

COPENHAGEN BUSINESS SCHOOL
SOLBJERG PLADS 3
DK-2000 FREDERIKSBERG
DANMARK

WWW.CBS.DK

ISSN 0906-6934

Print ISBN: 978-87-93155-84-8
Online ISBN: 978-87-93155-85-5

FILM SOM DESIGN · DESIGN AF LEVENDE BILLEDER I FILM OG TV-SERIER

Jakob Ion Wille

FILM SOM DESIGN

DESIGN AF LEVENDE BILLEDER I FILM OG TV-SERIER

PhD School in Organisation and Management Studies

Ph.d. Serie 01.2015

CBS  COPENHAGEN BUSINESS SCHOOL
HANDELSHØJSKOLEN

Ph.d. Serie 01-2015

FILM SOM DESIGN

DESIGN AF LEVENDE BILLEDER
I FILM OG TV-SERIER



EN PHD AFHANDLING AF
JAKOB ION WILLE

COPENHAGEN BUSINESS SCHOOL
& DET KONGELIGE DANSKE KUNSTAKADEMIS SKOLE FOR DESIGN

VEJLEDERE LISE SKOV & PER GALLE

Jakob Ion Wille

Film som design

Design af levende billeder i film og tv-serier

1. udgave 2015

Ph.d. Serie 01-2015

© Forfatter

ISSN 0906-6934

Print ISBN: 978-87-93155-84-8

Online ISBN: 978-87-93155-85-5

Doctoral School of Organisation and Management Studies (OMS) er et tværviden- skabeligt forskningsmiljø på Copenhagen Business School for ph.d.-stipendiater, der teoretisk og empirisk beskæftiger sig med organisation og ledelse i private, offentlige og frivillige organisationer.

Alle rettigheder forbeholdes.

Kopiering fra denne bog må kun finde sted på institutioner, der har indgået aftale med COPY-DAN, og kun inden for de i aftalen nævnte rammer. Undtaget herfra er korte uddrag til anmeldelse.

FILM SOM DESIGN

Om design af film og levende billeder

Jakob Ion Wille

Ph.d.-afhandling
Copenhagen Business School, Institut for Interkulturel Kommunikation
&
Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Arkitektur, Design og Konservering

Indleveret til forsvar: Oktober 2014

Vejledere: Lise Skov & Per Galle

(Omslag: Barbara Adler)

Ph.d.-afhandling
Copenhagen Business School, Institut for Interkulturel Kommunikation &
Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Arkitektur, Design og Konservering
Forskerskolen i Medier, Kommunikation og Journalistik & Doctoral School of Organisation and
Management Studies.

Forord

En ph.d.-afhandling skriver man alene, og man forsvarer den selv. Ingen af delene kan imidlertid lade sig gøre uden støtte, hjælp, opmuntring og vejledning fra en lang række personer og institutioner, som jeg her ønsker at takke.

I første omgang tak til de institutioner og vejledere, der hurtigt så mulighederne i projektet. Det gælder først og fremmest lektor ved Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design, Per Galle, og lektor ved Copenhagen Business School, Lise Skov. Uden dem var projektet aldrig kommet i gang, og uden dem var jeg måske heller ikke vendt tilbage fra nogle af de interessante vildveje, skrivningen undervejs bevægede sig ud ad. Dernæst tak til tidligere rektor ved Danmarks Designskole og nuværende leder af Designmuseum Danmark, Anne-Louise Sommer, for ligesom nuværende leder af Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design og Institut for Visuelt Design, Tine Kjølens, tidligt så potentialet i projektet. Samme tak skal lyde til leder af Institut for Interkulturel Kommunikation og Ledelse ved Copenhagen Business School, Dorte Salskov-Iversen, og leder af ph.d.-skolen samme sted, Hans Krause Hansen. Disse tog godt imod idéen og sørgede for formaliseringen af samarbejdet om afhandlingen. Også tak til leder af Center for Teori og Metode ved Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design, Troels Degn Johansson, for at se mulighederne i dette og andre igangværende projekter. Konstruktionen omkring projektet involverede forskerskolen i Medier, Kommunikation og Journalistik ved Roskilde Universitet, hvorfra jeg skylder lektor Kim Christian Schrøder tak for tålmodighed og interesse. Projektet blev i sin vorden støttet af Center for Designforskning ved Dorte Thorning Mejlhede og professor Morten Kyndrup. Tak for det. Jeg vil også gerne takke Foreningen Refugiet Klitgaardens Venner for skriveophold ved Klitgården på Skagen.

