

Filmens klip

Klipperummet er magiens rum. En filmklipper glemmer aldrig første gang en filmstump, der øjeblikket før humpede akavet over skærmen, pludselig blev til en rislende kilde af billeder, der gled som fløj over nethinden, bare fordi han byttede om på to billeder og forkortede et tredje med tre frames.

I klipperummet opdager man hurtigt, at der er mere mellem billederne, end man umiddelbart skulle tro. Når man sætter to billeder efter hinanden, bliver resultatet mere end bare summen af de to billeder. Og hvis man lægger lyden nedenunder til, er mulighederne nærmest uendelige.

Klipperens rolle

Der er mange der har kaldt klipperen for *den første tilskuer*. Det er første gang materialet ses af én, der ikke har været med under optagelserne. Én, der ikke er præget af alle de frustrationer, som ofte har været på sættet. Om stemningen på filmholdet var euforisk eller helt nede i kulkælderens, om det var et take, der var hjemme på ti minutter, eller om det tog hele eftermiddagen.

Han ved heller ikke, at det tog fire dage at få fat i en giraf, som man så alligevel ikke kan se på billederne, fordi den står og er uskarp ovre bag træerne. Eller hvor meget det kom til at koste.

Klipperen har ikke set de ting, der var på den pågældende location, men som af den ene eller anden grund ikke er med på billederne. Ting der i instruktørens hukommelse er lagret sammen med billederne. Det kan enten få instruktøren til at tro at en sekvens indeholder informationer, som ret beset ikke er på billederne, eller blokere for muligheder. "Han kan da ikke gå den vej ud, for der er jo ikke nogen dør". Men vis vi aldrig har set døren, og alligevel bare klipper direkte ned til gaden, ved publikum ikke, at døren er i den modsatte retning.

Endelig er klipperen ikke bundet af, hvordan en location i virkeligheden ser ud. Han ser kun de billeder, som publikum ser. Han er fri til at skabe et rum, der aldrig har eksisteret, en tid, der ikke hænger sammen med, hvor langt det tager en skuespiller at gå fra A til B.

Klipperen er altså langt mere end en tekniker, der tilfældigvis ved hvilke knapper man skal trykke på. Teknik kan de fleste hurtigt lære.

Den store kunst er at sætte de rigtige billeder sammen i den rigtige rytme, at være den kreative kraft, der, som instruktørens sparringspartner, får materialets mange muligheder vendt en sidste gang. Klipperen er en person, der med de friske øjnes uskyldighed, kan hjælpe instruktøren til at se, hvordan hans billedfortælling påvirker tilskueren.

Nu er instruktøren ikke klipperens eneste samarbejdspartner. Det er vigtigt at tænke på lyden gennem hele klippefasen, og det er slet ikke nogen dårlig ide at få tonemesteren på besøg i klipperummet. Dels kan han komme med forslag og små lydstumper, dels kan klipper og

instruktør delagtiggøre ham i deres tanker omkring klipningen, så han på et tidligere tidspunkt kan begynde at lave eventuelle ekstraoptagelser og finde effektlyde til det endelige lydefterarbejde.

Omvendt kan det være en god idé at inddrage klipperen i et samarbejde med fotografen, allerede før filmen optages. Klipningen er dybt afhængig af billedernes komposition, kamerabevægelsernes hastighed og billedernes nærhed. Klippingens stilmuligheder bliver grundlagt i fotograferingen.

Og så ved klipperen som regel, hvad han altid sidder og mangler, og hvad der alligevel altid ender på klipperummets gulv.

Tid og rum

Den klassiske måde at åbne en scene på, er først at vise rummet og personerne i et totalbillede, et såkaldt *establishingshot*. På den måde er man sikker på, at publikum ved, hvor alle er i forhold til hinanden og rummet.

Men det er ikke den eneste måde at starte på, og hvis man brugte den hver gang, ville det nok blive lidt kedeligt. Det kan virke mere spændende at vente lidt med at afsløre, hvad det er for et rum. Begynde med et nærbillede af et bange ansigt, svedende angstens sved, et andet nærbillede af et hoverende grin, og så først gå ud i et større billede, der afslører, at vi er i en retssal, hvor den forkerte lige er blevet dømt.

