ofta när en novellist eller författare skriver en berättelse sker handlingar utifrån karaktärens inre psyke säger Eder (2010), det underlättar då om det finns en välskriven bakgrund till karaktären. Bakgrunden behöver inte beskrivas fullständigt i novellen eller filmen utan huvudsaken är att du som författare är medveten om den. Många manus är beroende av karaktärers handlingar snarare än dialog, då en persons handlingar ibland "talar" för sig självt. Eder (2010) menar på, att visa en poäng eller ett budskap är i vissa situationer lättare att visa med en handling, i moderna fiktiva aktion filmer så drivs oftast handlingen av karaktärens görande och agerande i olika situationer och inte av dialog. Det behöver dock inte vara positivt utan tvärtom, risken är att du som betraktare inte kopplar lika mycket emotionellt till karaktären.

En karaktärs handlingar kan visa på karaktärens personlighet, dock är det sällan karaktärer porträtteras enbart utifrån deras handlingar utan oftast sker det i kombination med dialog, i

vissa fall kan en karaktär karaktäriseras genom sitt utseende vilket ses främst inom tecknad film.

För att betraktaren ska förstå filmens handling måste personen förstå önskningarna, planerna och motivationen av en karaktär. Motivationen av en karaktär utgör en gemensam gräns mellan karaktär och handling.

Karaktärens motivation hör oftast till psyket, det inre livet och personlighetsdrag. När en skapad karaktär placeras in i en berättelse tittar betraktaren på vad det är för motivation karaktären har och utifrån det förväntar vi oss en viss handling baserat på våra egna erfarenheter och tolkningar. Detta är anledningen till varför motivationen tenderar att vara kärnan i en berättelse, eftersom det förklarar filmens tema och även vilka känslor som är tänkta att levereras till publiken enligt Eder (2010).

#### *1.4.2 Karaktär i manus*

Boken *Screenplay* handlar om hur man bygger och strukturerar ett manus Field (2005). Field (2005) går in på hur man skriver början och slut i ett manus, de tekniska aspekterna av ett manus och hur man skriver trovärdiga karaktärer:

*What is character but the determination of incident? And what is incident but the illumination of character?*

Field (2005 s.43)

Incidenter (speciella händelse eller event som händer i en speciell koppling eller relation till något) i ett manus är väsentligt, och handlingen är att karaktären agerar och reagerar till den. Incidenten ger i sin tur ett dramatiskt behov<sup>1</sup> till karaktären, detta dramatiska behov kan vara att skydda någon, eller att slänga en ring i lava på Mount Doom i *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001).

Författare som skriver karaktärer skall känna sin karaktär väldigt väl, anser Field (2005). Som författare skall du kunna säga vad karaktären har för privatliv, personligt liv och professionellt

---

<sup>1</sup> Dramatiskt behov: Eller dramatic need som Syd Field skriver i boken *Screenplay*. Ett dramatiskt behov är något som driver karaktärer fram genom handlingen. Det kan vara att hitta något specifikt, göra något man brinner för, att rädda någon, skydda någon osv. Som t.ex. Ripley's dramatiska behov är att fly skeppet *Nostromo* och döda *Alien*.



liv. Du är inte din karaktär är viktigt att veta, du kan ta inspiration från ditt liv och applicera det på din karaktär men det är fortfarande inte du.

Huvudkaraktärer får inte hela tiden reagera till situationer utan de skall agera i situationer menar Field (2005). Annars finns det en risk för karaktären att distanseras från manuset och bli ointressant.

Fyra essentiella kvalitéer skall finnas för att karaktären skall vara trovärdig.

1. Karaktären skall ha ett tydligt och starkt dramatiskt behov.
2. Dem har en individuell synvinkel.
3. Dem har en personlig attityd.
4. Dem skall gå igenom någon typ av förändring.

Field, S (2005) talar om att det är jätte viktigt att karaktärerna har ett dramatiskt behov och att det oftast förändras under Plot Point 1<sup>2</sup>. Om författaren inte har kunskap om det dramatiska behovet är det svårt att skriva en övertygande karaktär. Karaktärens synvinkel är ett personligt sätt att se på världen, där t.ex. en förälder har en vuxen uppsyn medan en student har sin egen synvinkel. Synvinkeln kan även vara ett troende till Gud eller en humanistisk tro.

Attityd är annorlunda från synvinkel, där en attityd är en inställning som karaktären har, positiv eller negativ, glad eller arg, cynisk eller naiv, optimistisk eller pessimistisk osv, detta är olika attityder.

Du som författare skall även se till att dina karaktärer går igenom en förändring och vad den är, samt visa på en emotionell förändring hos karaktären menar Field (2005).

### 1.4.3 Karaktärs roller

*The writer's Journey* är en bok skriven av Christopher Vogler, en filmskapare och författare som har både studerat och praktiserat filmskapande. I boken beskriver Vogler vad resultatet av ett sökande för att skapa en guide till att skapa berättelser, men som i slutändan blev en sorts manual för livet. Han beskriver själv boken inte som en uppfinning utan som en observation, en observation som kan bli replikerad och återskapad i ett oändligt antal varianter. Boken beskriver berättandet som en resa för både karaktärer och för författaren till

---

<sup>2</sup> Plot Point 1: Är en del i ett manus, det är den incidenten i manuset som leder in till mitten av handlingen. Det är en typ av kall till ett äventyr, då hjälten dras in till en speciell värld där äventyret börjar på riktigt.

berättelsen. Vilka det är som är en del i resan försöker Vogler beskriva i första delen av boken, för att i andra delen prata om hur resan är utformad.

Vogler (2007) pratar om vikten i att förstå de olika roller karaktärer har i en berättelse, rollerna inte behöver vara permanenta. Rollerna ska kunna ses som masker som en karaktär kan ta på eller av sig under berättelsens gång. En karaktär kan börja som en mentor för att senare i berättelsen ta rollen som hjälte. Som exempel på detta tar Vogler upp Obi-wan Kenobi ifrån *Star Wars* (1977) som genom större delen utav berättelsen agerar i rollen som mentor men för att i slutet utav filmen temporärt ta rollen som hjälte.

För att konkretisera det som vi har pratat om tidigare mer utförligt förklarar vi i avsnittet nedan några av de roller som Vogler nämner.

#### *1.4.3.1 Hjälte*

Huvudkaraktären i en berättelse är oftast som Vogler (2007) beskriver, den karaktären som växer eller lär sig mest i förhållande till de andra karaktärerna genom berättelsen. Hjältar är oftast de som överkommer hinder och uppnår sina mål. Som Vogler beskriver det så borde det finnas i hjälten något som betraktaren kan relatera till, betraktaren bör kunna skapa emotionella band till karaktären i filmen. Det ska även finnas en drivkraft som vi som betraktare också kan känna igen från våra egna liv utanför filmen, t.ex. önskan att bli förstådd eller älskad, eller drivet för att överleva eller att kräva ut hämnd.

Karaktärsbrister är oftast relaterbart i en hjälte, de gör en karaktär mänsklig. Brister ger karaktären en chans att växa och att söka efter något eller någon. En brist kan betyda att karaktären saknar en partner och det kan vara en drivande kraft att hitta detta. Vogler talar om att det i berättelser ofta symboliseras i att hjälten har förlorat någon i sin närhet som t.ex. en familjemedlem eller som sagt en partner. Bristen kan vara det som driver hela handlingen framåt, då blir sökandet efter en helhet berättelsens hjärta.