Min tid som ph.d.-studerende har været delt mellem Danmarks Designskole (nu Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design) og Copenhagen Business School. Disse to institutioner repræsenterer to meget forskellige kulturer, hvor den sidste umiddelbart har den fjerneste i relation til afhandlingens centrale tematik. Jeg er derfor overordentlig glad for den varme og åbenhed, som jeg er blevet modtaget med ved Copenhagen Business School og i særdeleshed i projektet Creative Encounters. Tak særligt til professor Brian Moeran, lektor Fabian Csaba, Birgitte Stöber og Bo Christensen fra Rosenvillaen i Porcelænshaven på Frederiksberg. Min interesse for det levende billedes design blev for alvor vakt for godt 10 år siden, da production designer Klaus Kristensen

inviterede mig til at varetage dramaturgiundervisningen ved Danmarks Designskoles linje for production design. Jeg har siden været tilknyttet skolen og det inspirerende miljø omkring linjen. Mit arbejde ville af samme grund ikke have kunnet lade sig gøre uden inspiration fra gode kolleger her. Jeg tænker her særligt på Barbara Adler, Bo Emrik Pepke og Arthur Steijn, som jeg har haft glæde af at arbejde sammen med på, men også uden for skolen. Bo Emrik Pepke for mange års inspirerende og dedikeret samarbejde. Barbara Adler for hjælp i alle mulige sammenhænge (og for at fortælle om, hvordan hun som barn i Hollywood legede mellem ruinerne af Babylons mure fra D.W. Griffiths *Intolerance* (1916)). Stort tak desuden til Patricia Ingham Adler for stor gæstfrihed, historier fra et levet århundrede og for at åbne sit hjem for mig og min familie under vores besøg i Los Angeles. Arbejdet ved Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design linje for production design har altid været og er fortsat præget af et godt og uundværligt samarbejde med Den Danske Filmskole. Jeg skylder derfor skolens rektor, Paul Nesgaard, der har fulgt projektet, en stor tak. Dertil særlig tak til leder af Den Danske Filmskolens manuskriptlinje, Lars Christensen Detlefsen, og leder af animationslinjen, Gunnar Wille. Ved projektets begyndelse blev der sammensat en følgegruppe, som Gunnar Wille og Bo Emrik Pepke blandt andre deltog i. Jeg skylder desuden dramaturg og executiv producer ved DR ,TV-DRAMA (nu ved TV 2) Sven Clausen stor tak. Det samme til manuskriptforsker ved Københavns Universitet Eva Novrup Redvall og ikke mindst producer ved Nimbus Film og senere TOOLBOX Morten Kaufmann. Tak for mange gode og inspirerende diskussioner.

Jeg har undervejs i forløbet haft samtaler med flere scenografer og designere foruden hvis hjælp og indsigt, projektet ikke kunne have været gennemført. Det gælder særligt Anne Mette Drivsholm, Jette Lehmann, Knirke Madelung, Peter Hjorth, Heidi Plugge og Mia Stensgaard. Disse har desuden med stor generøsitet stillet uvurderligt materiale til rådighed. Jeg skylder desuden production designer Tom Walsh ved Art Directors Guild, foruden Joseph Garrity ved American Film Institute og ikke mindst Alex McDowell, University of Southern California, 5D Institute, stor tak. Desuden tak for råd og vejledning af lektor Peter Schepelern ved Københavns Universitet, professor Søren Kjørup, Roskilde Universitet og Kunsthøjskolen i Bergen, og professor Tore Kristensen ved Copenhagen Business School. Tak for opmuntring fra Maria Mackinney-Valentin samt hjælp og gode råd fra Madeleine Schlawitz ved Det Danske Filminstituts billede- og plakatarbiv. Desuden tak for utrættelig hjælp fra værkstedsleder Debora Domela og medarbejdere ved Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design printcenter.