På samme måde med tiden. Umiddelbart vil de fleste fortælle en historie kronologisk, fra den ene ende til den anden. Men det er ikke altid det bedste princip at klippe en film efter.

Det er tit vigtigt at tilbageholde viden. Gemme oplysninger, som egentlig hører hjemme i starten af en scene, til slutningen. Holde publikum i åndeløs spænding til det sidste.

Eller blande to handlingstråde. Krydsklippe dem. I en fiktionsfilm vil det typisk skabe en illusion af, at de to handlinger sker sideløbende. En speciel variant af dette, som kaldes *last minute rescue*, er den klassiske scene med den unge frøken, som skurken har bundet til togs Skinnerne, helten der løber og løber og toget, der kører, alt sammen i et accelererende klippetempo indtil - ja - *last minute rescue*.

To- og tredimensionel klipning

Der er to grundlæggende principper, man må tage højde for, når man klipper. Det ene er, hvordan billeder passer sammen rent æstetisk.

Hvordan det ser ud, når to billeder sættes efter hinanden. En god tommelfingerregel er, at de skal have forskellig komposition. Et billede komponeret med en diagonal den ene vej, klipper som regel godt med et billede, der er komponeret med en diagonal den anden vej. Et billede med vægt i venstre side, klipper godt med et billede, hvor vægten er i højre side.

Et andet to-dimensionelt princip er *eye scanning*. Det er baseret på, at vi alle stort set kikker samme sted hen, når vi ser et billede. Hvis det er et billede af et menneske, ser vi efter

ansigtet, hvis det er et billede af et ansigt, ser vi efter øjnene.

Vi ser efter kraftige bevægelser, stærke farver (specielt rød og gul), store kontraster og i et billede med en masse uskarpe detaljer, ser vi efter den ene, der er skarp. Disse ting kaldes *eye-catchere*, og et klip fungerer bedst, hvis man efterlader tilskuerens (og sit eget) øje i et billede, der hvor man har eye-chatcheren i det næste.

Det andet grundlæggende princip er det tredimensionelle rum.

Hvordan bygger man et rum op, når billederne man har til rådighed egentlig kun er to-dimensionelle. Det er noget *continuity-konventionerne* kan hjælpe os med.

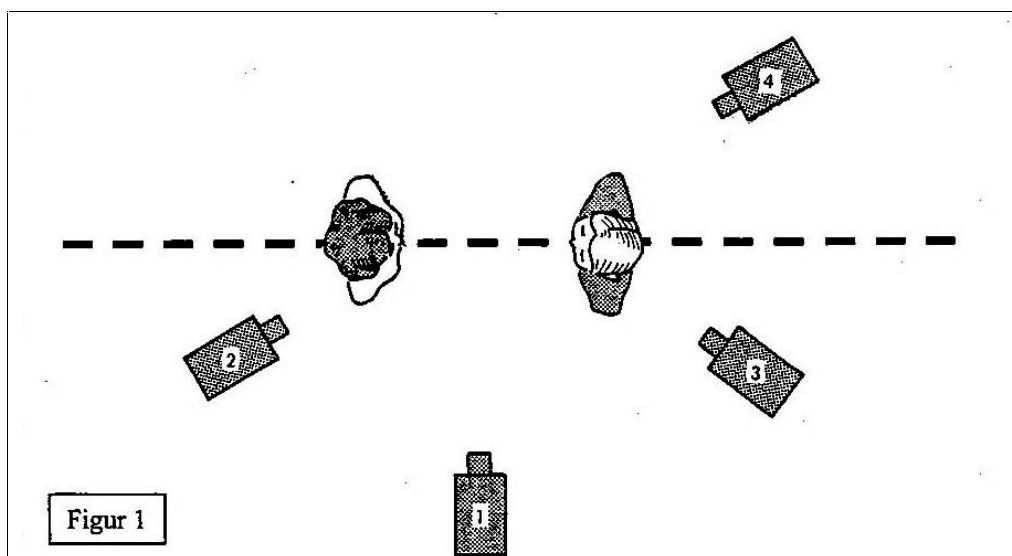
Continuity-klipping

Klippehåndværket er præget af et sæt konventioner, der er udviklet i USA i starten af 1900-tallet. Konventioner, der går ud på at få klippene til at tiltrække så lidt opmærksomhed som muligt. Systemet kaldes *continuity-klipping*, og grundholdningen bag det er, at publikum ubesværet skal kunne finde rundt i filmens tid og rum. Hvis reglerne overholdes, bliver man ikke forvirret og kan koncentrere sig om filmens handling.