*People commonly think of Heroes as strong or brave, but these qualities are secondary to sacrifice - the true mark of a Hero.*

Vogler (2007, s. 31)

Det som hjälten gör är det som definierar hen. I en kritisk punkt i berättelsen så ska hjälten vara den som agerar, och den som vågar ta steget som kan vara det mest riskfyllda eller mest

ansvarsfulla. Hjälten är den karaktären som är beredd att offra sig eller något av värde för att det ska gynna en grupp eller ett ideal.

Något som finns i varje berättelse är ett möte med döden, det behöver inte vara död som i att en karaktär fysiskt dör, det kan vara något som symboliserar döden eller att det finns en risk för att dö. Vogler (2007) talar om att visa betraktaren hur hjälten handskas med döden. Detta kan visas genom att hjälten är villig att ta chansen eller risken att äventyret kan leda till t.ex. fara eller död.

#### *1.4.3.2 Skurk*

Skurk karaktären i en berättelse beskrivs i boken som en fiende, någon som utmanar hjälten och ger den en värdig motståndare. Likt alla andra karaktärs typer så kan skurk ses som en mask som flera utav karaktärerna kan bära, hjälten kan temporärt visa sin onda sida och ta på sig skurk masken t.ex. kan en hjälte bli självdestruktiv eller tvivla på sig själv men även bli någon som missbrukar sin makt.

Som sagt så kan en skurk karaktär ha flera roller som Anthony Hopkins karaktär "Hannibal Lecter" i När lammen tystnar (1991), han är primärt en ond karaktär i filmen som visar på de onda sidorna av det mänskliga psyket, men han tar även rollen som en Mentor åt filmens hjälte. Vogler menar på att en skurk karaktär inte borde vara helt ond utan fortfarande ha någon sorts mänsklighet kvar för att betraktaren ska kunna relatera till karaktären, och för att de ska bli minnesvärda. Men även för att det inte bara ska bli en känslolös kamp mellan hjälten och ondskan utan det får en djupare mening.

## 2. Metod

I detta kapitel så kommer vi utgå från boken *From Antz to Titanic - A students guide to film analysis* (2000) som presenterar en bred analysmodell, som vi kommer kunna modellera till att passa vårt behov. Vi kommer även att använda oss utav begrepp som vi har presenterat i kapitlet *Tidigare och aktuell forskning* så som hjälte och skurk men även karaktärsroller, detta för att få en djupare förståelse om hur möten karaktärer emellan kan fungera i film. Vi kommer även att prata om karaktärsuppbyggnad med begrepp hämtat från boken *Screenplay* (2005). Vi har först gjort en kort beskrivning av bakgrunden till filmen, sedan en kort beskrivning av handlingen. Efter det en primär analys och en sekundär där vi själva väljer ut de delar vi vill lägga fokus på, vad dessa områden betyder och vad de har för syfte tar vi upp längre fram i texten. Alla dessa delar ingår i analysmodellen som vi har hämtat från boken skriven utav Barker, *From Antz to Titanic - A students guide to film analysis* (2000). Vi har valt att analysera filmerna *Die Hard* (1988) och *Alien* (1979), båda filmerna är sedda kritiskt sett som succéer i respektive genre. Vi valde dessa filmer för sättet som berättelserna är uppbyggda, och sättet som hjälten och skurken i filmerna interagerar med varandra. Vi gjorde ett aktivt val av att inte välja filmer i samma genre som vår film. Detta på grund av att karaktärsrollerna som Vogler tar upp passar in på de flesta filmer oavsett vilken genre. Analysmodellens delar ser ut som följande.

### *Filmens bakgrund*

När är filmen gjord, vem har gjort den, vem har huvudrollen hur gick det för filmen i allmänhet.

### *Filmens handling*

En övergriplig förklaring om vad filmen handlar om.

### *Primär analys*

En analys av utvalda delar i filmen som vi har valt ut. Fokus kommer ligga på de två karaktärsrollerna hjälten och skurken där vi valt att följa karaktärernas utveckling genom hela berättelsen för att kunna ta reda på de delar som hjälper till att bygga upp spänning och hur möten kan porträtteras i film.

### *Sekundär analys*

Syftet med den sekundära analysen är att gå djupare in i en specifik scen för att kunna ta lärdom utav den. Vi har valt att fokusera på de tekniska delarna i scenen. De tekniska delarna hjälper till att förstärka mötet och känslan mellan hjälte och skurk. Vi valde att bara göra en sekundär analys på filmen Die hard, för att mötet mellan hjälten och skurken i den filmen är det som vi kan dra flest paralleller till vår egen gestaltning. Valet att gå djupare in på de tekniska delarna i scenen är gjorda för att vi kände att det var det som vi ville undersöka för att kunna fånga inspiration och få lärdom av till vår gestaltning.

### *2.1 Gestaltning som metod*

Vi började jobba med vår gestaltning genom att komma på ett "universum" som karaktärerna lever i för att sedan kunna skriva in dem i den värld vi skapat åt dem. Vi fortsatte med att skriva karaktärerna utifrån en modell hämtad från boken Screenplay (2005), så vi skrev bakgrund till karaktärerna, vi skrev om deras familj och deras relation till varandra. Vi insåg sedan att denna metod inte höll hela vägen till vår gestaltning så vi tog därför hjälp av Voglers modell för att låta mötena mellan de olika karaktärsrollerna driva berättelsen framåt. Screenplay hjälpte oss till viss del med att skapa karaktärerna men The writer's journey hjälpte oss att få fart på berättelsen. Voglers bok tillsammans med analyserna lärde oss hur mötena kan driva berättelsen framåt.

## *2.2 Teknik*

Här tar vi upp och förklarar olika tekniska aspekter som dyker upp i vår sekundäranalys av filmen Die Hard (1988) längre fram i texten. Dessa tekniska delar är utvalda för att vi tycker att de är väldigt bra hjälpmedel till att bygga upp spänningen som vi försöker bygga upp i vår film.

### *Close up*

Mercado (2011) berättar om att närbild för med sig en närhet mellan publik och film, en intimitet som låter publiken koppla med karaktären och handlingen på en emotionell nivå. Med dagens teknik så har det blivit möjligt för filmskapare att skapa ett nästan oundvikligt band mellan publik och karaktär, då man kan jobba mer med skärpedjupet, och låta fokusen styras till det man vill att publiken skall titta på.

På grund av det starka emotionella involverandet mellan publik och karaktär, så är det viktigt att planera och försiktigt planera in dem vid nyckel moment i handlingen. T.ex. vid vändpunkter i handlingen där karaktären gör ett viktigt beslut, vanligtvis efter att ha lärt sig eller hittat något meningsfullt, eller så kan man använda dem som att fånga reaktioner. Om man överanvänder närbilder så kan deras effekt avta, de kommer att bli meningslösa i det narrativa. Man kan även använda närbilder om man som filmskapare behöver visa något viktigt, som Hitchcock regeln lyder, du skall filma det som är viktigt med den närhet eller frånvaro som saken har i värde i stunden.