Undervejs i forløbet har jeg delt kontor og omgivelser med andre ph.d.-studerende ved både Copenhagen Business School og Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design. Disse mennesker er jeg særligt glad for at have lært at kende. Stor tak for råd og opbakning til Else Gunvor Skjold Henriksen, Janne Meier, Nina Poulsen og Kristine Munkgård Pedersen ved Copenhagen Business School. Mange gode tanker desuden til Tau Ulv Lenskjold, Mette Mechlenborg, Tim Nøhr Elkær, Malene Lytken samt ikke mindst Maria Sparre-Petersen og Arthur Steijn. Dertil tak for de mange inspirerende, engagerede og dygtige studerede ved Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design, som jeg i tidens løb har haft glæde af at undervise, vejlede og arbejde sammen med. På samme måde tak til elever ved Den Danske Filmskole og studerende ved Copenhagen Business School.

Tak til alle disse mennesker, men det hele var ikke gået uden min kone, Gitte Grønfeld Wille, hendes optimisme, grænseløse overbærenhed og store hjælp i 11. time, da det hele var ved at brænde på. Både hun og vores børn, Anton og Emilie (som undervejs i arbejdet har vokset sig store), har uforbederligt holdt af mig, selvom jeg i perioder var langt væk, fysisk og mentalt. Der findes ikke ord for, hvor meget det har betydet.

Resumé

Ph.d.-afhandlingen *Film som Design* undersøger, beskriver og kortlægger design og designerens arbejde i filmens og det levende billedes verden for på den baggrund at bidrage med indsigter i og foreslå analytisk håndtering af det, der bredt forstås ved det levende billedes design. Generelt behandler filmens teorier det levende billedes stil og design som en reaktion på filmens eller tv-seriens dominerende narrativ. Omvendt opfatter designtænkningen generelt filmens eller tv-seriens design som repræsentation af designartefakter. Mens disse forståelser i og for sig er rimelige, udtrykker de også en begrænset indsigt i filmisk design. Det primære mål for afhandlingen er derfor at udvide forståelsen og betydningen af design i den filmiske produktion og det filmiske værk. Dette sker gennem empiriske studier af film- og tv-produktioner og ved at overføre begreber og metodeforståelse fra designverdenen til filmens verden. Der tages på den måde hovedsageligt udgangspunkt i eksisterende filmvidenskabelig og designfaglig teori, der søges appliceret på filmens design for på den baggrund 1) at formidle og udvikle ny viden om området og foreslå anvendelsesorienteret metode til analytisk arbejde med dette samt 2) at revurdere og evt. revidere opfattelsen af designets betydning for skabelsen af det filmiske værk. På den måde tydeliggøres på den ene side designeren og designets betydning for skabelsen og oplevelsen af det visuelle værk, mens denne forståelse på den anden side søges instrumentaliseret i både praktisk anvendelsesorienteret og analytisk metode. For at differentiere sig fra mere kontekstorienterede diskurser arbejdes der i afhandlingen hovedsageligt med en formalistisk forståelse af det levende billede, inspireret af en poetik, hvor det levende billedes design primært opfattes som et resultat af kunstneriske eller designmæssige valg. Implicit i denne forestilling findes samtidig idéen om designeren som væsentlig medskabere (eller *демиург*) af filmen eller tv-seriens fiktive univers. Disse og andre forestillinger fremstillet i afhandlingen sandsynliggøres gennem et empirisk materiale, der blandt andet indeholder studier af designarbejdet i så forskellige film som Lars von Triers *Melancholia* (2011) og Steven Spielbergs *Minority Report* (2001). Dertil bygger afhandlingen blandt andet på eksempler fra danske og internationale tv-serier samt på erfaringer fra et eksperimenterende samarbejde mellem manuskript- og producerelever fra Den Danske Filmskole, studerende fra Det Danske Kunstakademis Skole for Design og Danmarks Radio, TV-DRAMA. Endelig trækker afhandlingen på en bred vifte af eksempler på filmisk design fra det vestlige korpus af klassiske film fra George Méliès *Le voyage à travers l'impossible* (1904) til Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* (1968).