Først og fremmest skal der være en logisk tidsmæssig sammenhæng mellem klippene. Cigaretter bliver ikke længere, når man ryger dem, stearinlys brænder ikke opad, og hos frisøren bliver håret kortere og kortere - aldrig længere.

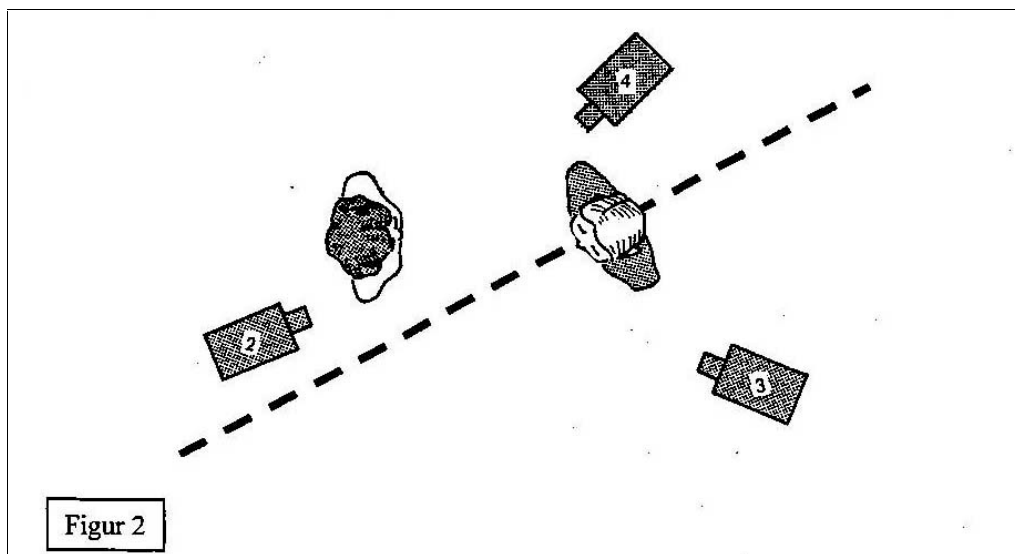
Det lyder enkelt, men kan være lidt af en udfordring, specielt hvis man ikke råder over professionelle skuespillere, der er trænet i at gøre den samme bevægelse på samme sted i replikken take efter take efter take efter....

Den mest omtalte continuity-regel er *180-graders regelen* eller *overspringsregelen*. Reglen kan bedst illustreres med en dialogscene mellem to personer, og går i al sin enkelhed ud på, at man kun må klippe mellem billeder optaget på den ene side af en imaginær linie trukket på gulvet mellem dem. (fig.1)