“The size of any object in your frame should be proportional to its importance to the story at the moment.” Alfred Hitchcock (1985)

### *Extreme Close up*

En extrem närbild används ofta för att visa i bild att något är viktigt till berättelsen menar Mercado (2011), det kan vara något speciellt med en karaktär eller ett objekt. När en närbild kan visa nyanser utav agerande som hade försvunnit i en vidare vinkel, så visar en extrem närbild bara på väldigt små detaljer. Extrema närbilder kan användas på objekt som inte verkar ha någon betydelse, för att senare i berättelsen kunna vara väldigt betydelsefulla. Kanske för att det inte ska kännas onaturligt i filmen om det introduceras sent.

### *Over the shoulder*

Används oftast i konversations scener i film mellan två eller fler karaktärer, för att visa vem som är i fokus just med den vinkeln. Det kan även användas för att visa något som en karaktär tittar på. Namnet hänvisar till placeringen utav kameran precis ovanför axeln på personen närmst kameran. Vinkeln används för att skapa ett djup i bilden genom att placera något nära kameran i förgrunden.

Enligt Mercado (2011) så kan det beroende på hur mycket utav bilden axeln tar upp berätta olika saker, t.ex. om axeln tar upp mycket utav bilden kan det betyda att karaktären med ryggen mot kameran har ett sorts övertag över en annan karaktär.

### *Skärpedjup*

Mercado (2011) berättar att skärpedjup är ett kraftfullt verktyg för att manipulera kompositionen i bildvinkeln, skärpedjup avgör vad som skall vara skarpt och i fokus och vad som skall vara ur fokus och oskarpt. Manipulera skärpedjup på olika sätt, Ändra bländaren på kameran, flytta kameran närmare subjektet för att få ett kortare skärpedjup eller längre ifrån för att få ett långt skärpedjup.

### *Match cut*

Match cut fungerar som ett samlings ord för olika sätt för en klippare att matcha ihop klipp med varandra. En klippare kan enligt Chandler (2009) leta efter likheter i bild mellan två olika klipp för att hitta det bästa sättet att klippa ihop de, t.ex. kan man leta efter likheter i ljus och färger. Klipparen kan leta efter likheter i kamera vinklar eller använda sig utav något som kallas "Eyeline cut" för att göra klipp där två eller fler karaktärers ögon är i linje och blickriktningen är lik. Allt detta görs för att betraktaren inte ska tappa fokus i filmen. Klippningen ska vara osynlig för betraktaren.

### *Sned vinkel*

Sneda vinklar är bokstavligen en lutande kamera, så att horisontella linjer inte är i våg och vertikala linjer är diagonala i bildvinkeln. Denna typ av komposition kan skapa obalans eller desorientering som kan ge en känsla av dramatisk spänning, psykologisk instabilitet, förvirring, galenskap, eller drog påverkad psykos.

Trots att det är vanligast att man använder sneda vinklar för att visa en karaktärs förändrade eller förvridna sinnesstämning så kan det också användas till grupper av folk. Då kan det symbolisera att gruppen är i en ovan eller stressad situation.

Med sneda vinklar kan man även förmedla en ovanlig eller onaturlig situation tar plats i handlingen, det behöver inte handla om en karaktärs psykologi. Hur mycket eller liten den sneda vinkeln är speglar ofta vilken nivå av desorientering eller obekvämhets situationen befinner sig i. Extremt mycket lutning ger en väldigt skärande effekt, av använder man inte det så ofta, oftast reserverar man dem vinklarna till extrema situationer. Lutar man kameran bara lite så kan det ge en underliggande känsla av instabilitet i scenen, utan att det blir allt för distraherande. Överlag så använder man sneda vinklar vid utvalda punkter i filmer, ibland kan det dock användas genom en hel scen vid behov menar Mercado (2011).

### *Komposition*

Komposition i bild handlar om väldigt mycket, det finns många delar som berör kompositionen. En del vi fokuserar på handlar om placering av karaktärer i bild, en metod som är vanligt att använda är tredjedelsregeln. Regeln menar Mercado (2011) syftar till att dela in bilden lodrätt och vågrätt i tre delar, för att sedan kunna placera viktiga element i bild på ett sätt som skapar dynamik i kompositionen. Om t.ex. en karaktär är placerad till vänster i bild så för att skapa dynamik borde karaktären titta åt höger, detta görs för att karaktären ska ha utrymme i bild att titta mot. Detta kan vara viktigt att tänka på i konversations scener då det kan se konstigt ut om placeringen i bild blir fel. Ifall detta inte görs så kan bilden bli statisk och tappa spänning, om det inte är något man vill uppnå.

### *Hög och låg kameravinkel*

En högt placerad kameravinkel, ovanför ögonhöjd ger publiken en känsla av att de tittar ner på subjektet påstår Mercado (2011). Detta kan associeras med att karaktären är i en underlägsen situation, är svag, passiv eller orkeslös. Medan en låg kameravinkel som är placerad under ögonhöjd, ger publiken känslan att de ser upp till karaktären och effekten blir att man som betraktare tolkar karaktären som överlägsen, mäktig, har självförtroende och kontroll. Om man har för grova vinklar uppifrån eller nerifrån så kan det ge publiken en dynamisk men i vissa fall distraherande komposition. Det räcker med en lätt sluttning på vinkeln för att publiken skall få dem olika känslorna som levereras av dem två olika bildvinklarna.



### *Tilt*

En lätt tilt på kameran upp eller ner, med kameran monterad på ett stativ eller handhållen kan skifta publikens uppmärksamhet från en area till en annan, vertikalt så får du en större visuell räckvidd. Denna dynamiska bildvinkel används ofta till för etableringsvinklar, för att introducera platser genom att gradvis vinkla eller luta kameran neråt. Ibland så kan tilten sluta när den visar en karaktär komma fram någonstans eller lämna en plats. En annan variation kan vara att man först visar karaktärer och sedan tiltar man upp kameran för att visa miljön de befinner sig i, detta ger en kontext som kan vara komisk eller ironisk, beroende på vad man visar och vill säga med vinkeln menar Mercado (2011).

Mercado (2011) fortsätter att förklara hur en kamera tilt skall vara reserverad till meningsfulla stunder i narrativet för att slippa använda flera vinklar för att visa samma händelse. En kamera tilt kan vara motiverad av en karaktärs agerande, så om karaktären tittar upp så kan kameran följa med blicken uppåt.

Omotiverade kamera rörelser är något man bör undvika för att det bara kommer locka uppmärksamhet till rörelsen och publiken kan tappa fokus från handlingen. Ett jätte bra exempel av omotiverade kamera rörelser kan man se i de flesta filmer av regissören och producenten Michael Bay.

Den vanligaste kamera tilten blir oftast obemärkt av publiken, det är justeringar av kameran då en karaktär rör sig i bild, så måste man justera kameran så att karaktären hamnar rätt i bildutsnittet.

### *Dolly zoom*

Mercado (2011) förklarar att en dolly zoom är en manöver som kräver att kameran är monterad på en dolly, alltså en ställning där kameran kan flyttas fram och tillbaka på en räls för att minimera kameraskakningar. För att utföra en dolly zoom så ska kameran föras framåt eller bakåt på rälsen samtidigt som kameran zoomar ut eller in beroende på vilken effekt en vill uppnå. Effekten används ofta när en karaktär visas i bild för att sedan skapa en illusion av att rummet runtomkring krymper eller blir större, men karaktärens storlek i bild blir densamma. Detta används ofta i film för att kanske illustrera att en karaktär har kommit till en insikt eller att karaktären är överraskad av något som har hänt eller något hen ser. Effekten kan användas på en mängd olika sätt men bör inte användas för mycket då det kan bli obehagligt att titta på.