Summary

The Ph.D. thesis *Film as Design* explores, analyses and proposes new perspectives and a theoretical framework on design of imagery in film and television series.

Film theory generally treats cinematic design as reactive in relation to a dominating narrative. On the other hand cinema design, if considered at all, in design theory, is primarily perceived as the representations of design within the cinematic image. These perceptions might be reasonable in and of themselves, but both approaches represent a limited understanding of both design and cinema. The primary goal of the thesis is to expand the understanding of design in the cinematic production and in the cinematic work. The thesis clarifies the ambiguous terminology that has been used in discussing cinematic design up to today, by introducing the idea of cinematic design-incarnations. This concept is suggested in order to 1) enrich the analytic treatment of cinematic design and to 2) reevaluate perceptions of cinematic creation and production. Further more the concept of thinking in design-incarnations clarifies the work of the designer (most often the production designer or the art director) during development and production phases of film or television series production. In order to isolate itself from ideological criticism and other context driven discourses, the analytic treatment of the cinematic image is mostly inspired by formalism and a poetic understanding of the image. The design of the cinematic image is most often understood as being the result of artistic decision-making traceable within the image. The thesis however also takes an interest in design process and organization, challenging conventional thoughts of developing and producing cinematic fiction. The concept of the design-idea (as one of the design-incarnations) simply suggests the designer as co-creator (or *demiurge*) of the fictional work.

The ideas suggested in the thesis are based partially upon empirical studies from various sources including: case-studies of the design work of Lars von Trier's *Melancholia* and Steven Spielberg's *Minority Report*, examples from Danish and international television series, as well as experimental work done by students from The Danish Film school (screenwriters and producers) together with design students from The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Design and The National Danish Television (TV-DRAMA). Finally the thesis draws upon the wealth of classical movies and examples of cinematic design from George Méliès *Le voyage à travers l'impossible* (1904) to Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* (1968).

INDHOLD:

Prolog: Dawn-of-man	16
1. Indledning: Film som design	18
1.1. Filmens design i film- og designteori	19
1.2. En gammel nyhed	21
1.3. Filmens designinkarnationer	22
1.4. Afhandlingens opbygning	23
2. Begreber, empiri og metode	28
2.1. Hvad er film?	29
2.2. Hvad er design ?	33
2.3. Hvad er filmens designinkarnationer?	37
2.4. Håndtering af designinkarnationer	42
2.5. <i>Affordance</i> og andre anvendte (design-)begreber	46
2.6. Det empiriske materiales fire lag	49
2.7. Kriterier for valg af empiri	52
2.8. Om interviews	53
2.9. Observationsstudier og undervisningsbaserede eksperimenter	55
2.10. Anvendelse af forskningsmetodiske kategorier	56
2.11. Poetisk metode	59
2.12. Kunstsociologis inspiration	61
3. Filmteoretisk rids og lille identitetshistorie	68
3.1. Filmens dobbeltfødsel: Et tog ankommer og en umulig rejse	70
3.2. Filmens basale og tekniske egenskaber	72
3.3. I Dr. Caligaris kabinet	73
3.4. André Bazin og det dybe billede	74
3.5. Kameraet som pen	76
3.6. I det optiske bordel	77
3.7. Neuroæstetisk og neoformalistisk besindelse	79
3.8. Den tilbageholdende stil	80
3.9. Lille identitets- og teknologihistorie	82
3.10. Præ-filmens totale design og det iscenesatte fotografi	82
3.11. Den fotografiske films gennembrud og de første filmstudier	83
3.12. Art director vs. filmarkitekt	86
3.13. Lydmuren	88
3.14. House style	90
3.15. Genesis-myten og production designeren	93
3.16. Oprøret mod de hvide telefoner og konflikten mellem auteuren og studiet	98
3.17. Bevægelser i den kunstneriske status	99
3.18. Opstigningens ambivalens	101