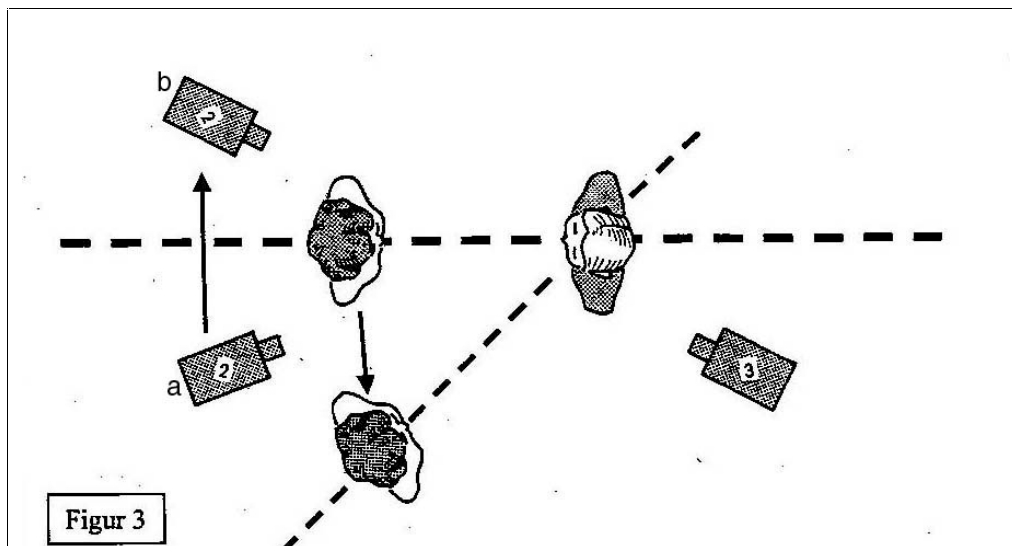
Kamera 1 illustrerer et klassisk establishing shot, hvorefter dialogen typisk foregår mellem kamera 2 og 3. Klipper man derimod til kamera 4, vil det se ud som om de to personer ikke snakker sammen, men taler ind i nakken på hinanden. Det kaldes et *overspring*. Rummet går i opløsning, publikum er forvirret, og handlingen får ikke den optimale opmærksomhed.

Men hvis man bare klipper frem og tilbage langs opmærksomhedslinien, ender man med et visuelt udtryk, der er ligeså kedeligt som et studieinterview i TV-Avisen. Der er derfor en række muligheder for enten at trække regelen til sine grænser, eller snyde den på mere eller mindre lovlige måder. De samme tricks kan selvfølgelig bruges i en snæver vending, til at redde en scene, hvor holdet har sovet på sættet, og derfor er kommet til at lave et overspring. Princippet står i rækkefølge efter faldende lødighed.



1) Man kan flytte opmærksomhedslinien forbi kamera 2, og derved få lov til at klippe til kamera 4. Det kan ske ved:

- a) Personen der er i billedet flytter sit blik forbi kameraet (fig.2). Blikket er en meget stærk repræsentant for opmærksomheden, og linien følger det. Det er selvfølgelig bedst, at der er en grund til at skifte blikretning, f.eks. at en ny person træder ind i rummet.
- b) Personen med ryggen til kameraet bevæger sig foran kameraet, og trækker derved opmærksomhedslinien forbi kameraet. (fig.3)



- c) Kameraet bevæger sig bag personen, der står med ryggen til. Her er det egentlig ikke linien, der flyttes, men det giver tit samme effekt, og kan med fordel kombineres med b).

Når man så har flyttet opmærksomhedslinien, kan man ikke bare klippe tilbage til kamera 3, det ville være overspring i forhold til den nyetablerede linie.

2) Man kan klippe til noget andet, og når publikum har "glemt", hvor opmærksomhedslinien var (det sker ofte overraskende hurtigt), kan man klippe tilbage. Noget andet kan f.eks være:

- En parallelsekvens. Typisk noget i retning af: "Samtidig - i den anden ende af byen".
- Et andet univers. Det kan være en drømmesekvens, en erindring eller lignende. I dokumentarfilm kan man tit klippe billeder af det, der tales om eller til tekst, grafik og lignende.
- Et nærbillede i rummet, hvor man ikke ser personerne. Dette må siges at være på kanten af det tilladelige, bør kun være en redning i en snæver vending. Hvis der ikke er en gyldig grund (f.eks. en cigarstump i et askebæger som detektiven lige har overset), virker et sådant klip tit overordentligt malplaceret.

Man skal være opmærksom på, at i nogle tilfælde er opmærksomhedslinien etableret så stærkt, at det kan være svært at bruge disse udveje. Det kan f.eks. biljagter, eller et interview i en konventionsbundet form som TV-Avisen. Hvem har nogensinde set et skud fra baggrunden mod værten, selv efter et helt indslag fra en anden verden?