### *Tracking shot*

Tracking shot, så följer kameran med ett subjekt eller objekt i rörelse sidled, framför eller bakom. Mercado (2011) tydliggör att vissa kanske blandar ihop dolly shots med tracking men de är enkla att hålla isär, i en dolly shot så rör sig kameran självständigt och inte med subjektets rörelse. En dolly rör sig mot eller ifrån motivet, istället för att följa med som i en tracking shot. En tracking shot kan man göra på olika sätt, man kan göra det med en dolly med hjul, eller på räls, med en steadicam, från ett fordon, eller handhållet, allt beror på hur snabbt du kommer att åka och vad du vill ha för känsla på rörelsen. Oftast brukar man använda medium shots, medium long shots eller lång shots, för att man skall få med så mycket som möjligt, om man har för tajt komposition så kan mycket av den omgivande miljön försvinna, vilket kan ge en helt annan effekt än om man har en mer öppen bildkomposition.

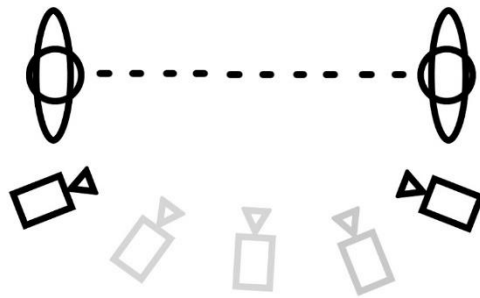
### *Focus racking*

Focus racking syftar till att flytta fokusen ifrån en del av bilden till en annan. T.ex. flytta fokusen från en karaktär i bakgrunden till en karaktär i förgrunden och sedan tillbaka. Detta kan göra att en guidar betraktaren vart hen ska titta i bild. Det kan göras för att i en spännande scen visa på detaljer som skapar spänningen. En karaktär i bild riktar ett vapen mot kameran, då kan fokusen skifta mellan pipan på pistolen till karaktärens ansikte för öka spänningen och känslan som bilden försöker förmedla.

### *180 graders regel*

Mercado (2011) förklarar att 180 graders regeln är designad så att man bibehåller kontinuiteten som bör existera då subjekt interagerar med varandra i en scen, och kommer därför att påverka vart de bör placeras i bild. Kameran bör alltid vara placerad enbart på ena sidan av den imaginära linjen. Om man inte följer denna regel så kommer det verka som att karaktärernas blickar är felvända.

Se bilden nedan som visar på den imaginära linjen och vart kameran kan befinna sig under tagningen för att inte desorientera publiken.



### 3. Resultat och diskussion

Här diskuterar vi de olika möten mellan karaktärsrollerna i två olika filmer, *Die Hard* (1988) och *Alien* (1979), vi gör här vår primära och sekundära analys på filmerna och en analys av vår film.

#### 3.1 *Die hard bakgrund*

Filmen *Die Hard* (1988) är regisserad utav John McTiernan, manuset är skrivet utav Jeb Stuart och Steven E. de Souza. Boken är baserad på en roman skriven utav Roderick Thorp. Filmens huvudroll var från början tänkt att spelas utav Frank Sinatra men då han tackade nej så blev rollen erbjuden till Arnold Schwarzenegger men även han tackade nej till rollen. Motvilligt så erbjöd 20th Century fox rollen till Bruce Willis som tackade ja, Willis var under den tiden mest känd som en komisk Tv-serie skådespelare och inte alls som den aktion skådespelaren vi oftast ser honom som nu. Filmen skapades för 28 miljoner dollar och spelade in över 140 miljoner dollar och sågs utav kritiker som en stor succé, filmen har blivit framröstad som en utav de bästa aktion filmerna någonsin. Filmens stora succé gjorde att fyra stycken uppföljare har skapats men även ett dator spel och en serie tidning.

#### 3.2 *Die Hard handling*

Filmen handlar kort om en polis John McClane från New York som ankommer till Los Angeles under Julafton då han skall fira jul med Holly och deras två barn. Julfesten som McClane och hans fru Holly befinner sig på blir dock kortvarig då en grupp terrorister avbryter festen. De visar sig dock snabbt att terroristerna inte är där utan anledning, de är där för att stjäla 670 miljoner dollar från ett valv i företaget. Ledaren av terroristerna Hans Gruber upptäcker att det är någon i byggnaden som de inte lyckats ta som gisslan. Det är McClane som försöker stoppa terroristerna med all sin kraft, han försöker kontakta polisen med sin radio men detta leder bara skurkarna närmare honom. McClane måste göra allt inifrån då polisen och FBI kan inte göra så mycket från utsidan. Tillslut lyckas McClane stoppa Gruber och hans terrorist gäng, räddar Holly och de flesta av gisslan.

#### 3.3 *Primär analys*

I denna primära analys kommer vi att fokusera på de delar som bygger upp karaktärsrollerna i filmen, vi kommer även att analysera mötena mellan filmens hjälte och skurk för att se hur handlingen utvecklas.

### 3.4 Hjälte

Hjälten i filmen *Die Hard* är väldigt tydlig. Utifrån Vogler's (2007) teori av hur en hjälte kan se ut och formas så har *Die Hard* uppnått varje steg i teorin. Vi skall kolla närmare på karaktärens utveckling genom berättelsen. Hjälten i filmen är John McClane, han har konstant en utveckling genom berättelsen.

- McClane sitter på ett flygplan, han håller hårt i armstödet och är på helspänn när flygplanet landar. En passagerare bredvid McClane kollar med honom om han är rädd för att flyga. McClane säger att han är rädd och får ett tips av den andra passageraren att när han landat och är på fastmark, så skall han ta av sig skorna och knipa med tårna. McClane tackar för tipset, reser sig upp och tar ut en enorm nalle ur bagagefacket, i det ögonblicket så syns McClanes vapen som han har i sitt hölster, han försäkrar den andra passageraren om att han är polis och har jobbat som det i elva år. Vi får sedan hoppa till en julfest på ett företag, på festen får vi träffa en kvinna vid namn Holly. Hon sätter sig på sitt kontor och pratar i telefon, vi får reda på att hon pratar med sin dotter, dottern svarar "McClane residence". När Holly har talat klart med sin dotter och deras hembiträde så lägger hon på telefonen, tittar på fotografier på en hylla, på en av bilderna får vi se John McClane tillsammans med henne och deras två barn. Hon smäller ned fotot med framsidan neråt. Tillbaka till John McClane som åker limousine och är på väg till festen som hans fru befinner sig på. I bilen pratar John med chauffören Argyle. Argyle är en väldigt pratglad typ och ställer mycket frågor till McClane, han frågar bland annat om John är gift, om han bor med kvinnan eller om han är skild. McClane säger att han inte är skild utan att de är fortfarande gifta men att hon har fått ett bra jobb i Los Angeles och han är en trogen New York polis som vill verkligen inte lämna sitt jobb, av kan de inte flytta ihop.

### 3.5 Skurk

Filmens skurk är precis som hjälten väldigt tydlig, Hans Gruber innehar rollen som skurk igenom hela filmen, då han ständigt testar och utmanar filmens hjälte. Karaktären Hans Gruber har i filmen ingen bakgrund, vi som betraktare får en kort introduktion till hans planer i filmen som efter några minuter visar sig vara en lögn. Alla poliser utanför byggnaden samt gisslan tror att Gruber och hans kompanjoner är terrorister som vill att deras allierade som

sitter i fängelse runt om i världen ska släppas fria. Men deras egentliga syfte är att komma åt alla pengar som finns i kassavalvet i byggnaden. Vogler (2007) skriver att i de flesta berättelser så ser skurken sig själv som hjälten, och i denna film så får vi där ett tydligt exempel på att detta inte är fallet. Då allt Gruber gör är för egen vinning, han delar inte några egenskaper med rollen som hjälte.