4. Filmens designverden og designproces	110
4.1. Filmens oververden og designets underverden (og vice versa)	112
4.2. Integreerede og overlappende kunstverdener	114
4.3. Art department som kunstverden	117
4.4. Art departmentets overordnede struktur	119
4.5. Art departmentets lag og interne arbejdsdeling	121
4.6. Production design-proces	126
4.7. Opgaver i production design-processen	130
4.8. Den digitale production design-proces	137
4.9. Indflydelse gennem produktionsfaserne	139
4.10. <i>Above-</i> og <i>below-the-line</i> -funktioner	140
4.11. Produktionens vertikale og horisontale struktur	143
4.12. Kort om design og produktionsøkonomi	144
5. Filmens designidé	150
5.1. Manuskriptet som blueprint	151
5.2. Filmfortællingens og filmmanuskriptets problem	153
5.3. Ut pictura poesis	155
5.4. Plan og plot	157
5.5. Billedet hos Eisenstein og Tarkovsky	160
5.6. Det røde rum	164
5.7. Designidéen som visuelt koncentrat og primary generator	165
5.8. Prævis og præmis	168
5.9. Om at digte og designe verden	172
5.10. Engle over Berlin	172
5.11. A- og B-film	173
5.12. Beskrivelse af en ubeskrivelig film	175
5.13. Mytologi og design	177
5.14. Filmens grundmotiver	178
5.15. Film- og designskolesamarbejdet om tv-seriekoncepter	180
5.16. Design fiction	181
5.17. Forløbets struktur	182
5.18. I akvariet	184
5.19. <i>Over hækken</i> og <i>Debut</i>	186
5.20. Erfaringer	187
6. Filmens designkoncept og designplan	200
6.1. <i>Arvingerne</i> og <i>Torchwood</i>	202
6.2. Boundary objects og boundary space	207
6.3. Diegetiske artefakter, prototyper og pretotyper	209
6.5. <i>Melancholia</i>	212
6.7. Jægerne i sneen	213
6.8. Det centrifugale og centripetale billede	215
6.9. Fra luksus-dogme til studieproduktion	215
6.10. Stilistiske overvejelser	217
6.11. At gøre en dyd ud af omstændighederne	222

6.12. Det digitale design	226
6.13. Det digitale og det fysiske art department	228
6.14. Rapport fra fremtiden	232
6.15. Precrime	234
6.16. Diegetiske prototyper og innovationsdrevet design	234
6.17. Udvikling af manuskript og design	237
6.18. Designets og manuskriptets logik	238
7. Filmens fysiske og visuelle designartefakt	246
7.1. Film, formalisme og poetik	247
7.2. Formalismens problemer	247
7.3. Filmens totale design og mise-en-scène	251
7.4. Filmdesign som kommunikation	253
7.5. Analyse af filmens designartefakt: det tekniske, sceniske og visuelle design	255
7.6. De tekniske komponenter	257
7.7. Studie eller location	258
7.8. Filmens krop	259
7.9. Setting-analyse	261
7.10. Filmens sceniske komponenter	263
7.11. De sceniske sfærer	264
7.12. Rekvisitter i live	265
7.13. Cigaretter og kameraer	267
7.14. Hitchcocks huse	270
7.15. Skizohuse	272
7.16. De visuelle komponenter	274
7.17. Det visuelle parameter	277
7.18. Forskel og lighed	278
7.19. Det dramatiske og det visuelle forløb	280
7.20. Det audiovisuelle forløb og designets idé	283
8. Konklusion og perspektiv: Film som design	294
8.1. Ny viden og anvendelsesorienteret metode	295
8.2. Revidering af designerens betydning for skabelsen af det filmiske værk	297
8.3. Metode- og afgrænsningskritik	298
8.4. Perspektiv og konsekvenser af forestillingen om filmen som design	301
Appendiks	303
Bilag 1: <i>Shape Dreaming – An essay on Cinematic Design</i>	304
Paper (submitet for publication)The Design Concept Antology, Artifact 2013)	
Bilag 2: <i>Muselig og malertape – om production design i tv-serier.</i>	318
Artikel i ScenografiDK, januar 2013	
Bilag 3: <i>Digital iscenesættelse og visuel fortælling i David Finchers spillefilm Zodiac</i>	337
Conference Paper ved ”Emotion, Media and Crime”, Aarhus Universitet, 29. september – 1. oktober 2010.	
Interview-, film-, tv- & litteraturlister.	353