3) På vej længer ned af skråplanet, kan man dække over et overspring ved at tage opmærksomheden fra det. Det svarer til, at en tryllekunstner bruger tryllesalt, for at få publikums øjne væk fra der, hvor han snyder.

På film bruger man typisk en høj lyd eller en kraftig bevægelse, der passer med eye scanningen. Der vil stadig være et overspring, og publikum vil stadig føle det mærkeligt, men hvis man laver det godt nok, kan man beholde dem inde i filmens univers, og en sådan

"overraskelse" kan bruges til at understrege, at dette er et vigtigt vendepunkt eller give indtryk af, at der er noget rivende galt på handlingsplanet.

4) Man kan jo også bare være ligeglad og med fuldt overlæg lave det ene overspring efter det andet. Men så er det ikke continuity-klipning længere.

180-graders regelen gælder også, selv om der kun er en person i scenen, og specielt hvis denne person bevæger sig. Hvis en travl mand går hastigt hen af fortovet, og man her laver et overspring, vil det virke, som om han har glemte noget, og med et voldsomt ryk er på vej tilbage for at hente det. Ved andre ting i bevægelse, så som heste, tog, biler, både osv. gælder det samme.

Der er oven i købet den lille geografiske pointe, at trafik, der bevæger sig mod højre i billedet, har en tendens til at blive opfattet som bevægende sig mod øst eller syd, hvorimod trafik mod venstre opfattes som bevægende sig mod vest eller nord.

En anden continuity-konvention er, at man ikke klipper mellem to billeder af det samme, med mindre der er tilstrækkelig stor forskel i udsnit eller vinkel, helst i begge dele. Mest ekstremt ses det, hvis man forkorter et billede af en person, der sieder og taler ved bare at klippe et stykke ud i midten af indstillingen.

Hvis man gør det får man et *jumpcut*, personen rykker pludseligt og fuldstændig umotiveret ti centimeter til siden.

En tommelfingerregel er, at der skal være en vinkel på mindst 35 grader mellem to skud, eller et spring fra nær til total, for at to billeder af det samme kan klippes sammen. Det hjælper, hvis der er begge dele, og det hjælper, hvis man kan føre en bevægelse eller en anden eye-catcher, fra det ene billede over i det næste, helst så eye-scanningen passer.

Den eneste måde at finde ud af, om det virker, er at prøve.

Når man har været igennem alle disse regler, er det vigtigt at nævne, at der ikke findes regler, der ikke kan brydes. Det vigtigste er at prøve tingene af og ikke afskrive noget på forhånd. Man skal dog være opmærksom på, at hvis man vil revolutionere klipningen, er det sjældent nok bare at overtræde regler på må og få. Continuity er en slags aftale mellem filmskabere og publikum i det meste af den vestlige verden. Hvis man vælger ikke at følge den, er man på egen hånd, og så er det vigtigt, at man i løbet af filmens start, får lavet en kontrakt med sit publikum om, at det her er altså en ny måde at gøre tingene på, og så håbe de kan følge med.

Blindheden vender tilbage

Efter et stykke tid i klipperummet, kan selv klipperens friske øjne blive blinde. Pludselig kender man materialet så godt, at man begynder at klippe en masse ting ud, som man er blevet træt af. Man har set dem 835 gange, frem og tilbage, billede for billede, gang på gang. Man ved, hvad der er på billederne, og læser det derfor hurtigere end publikum, der normalt kun ser filmen en gang. Man har hørt instruktøren sukke over katastrofedagen med den forsvundne giraf så mange gange, at man føler det, som om man selv har været der. Og endelig sidder man og ser en film, er tænkt til et stort lærred, på en lille monitor.

Det er tid til at få nogle nye friske øjne ind. Det er tid til at invitere et prøvepublikum.

Det er bedst at holde folk, der har været med på optagelserne, uden for. De forurener samtalen med alt det, de ved, er optaget, og som de gerne så komme med. Hvis man kan finde folk, der ikke har hørt om filmen, er det allerbedst. Det er også godt, hvis I inviterer forskellige typer og aldersgrupper. Selv om filmen ikke er lavet til ens bedsteforældre, kan det godt være givtigt også at høre deres mening.