- I karaktärens introduktion så får vi se en samlad och lugn Hans Gruber, han visar inte sin riktigt elaka sida direkt. Han berättar för gisslan om att företaget som de jobbar för har genom historien visat sig vara väldigt giriga och ska nu visas att de inte har någon makt. Gruber är väldigt påläst och visar även på ett väldigt starkt intellekt. Han presenterar sig väldigt artigt och på ett charmigt sätt så försöker han imponera på Joseph Takagi, chefen för det stora företaget som de ska råna. Han visar upp en fasad för att för att Takagi ska öppna sig och berätta den informationen som Gruber behöver. När inte detta fungerar så tvekar han inte en sekund för att visa sitt rätta jag, som är en hänsynslös mördare och genuint elak människa.

### *3.6 Mötet mellan hjälte och skurken*

Här kommer vi skriva om de olika mötena som hjälten och skurken har i filmen, vad händer med karaktärerna i mötena.

- Första gången vår hjälte får se skurken är inte i ett möte ansikte mot ansikte, han får bara observera sin motståndare på avstånd utan att se hans ansikte. McClane får bara en uppfattning av vad Gruber är för typ av människa. McClane inser snabbt att Gruber är en människa som vågar mörda folk utan att känna någon ånger. Gruber försöker att få ut information av Joseph Takagi i ett rum, utanför smyger McClane och tjuvlyssnar på samtalen. Gruber får inte det han vill och skjuter istället Takagi utan att tveka en sekund. McClane reagerar på detta och försöker att dra sig undan och gömma sig men råkar slå i ryggen i bordet som han gömmer sig bakom. Grubers medhjälpare agerar direkt och börjar jaga McClane. I detta möte sätts jakten på McClane igång, och McClane får en bild av vad ledaren Gruber är för typ av människa.
- Deras andra möte är precis som första mötet, varken Gruber eller McClane får se varandra. McClane ligger uppe på en hiss som Gruber kliver in i. Precis innan mötet så har McClane dödat en utav Grubers medhjälpare och tagit hans maskingevär och hans

radio, han sätter den döda kroppen på en stol och ställer in den i hissen för att skicka ner ett meddelande till de andra medhjälparna, han har nämligen skrivit meddelandet på den döda medhjälparens tröja. Han har gjort detta för att han ska försöka ta reda på mer information om medhjälparna, hur många de är och vad de heter. McClane får då se Gruber ståendes i hissen men han får inte se hans ansikte så han vet inte exakt hur han ser ut, men han får reda på att Gruber talar tyska, vilket är viktigt för McClane inför det sista mötet.

- Det tredje mötet etableras över radion, McClane bjuder in till detta möte, då han trycker till på radion och Gruber reagerar genom att han tror att någon av hans medhjälpare har brutit radiotystnaden. Här försöker McClane visa att han har överhanden genom att berätta all information han har om alla Grubers medhjälpare. Gruber försöker få ur information om vem McClane är men han lyckas inte, det enda han får reda på är att han gillar gamla cowboy filmer. McClane förstår att under en paus som Gruber gör i samtalet så säger Gruber till sina medhjälpare att leta upp McClane och då avslutar han samtalet med sin nu välkända replik “Yippe-ki-yay, motherfucker”.
- I det fjärde mötet så avslöjas McClanes identitet som hittills varit hemlig för Gruber. Harry Ellis, som är en av gisslan, berättar för Gruber om John McClanes sanna identitet. Gruber tar kontakt med McClane genom radion och säger till McClane att han vet nu vad McClanes namn är och vad han jobbar med. Här blir det ny spänning mellan Gruber och McClane då det löper större risk att Gruber får reda på vem som är McClane’s fru. Hela situationen är mer på spänn än tidigare.
- Inför det femte mötet så har Gruber tagit sig upp på taket för att kontrollera bombarna som har placerats ut där av hans medhjälpare, vad han inte vet är att McClane också är uppe på taket. Här sker deras första möte ansikte mot ansikte, men Gruber lyckas till att börja med att lura McClane genom att säga att han är en utav gisslan som lyckades fly och kom upp till taket för att signalera efter hjälp. Gruber ändrar sin dialekt för att inte McClane ska höra att det är Gruber, efter ett kortare samtal de emellan så frågar McClane efter Grubers namn då hittar Gruber på ett namn för att han inte tror McClane ska märka något. Men McClane har lagt märket till en större skylt med namn

på alla som jobbar i byggnaden och där står inte namnet med som Gruber uppger till honom. McClane förstår nu att han är en utav terroristerna men säger först inget utan ger honom en pistol som visar sig vara oladdad, när McClane sedan går och vänder Gruber ryggen så tar han upp radion och säger något på tyska. Här är första gången som John McClane träffar Hans Gruber när han känner igen rösten. McClane känner sig nu väldigt överlägsen fram tills att hissen anländer och Grubers medhjälpare dyker upp. McClane springer mot skydd samtidigt som han skjuter mot de, han tar skydd inne på ett kontor. McClane är intryckt i ett hörn och hans enda utväg är att springa genom kontorslandskapet men problemet är att hela golvet är täckt av glas. Grubers medhjälpare kastar en chockgranat och springer fram till McClane men han har försvunnit. Nästa scen ser vi McClane krypandes med blodiga fötter efter allt glaset.

- Sista mötet sker i värre omständigheter för McClane än tidigare, han är skadad, hans fru är fångatagen och Gruber har övertaget som det ser ut till en början. McClane kommer in i bild haltande och med vapen i handen, Gruber beordrar honom att släppa sitt vapen. McClane lyder Gruber och sätter även händerna bakom huvudet, vi får sedan se att McClane har en plan, han har nämligen tejpats fast en pistol på ryggen. Precis innan Gruber skall avrätta McClane så rycker han fram med vapnet och skjuter Gruber och hans ena medarbetare för att rädda sin fru från situationen. Gruber faller bakåt och håller fortfarande fast i Holly's arm, Holly faller nästan med men blir räddad av McClane. Hans Gruber faller mot sin död från höghuset.

### 3.7 Sekundär analys

Vi har valt att analysera scenen där McClane och Grubers karaktärer möts för första gången ansikte mot ansikte. Det är här både hjälten och skurken får sätta ett ansikte på rösterna som de har hört hela tiden. Scenen kommer ganska långt in i filmen, så spänningen har hunnits bygga upp runt de två karaktärerna inför detta möte.