Films must be drawings brought to life – Hermann Warm¹

Prolog: Dawn of Man

I begyndelsen henligger filmens billede i mørke. Så, til tonerne af Richard Strauss' *Also sprach Zarathustra*, oplyser solen mørket, og himmellegemerne placerer sig symmetrisk omkring billedets midterakse. Jorden hæver sig over månen, mens solen står op over jorden. Derpå følger en serie tableauer, der fremstiller livet på savannen for millioner af år siden. Billederne viser kampen for overlevelse mellem en gruppe menneskeaber på den afrikanske savanne. De lever i huler og sølet mellem en flok tapirlignende dyr. De angribes af en leopard. De fortrænges fra deres vandhul af en stærkere, rivaliserende gruppe. I slutningen af dette forløb materialiserer der sig en mærkelig sort søjle mellem dem på sletten. Nogle af menneskeaberne vover at berøre monolittens glatte overflade, og denne handling vækker åbenbart deres slumrende bevidsthed. En af dem gør den opdagelse, at kraften fra dens arme forstærkes, hvis den holder om en knogle og svinger den. Menneskeaben fejrer opdagelsen af redskabet ved at hamre løs på en dyngskeletrester, så splinterne flyger. Derefter tager handlingen fart. De to rivaliserende menneskeabegrupper konfronterer igen hinanden omkring vandhullet, men nu er den ene part bevæbnet med køller. En af de rivaliserende menneskeaber bankes ihjel, mens de andre flygter, og vandhullet erobres tilbage. Efter sejren slynger menneskeaben triumferende sit våben i vejret, og i rotation forvandles det til et rumfartøj. Det bevæger sig roligt gennem rummet, vi ser dets vægtløse indre, mens det nærmer sig en hjulformet rumstation, og de to fartøjer forenes. Om bord på rumstationen er et hold videnskabsfolk på en hemmelig mission, der skal undersøge en gådefuld monolit, der nu er blevet opdaget på månen. Man aner, at det forløb i en eller anden udstrækning vil gentage sig i filmens hovedhistorie, der nu begynder.

Prologen til Stanley Kubricks (og Arthur C. Clarkes) science fiction-film *2001 – A Space Odyssey* (1968), den såkaldte *Dawn of Man*-sekvens er ligesom filmen selv en af filmhistoriens mest beundrede. En væsentlig årsag er sekvensens visuelle og indholdsmæssige dybde, hvor man i storladne billeder dvæler ved og etablerer en forestilling om menneskebevidsthedens første gnist. I filmen står resultatet af bevidstheden i umiddelbar forbindelse med opdagelser, opfindelser, teknologi og design. Sekvensen er på den måde en iscenesættelse af forholdet mellem disse. I *Dawn of Man*-sekvensen underlægger menneske(aben) sig naturen gennem design og teknologi, på samme måde som teknologien i den resterende del af filmen ønsker at underlægge sig mennesket. Tematikken fastslås visuelt gennem det berømte klip, hvor knoglekøllen forvandles til et rumfartøj, der på tværs af mange tusinde års udvikling etableres som en konsekvens af denne. Som illustration af