Det er vigtigt, at I forklare dem, at det ikke er den færdige film, de skal se. At den f.eks. er uden endelig lyd, at musikken kun er maskemusik, at billederne er lidt grumsede, fordi de kun er i arbejdsopløsning, og andre detaljer, der gør, at de ikke behøver bruge energi på at kritisere ting, som I i forvejen godt ved er forkert.

Men lad være med at undskylde. Ikke noget med "her skulle have været en giraf, men Hans og Egon var fire timer om det og træerne....". Hele pointen er, at I skal have at vide, om de savner giraffen, og efter undskyldningen er det sikkert, at de er ved at dø for at få lov til at se selv det mest uskarpe fraklip med en giraf i horisonten.

Undskyldninger stopper dem undervejs, og de glemmer måske vigtige detaljer. Lad dem komme med al den kritik, de kan finde på, når de ikke kan finde på mere, så spørg om de ting, I selv er usikre på.

Når de så er gået, kan I begynde at tolke på, hvad de har sagt. Man skal ikke bare rette sig efter sit prøvepublikum. Klager over ubehagelige eller forvirrende sekvenser, er jo en ganske god ting, hvis det netop på det sted i filmen var jeres mening, at publikum skal sidde med en ubehagelig forvirret følelse.

Lars Bo Kimergaard, februar 2000.

Litteratur

Reisz, Karel og Millar, Gavin; *The Technique of Film Editing*, Focal Press 1982. (En god grundig gennemgang af klassisk klipning)

Dancyger, Ken; *The Technique of Film and Videoediting*, Focal Press 1997. (Et forsøg på at opdatere ovenstående, mere teoretisk baseret, og med afsnit om MTV, computerredigering mm.)

Arijon, Daniel; *Grammar of the Film Language*, Focal Press 1975. (Mange gode step-to-step forklaringer og skitser om bla. bevægelsesklip mm.)

Murch, Walter; *In the Blink of An Eye*, Australian film, Television, and Radio School 1992. (Udgivne forelæsninger af klipperen til bla. Dommedag Nu)

Dmytryk, Edward; *On film editing*, Focal Press 1984. (Praktisk orienteret håndbog)

Oldham, Gabriella; *First Cut*, University of California Press, 1992. (Interviews med forskellige klippere)

Teori

Eisenstein, Sergei; *Film Form*, Faber and Faber 1970. (Den første af to artikelsamlinger. Klassiker indenfor russisk montage)

Eisenstein, Sergei; *Film Sense*, (Den anden af to artikelsamlinger. Klassiker indenfor russisk

montage) Faber and Faber 1970.

Pudovkin, V. I.; *On Film Technique*, Victor Gollancz Ltd. 1930. (Den anden klassiker indenfor russisk montage)

Historie Elsaesser, Thomas (ed.); *Space, frame, narrative*, BFI 1990. (Samling af bidrag til et seminar om klippingens historie)

Thompson, Kirstin; *The formulation of the classical style*, in: *The Classical Hollywood Cinema*; Bordwell, Staiger and Thompson. Columbia University Press 1985. (Om udviklingen af det amerikanske Continuity-system)

Tidsskrifter og særnumre om klipping

Cinemeditor ("the official periodical of the American Cinema Editors, Inc.")

RAP nr. 21-22, 1988/89 (specielt interviews med klippere og instruktører).

DOX nr. 3, 1994. (dokumentar film)

Dansk Film, nr. 3, nov. 1996.

POV nr. 6, dec. 1998.

Web-adresser:

<http://www.ace-filmeditors.org/> Den amerikanske filmklipperorganisation, med begrænset adgang til deres blad: "Cinemeditor".

<http://www.loop.com/~chaskes/edit.html> Privat hjemmeside af Chaskes. Mange gode links og tanker.

<http://www.editorsnet.com> Daglig update med nyheder indenfor såvel teknik, produktion og æstetik. F.eks. interviews mm.

<http://www.filmaker.com/editing/> Rigtig mange links til gud og hvermand.