- *Handling:* När vi tittar på scenen förstår vi ganska snabbt att Gruber vet att han pratar med McClane, han känner igen rösten och han förstår att det inte skulle kunna vara någon annan. Vi märker det även på att Gruber försöker lura McClane med att byta till en amerikans brytning när han talar för att inte McClane ska känna igen rösten.
- *Teknik:* Scenen öppnar med en close up på McClanes cigaretter, han har två stycken kvar och han är villig att dela med sig till Gruber. På detta sätt skapas ett sorts band mellan de två då de kan dela på något tillsammans. Härefter så blandas olika vinklar



ihop till att skapa en konversation mellan de två, kameran är genom hela scenen lutad för att visa på en sort obehag karaktärerna emellan. De kan inte riktigt lita på varandra därför visas detta tror vi b.la. genom att luta kameran. En annan sak som försöker visa på en sorts obehag är att de båda genom nästan hela scenen filmas underifrån, detta för att båda försöker hålla en sort makt position över varandra. Här hjälper ljussättningen till på ett stort sätt då speciellt Grubers skugga tornar upp bakom honom för att skapa en skräckinjagande figur, men även på McClane för att skapa en sorts mystik om karaktärerna. När klipparen klipper emellan close ups i dialog så använder hen sig ofta utav eyeline match för att de båda ska befinna sig på samma ställe i bilden. När någon utav karaktärerna bryter ögonkontakten så är det för att skifta fokusen till något annat i scenen, vid ett tillfälle så tittar McClane ner på sina fötter och då tittar Gruber också ner. Det är svårt att säga exakt varför regissören valde att bryta tredjedels regeln med McClanes close ups, det kan vara så att han ville att McClanes karaktär skulle verka vara påträngande på Gruber. Spänningen ökar i scenen när Gruber presenterar sig som Bill Clay och McClane kontrollerar detta genom att kolla på en lista med namn på människor som jobbar i byggnaden och Bill Clay inte står med, här förstår McClane att han ljuger. Här hjälper även musiken till att öka spänningen. När McClane går ifrån Gruber så används en dolly zoom precis när Gruber tar upp sin radio och börjar prata tyska, precis i detta ögonblick så förstår McClane vem det är han har träffat och här hjälper zoomen till att visa att McClane har kommit till en sort förståelse. För att skifta fokusen från att McClane går till att Gruber riktar pistolen mot honom så används en focus racking effekt. McClane vet om att vapnet inte är laddat och kan därför lugnt och stilla gå emot Gruber precis som att han inte bryr sig om vapnet och när han gör det så följer kameran med honom i en tracking shot.

### 3.8 Alien bakgrund

Filmen *Alien* är från 1979, regisserad av Ridley Scott och har Sigourney Weaver i huvudrollen. *Alien* filmen blev populär och följdes upp av litteratur, TV-spel, varor och tre officiella uppföljare varav det jobbas på fler filmer i *Alien* universumet just nu. Sigourney Weaver fick ett framgångsrikt startskott karriären, då hon spelade en stark hjältinna vilket inte var vanligt i Hollywood på den tiden. Filmen marknadsfördes med bland annat taglinen som i sig blev väldigt känd "I rymden kan ingen höra dig skrika." Barbara Gips skrev taglinen och den grafiska konstnären Phil Gips designade affischen till filmen.

### 3.9 Alien handling

Skeppet Nostromo, ett interstellärt fraktfartyg med en besättning på sju personer. De tror att de har påbörjat sin resa hem till jorden, men det visar sig att de bara är halvvägs när de väcks ur kryosömn.

Skeppets besättning består utav kommandör Dallas, försteofficer Kane, navigatören Lambert, Ripley, vetenskapsofficeren Ash och de två mekanikerna Brett och Parker.

De får en signal från en närliggande planet, de lämnar Nostromo i ett mindre fartyg och landar på planeten, på planeten letar de upp varifrån den närliggande signalen kommer och det visar sig att det är ett skepp, ett skepp av okänt ursprung. Kane finner en kammare i skeppet där det är mängder med ägg, varav ett av äggen kläcks och Kane får en spindelliknande varelse i ansiktet.

Han blir buren tillbaka till skeppet Nostromo, Ash undersöker det Kane har i ansiktet. De inser att den inte går att ta loss varelsen. Slutligen lossnar varelsen av sig självt och Kane vaknar till, besättningen tar en middag innan de skall tillbaka till den långa kryosömnen igen då skall tillbaka till Jorden. Kane börjar krampa av smärta, han däckar och det kommer ut en varelse ur bröstkorgen, den försvinner snabbt bort i rymdskeppet och de måste hitta den innan de kan resa säkert hem. Rymdvarelsen gömmer sig i ventilationen, de letar efter den och skall försöka jaga ut den ur skeppet, och släppa ut den i rymden. Ripley går iväg till Mother (skeppets huvud dator) och frågar den om vad uppdraget egentligen handlade om, hon får svaret att företaget (Wayland-Yutani) vill fånga en alien för utvärdering som vapen, även till bekostnad av besättningen. Ash, attackerar Ripley efter att hon hör om ordern som Mother precis läst upp, men Parker och Lambert stoppar Ash. Parker slår loss Ashs huvud och de upptäcker att Ash är en android.

De tre besättningsmedlemmarna som ännu lever beslutar sig för att förgöra Nostromo och fly i ett räddningsskepp. De delar dock upp sig, Ripley förbereder räddning skeppets utskjutning och Parker och Lambert går tillsammans iväg för att samla kylvätska inför färden. Ripley hittar dem båda döda och hon är själv kvar på skeppet. Hon bestämmer sig för att aktivera skeppets självförstörelsessekvens, och sedan fly till räddning skeppet. Hon lyckas tillslut komma på skeppet och fly från Nostromo innan den exploderar. Hon inser dock att varelsen är också på räddning skeppet, Ripley tar på sig en rymddräkt och inväntar en attack från varelsen, precis innan den hinner attackera så öppnar hon ytterdörren och varelsen flyter ut i rymden. Ripley och katten kommer undan faran och de återgår till kryosömn.

### 3.10 Primär Analys

I denna primära analys kommer vi att fokusera på de delar som bygger upp karaktärsrollerna i filmen, vi kommer även att analysera mötena mellan filmens hjälte och skurk för att se hur handlingen utvecklas.

### 3.11 Hjälte

Hjälten i filmen *Alien* är Ripley, hon är en karaktär som växer sig allt starkare genom filmen.

- När besättningen har landat på den okända planeten och utforskar skeppet som de finner på planeten, räddar Kane och tar med honom till Nostromo igen så är Ripley väldigt försiktig och följer protokoll. Hon tillåter inte att Kane skall släppas in då de inte vet vad som hänt honom och vad han kan ha utsatts för. Ash släpper dock in Kane och de andra i skeppet, detta bryter mot protokollen och utsätter alla för risk. Ripley är misstänksam av Ash och detta gör att publiken kan relatera till hennes misstänksamhet, medan de andra karaktärerna ville bara de skulle släppas in i Nostromo igen. Ripley vill hela tiden se till att medarbetarna på skeppet mår bra och att de är säkra trots att hon inte är kaptenen på skeppet. Ripley tar alltid första steget när det är dags att fatta beslut, hon är den första att konfrontera Ash, hon är även den som fattar beslutet att jaga ut utomjordingen från skeppet. Hon gör en uppoffring när hon säger att hon skall gå in i ventilerna och lura ut rymdvarelserna ur skeppet, dock så sätter Dallas, kaptenen, stopp för hennes handling och säger att han skall gå in i ventilerna och tvinga ut varelsen. Här tar Dallas rollen som hjälte en stund och försöker att rädda besättningen genom att offra sitt liv till att försöka lösa problemet, dock lyckas han inte och blir dödad av varelsen.

Efter att Dallas dör så blir Ripley åter igen hjälten och nu också ledaren av gruppen, då hon försöker hitta resonabla sätt att lösa problemet. Hon tänker efter trots att hon är stressad och livrädd så försöker hon hitta en bra lösning som gör att resten av besättningen klarar sig. Ripley tar kontakt med Mother som är skeppets huvud dator för att få ut svar angående situationen, hon får ett svar och inser att det är företaget Wayland-Yutani som ligger bakom planen att få hem en varelse från planeten de landat på.

När Ash angriper Ripley så är det Parker som agerar hjälte och räddar Ripley från Ash försök på att mörda henne. Ripley tar sedan beslutet att få ut svar ur Ash, vad var hans protokoll, det Ripley ger publiken här är dem svar som publiken också söker. Vad

hade Ash för protokoll och hur dödar man rymdvarelsen? Dessa svar söker publiken också, då de vill att besättningen skall överleva. Ripley, Parker och Lang skall förbereda flykten från Nostromo, de skall även spränga skeppet och fly i ett räddningsskepp. Parker och Lang blir dödade av varelsen och det är enbart Ripley kvar. Nu känner sig Ripley ensam, hon är mer på spänn än tidigare, hon är stressad och vill bara bli av med rymdvarelsen, publiken är också på spänn nu. Nu skall Ripley fatta det stora beslutet om hur hon skall besegra varelsen, hon väljer att sätta igång självförstörelse sekvensen och har nu tio minuter på sig att ta sig till räddningsfarkosten och flyga ifrån Nostromo, här har Ripley valt att offra allt som de fraktar på skeppet och även offra varelsen för att den inte skall ta sig till jorden. När hon går mot räddningsfarkosten så får hon ett hinder då varelsen är precis vid ingången till räddningsfarkosten, hon springer tillbaka för att stänga av självförstörelse sekvensen men hinner inte. Hennes ända hopp är nu att ta sig till räddningsfarkosten, hon tar sig dit och lyckas flyga iväg innan Nostromo exploderar, en lättnad uppstår hon Ripley och hos publiken. Problemet kvarstår dock, varelsen är på räddningsskeppet, efter en väldigt spänd situation så lyckas Ripley få ut varelsen ur skeppet och räddar sig själv, nu är hon och publiken lugn på riktigt.

### 3.12 Skurk

I denna film är skurken annorlunda från vår förra film vi analyserade, här är det inte en person som är skurken.

- I *Alien* är det företaget som alla i besättningen jobbar för. I början av filmen så får skeppets dator en order om att väcka alla i besättningen för att skeppet säg ha mottagit en signal från en närliggande planet, vilket senare i filmen visar sig vara en varning. Besättningen vet inte om ordern som datorn har tagit emot utan landar på planeten för att undersöka vart signalen kommer ifrån. Den enda som vet om den verkliga ordern är Ash som senare i filmen visar sig vara en android alltså en robot, som spelar ett sort dubbelspel och inte berättar för de andra om vad som egentligen händer. Företaget vet hela tiden att besättningen kan vara i fara men de väljer anser att de går att avvara för att de ska få tag på denna organism som finns på planeten. Med tanke på att den riktiga skurken i berättelsen inte är en människa så används andra karaktärer istället som skurkar, androiden Ash kan ses som en utav skurkarna med tanke på att han inte berättar för resten av besättningen om vad deras order

egentligen är. Han är den som mest utav alla vill att de ska åka till planeten för att kontrollera signalen, han varnar de andra att om de inte gör det så går de emot kontraktet de har skrivit på och att de kommer straffas för det. Han blir som en sort personifiering utav företaget på skeppet då han kan kontrolleras av dem.

Men även varelsen som besättningen stöter på och som de tar ombord på skeppet blir en skurk. Den visar sig väldigt snabbt bli en värdig motståndare till hjälten då den dödar en i besättningen när den fortfarande befinner sig i ett tidigt skede i utvecklingen. Varelsen blir ofta sedd som den största skurken i filmen för att det är den som faktiskt sätter skräck i och dödar besättningen. Varelsen är det största hotet mot besättningen i hela berättelsen, men varelsen kämpar ju även för sig själv. Den har precis som alla andra livsformer en vilja att överleva.

### *3.13 Möten mellan hjälten och skurken*

Här kommer vi skriva om de olika mötena som hjälten och skurkarna har i filmen, vad händer med karaktärerna i mötena.

- Första gången som Ash visar motsättning mot hjälten är då Ripley inte vill öppna luftslussen för besättningen som kommer ombord på skeppet. Hon är rädd för att ta ombord något främmande på skeppet då det kan skada de andra ombord. Hon går emot en direkt order från kaptenen men hon följer bara reglerna som gäller vid en sådan situation. När kaptenen inte är närvarande så är det Ripley som har högsta rang men detta bryr sig inte Ash om när han blir tillsagd att inte öppna slussen utav Ripley. Han är ju programmerad att följa ordern som företaget har givit honom så han släpper in de som kommer utifrån oavsett konsekvenserna. Här blir Ripley misstänksam mot Ash och efter detta så märker man en spänning mellan de två, men det ökar även spänningen för betraktaren som ska känna medkänsla med Ripley. Detta bygger vidare berättelsen mot nästa möte då Ripley konfronteras av sanningen bakom Ash agerande.
- När kaptenen på skeppet har dött så är det nu Ripley som har kontrollen över skeppet, hon går då till huvuddatorn för att ta reda på hur de ska kunna döda varelsen men lyckas inte då den informationen är spärrad i datorn. Hon får då reda på att allt är uppgjort och att Ash bara är medskickad på resan för att se till att de får med sig varelsen hem till jorden för vidare undersökningar. När hon ska berätta denna nya information för Parker och Lambert så blir hon stoppad utav Ash, han försöker efter

ett slagsmål strypa Ripley men plötsligt så dyker Parker och Lambert upp och lyckas dra undan Ash som nu börjar göra konstiga läten och röra sig på ett konstigt sätt. Parker tar då en brandsläckare och slår den i huvudet på Ash och med ett slag så slår han av huvudet, det är först här vi får se vem Ash egentligen är, att han är en robot. Ripleys teori är att företaget har skickat med Ash för att kunna ta med varelsen hem till deras vapen division. Det är i detta möte som betraktaren får reda på att företaget har jobbat emot besättningen hela tiden och att Ash inte är den största skurken. Efter detta möte så skiftar fokuset från att företaget och Ash är skurken till att varelsen kommer vara det största problemet. De kan bara konfrontera företaget om de lyckas ta sig ifrån varelsen och tillbaka till jorden.

- Det första mötet som Ripley har med varelsen är när alla sitter och äter och varelsen kommer ut ur Kane's mage, här får hon sin första blick på sin framtida motståndare. Det är här som spänningen höjs och efter det första mötet så kommer spänningen bara att stiga och bygga upp mot slutet. Ripley vet nu att den är fri på skeppet och den gömmer sig för henne och de andra, under hela filmens gång så kommer hon ha någon sorts kontakt med varelsen. En efter en så dör de andra i besättningen och detta påverkar både Ripley och stämningen i filmen, hon vet att den är nu tillräckligt stark för att kunna döda vuxna människor. Nu är spänningen på topp även hos betraktaren för att hjälten är ensam kvar mot en mycket stark och farlig motståndare. Som sista person kvar på skeppet så vet hon att hennes enda utväg är att försöka ta sig till nödkapseln och fly. Hon bestämmer sig för att hon ska spränga hela skeppet och förhoppningsvis varelsen med, hon tar sig till skeppets brygga för att aktivera självförstörelse mekanismen. På vägen tillbaka till nödkapseln så stöter hon för första gången på varelsen i fullvuxen form och märker att hon inte kan ta sig till nödkapseln för att varelsen står i hennes väg, det är detta som hela spänningen i filmen har byggt upp till, när vår hjälte får möta sin största fiende. Hon lyckas ta sig tillbaka för att avbryta självförstörelsen men hinner inte då den inte kan stängas av efter en viss tid. Här möts både betraktaren och Ripley utav någon sorts hopplöshet då det bara finns en utväg. Hon har nu inte mycket tid kvar att ta sig till kapseln så hon skyndar tillbaka men är på helspänn hela vägen, hon ser inte varelsen någonstans så hon springer till kapseln och startar den för att sedan åka iväg från skeppet och se det sprängas bakom henne. För betraktaren så är faran över, nu tror man att det går att slappna av men. Det hon inte vet är att varelsen också är i kapseln, efter en liten stund så ser hon varelsen

men lyckas gömma sig. Hon tar på sig en rymddräkt som hänger bredvid henne för att hon planerar att öppna luftslussen på kapseln och suga ut varelsen i rymden. Hon lyckas öppna dörren och allt som inte är fastspänt i kapseln sugas ut genom dörren men varelsen lyckas hålla sig fast i dörröppningen men Ripley skjuter den i magen med sin harpun gevär som får den att flyga ut och dörren stängs. Harpun geväret fastnar i dörren och varelsen hänger kvar i repet bakom kapseln, den försöker klättra in genom motorn på skeppet men då aktiverar Ripley motorn och bränner upp varelsen. Här avslutas deras kamp och filmen slutar med att Ripley återvänder till hypersömn.

### 3.14 Vår Film

Den stora delen som *Die Hard* (1988) och *Alien* (1979) har gemensamt som vi också valde att använda oss av i vår film *Fjärde Dörren* (2016) är att hjälte inte får se direkt vem skurken är, precis som i filmerna vi analyserat så försöker vi bygga upp spänningen i filmen genom att inte visa för karaktärerna i filmen vem skurken är eller hur den ser ut. Vi har även valt att hålla skurkens identitet gömd även för betraktaren. Här går vi ifrån de andra filmerna genom att göra så för att vi ville att hjältarnas resa skulle vara den som betydde mest, vi ville att betraktaren skulle känna en slags medkänsla med deras problem.

Karaktärerna i vår film får bara se glimtar utav skurken utan att egentligen vet om vem det är. I vår film gör vi detta genom att karaktärerna får så kallade "Flashes" en typ av vision utav skurken, lite som John McClane i *Die Hard* får genom att prata med skurken genom radion. Även som besättningen ombord på skeppet i *Alien* får se varelsen när den bryter sig ut genom bröstkorgen på en utav dem, för att senare bara få se varelsen igen precis innan dem dör. I vår film så har inte skurken några onda intentioner men för karaktärerna så har hans agerande fått dåliga konsekvenser. Vi visar i vår film genom serietidningen att våra hjältar har fått som de vill och att de lyckades övertala skurken att ändra sitt sätt. De tror att de har lyckats övertala honom, men skurken får det sista ordet i filmen och kan segra över hjältarna genom att slå igen tidningen och välja att inte fortsätta deras berättelse. Lever de vidare? Det är upp till betraktaren att avgöra.

### 3.15 Slutsats

Möten mellan karaktärstyperna Hjalte och Skurk kan skildras väldigt olika beroende på vilken typ av film det handlar om, vi valde två filmer som vi trodde hade stora kontraster mellan hur de olika rollerna ser ut, men rollerna är sig lika. Hjalte och Skurk är lika i båda filmerna vi presenterat i vår uppsatts, dock är den stora skillnaden att flera karaktärer kan axla rollerna i olika delar av filmen som vi upptäckte i filmen *Alien*.

Som vi kan se i dem olika mötena mellan hjälten och skurken så leder det alltid handlingen framåt, möten skapar även spänningen i handlingen. Mötena kan vara fyllda med mystik och oanade påföljder.



## **Ordlista**

*Karakteriserar:* Att skildra eller avbilda något.

*Semiotik:* Är ett samlingsnamn för teorier om och studiet av tecken.

*Semiotiker:* En forskare inom semiotik.

*Ljussättning:* Då man tar hjälp av externt ljus och ljus som redan finns, för att förhöja den estetiska upplevelsen.

## Källförteckning

### *Skrivna litteratur*

Barker, M., & Austin, T. (2000). *From Antz to Titanic: Reinventing film analysis*. London: Pluto Press.

Chandler, G. (2009). *Film editing: Great cuts every filmmaker and movie lover must know*. Studio City, CA: M. Wiese Productions.

Eder, J., Jannidis, F., & Schneider, R. (2010). *Characters in fictional worlds: Understanding imaginary beings in literature, film, and other media*. Berlin: De Gruyter.

Field, S. (2005) *Screenplay, the foundation of screenwriting*. New York: Bandam Dell

Mercado, G. (2011). *The filmmaker's eye: Learning (and breaking) the rules of cinematic composition*. Amsterdam: Focal Press/Elsevier.

Truffaut, François, Alfred Hitchcock, and Helen G. Scott. *Hitchcock*. New York: Simon and Schuster, 1984. Print.

Vogler, C., & Montez, M. (2007). *The writer's journey: Mythic structure for writers*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions.

### *Wikipedia*

Semiotik (2016, 1 mars). I Wikipedia. Hämtad 2016-06-20, från <https://sv.wikipedia.org/wiki/Semiotik>

*Filmer*

O'bannon, D. & Shuset, R. (Writer), Scott, R. (Director), (1979). Alien [Film] USA:  
Twentieth Century-Fox Productions

Thorp, R. (Novel writer), Stuart, J. & E. De Souza, S (Writer), McTiernan, J. (Director),  
(1988). Die Hard [Film] USA: Twentieth Century-Fox Productions

Daniel, E. & Johansson, J. (Writer), Daniel, E. & Johansson, J. (Director), (2016). Fjärde  
Dörren [Short Film] Sweden

Harrys, T. (Novel writer), Tally, T (Writer), Demme, J. (Director), (1991). The Silence of the  
Lambs [Film] USA: Orion Pictures

Tolkien, J.R.R (Novel writer), Walsh, F. & Boyens, P. & Jackson, P. (Writer) Jackson, P.  
(Director). The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (2001). USA: New Line  
Cinema

Lucas, G (Writer), Lucas, G (Director). (1977). Star Wars [Film] USA: Lucasfilms.

## Teknisk bilaga

1. *Adobe Premier Pro CC 2015*  
Klippt filmen och färgkorrigerat
2. *Adobe After Effects CC 2015*  
Effekter, komposition och animationer
3. *Adobe Photoshop CC 2015*  
Stillbilder som krävde manipulering
4. *Adobe Audition CC 2015*  
Ljud mixning
5. *Blackmagic cinema camera*  
Kamera A
6. *Blackmagic pocket cinema camera*  
Kamera B
7. *Canon 24-70 f.4.0 L IS USM*
8. *Sigma 18-35 f1.8*
9. *Lieca 28 f2.8*
10. *iPhone 6*  
Filmat dolly zoom sekvensen
11. *Zoom H4N*  
Inspelning utav ambiensljud
12. *TASCAM HD-P2*  
Ljudupptagning utav dialog
13. *Manfrotto stativ*