menneskets forhold og forbindelse til design og designtænkning er scenerne på hver side af det afgørende klip ikke mindre interessante. På den ene side af klippet vises det, hvordan redskabet, køllen, som det første *minimale design* eller den første *opfindelse* bringes ind i den naturlige verden. På den anden side vises mennesket som en sidste rest af natur i rumskibets artificielle, altomsluttende *totale design*. Som hele er sekvensen, hvad enten den fremstiller det tomme rum, savannen eller rumstationen, som filmproduktion dog udtryk for et totalt og artificielt filmisk production design. Filmens production design kommer til udtryk på flere måder. Teknisk er savannedelen af sekvensen et berømt eksempel på en avanceret studieproduktion, hvor der anvendes drejescene og frontprojektion. Udtryksmæssigt ser vi desuden former, der i en fremadrettet bevægelse forbinder monolitten med knoglen, der igen forbindes med rumskibet. I en omvendt bevægelse associerer rumstationens cirkelkonstruktion først den (ved siden af våbnet) afgørende opfindelse i menneskets historie; hjulet, og siden klodernes cirkelform. *Dawn of Man*-sekvensen er filmisk design og et lille stykke designfilosofi på én gang. Den viser, hvordan det er umuligt at forestille sig mennesket uden menneskeskabte ting, og den viser forbindelser mellem og konsekvenser af fremkomsten af disse menneskeskabte ting. På den måde viser sekvensen menneskets teknologihistorier opsummeret, men den gør det gennem et æstetisk udtryk, hvor formmæssige ligheder og forskelle i billedet virker (eller ligefrem danser) sammen. Denne dobbelthed præger tillige både film og designtænkningen, hvor enten teknologiudvikling eller formgivning ofte vægtes. I det følgende opfatter jeg primært filmens design som formgivning og interesserer mig for, hvordan denne formgivning udvikles og kommer til udtryk i filmens produktion og værk. Det betyder imidlertid ikke, at jeg ikke interesserer mig for teknologier. De to ting er, som det vil fremgå, ofte vanskelige at skille ad. Hovedsynspunktet er samtidig, at ligesom mennesket ikke findes uden design, findes filmen eller det levende billede heller ikke uden design. Der eksisterer ikke film uden design, selv ikke når disse som *Dawn of Man*-sekvensen illuderer natur eller udfolder billeder af det tomme rum. Det er kort fortalt det, denne afhandling handler om. På den ene side hvordan design skabes og skaber betydninger i film, og på den anden side hvordan filmen og det levende billede også altid kan forstås som design.

1. Indledning: Film som design

I denne afhandling vil jeg belyse udviklingen af filmisk design i filmproduktionen og virkninger af design i filmens værk. For at gøre dette tager jeg udgangspunkt i en forestilling om filmen som design. Der er forskellige modsætninger indbygget i denne forestilling, der, når de behandles i det følgende, forhåbentligt vil bidrage til en mere hel forståelse af filmkunsten og designets andel i denne. Selvom design eksisterer og virker i stort set alle dele af den filmiske produktion og det filmiske værk, har den almindelige forståelse og teoretiske behandling af filmens design haft et begrænset omfang. En forklaring er muligvis den status, design indtager i filmens teorihistorie, hvor design nok forbindes med visuel stil, men hvor behandlingen af denne stil typisk vægter udtryk i filmfotografering og montage. Dertil opfattes design i filmens samlede udtryk typisk som baggrund for et dominerende fortællende indhold. Man kan sige, at fortællingen er det indhold, designet former sig efter. Samtidig har designforskningen primært interesseret sig for filmiske fremstillinger af for eksempel mode eller arkitektur, men ikke udvist nogen særlig interesse for filmisk design eller design af levende billeder i sig selv.

I afhandlingen vil jeg afdække noget af baggrunden for det filmiske designs vanskelige placering mellem to teoretiske traditioner. Dette er dog ikke hovedsigtet, men en nødvendig manøvre for at komme det egentlige mål nærmere. Det egentlige mål for afhandlingen er *at udvide forståelsen for betydningen af design i den filmiske produktion og det filmiske værk*. Der tages i afhandlingen hovedsageligt udgangspunkt i eksisterende filmvidenskabelig og designfaglig teori, der søges appliceret på filmens design for på den baggrund 1) *at formidle og udvikle ny viden om området og foreslå anvendelsesorienteret metode til analytisk arbejde med dette samt 2) at revurdere opfattelsen af designets betydning for skabelsen af det filmiske værk*. På den måde tydeliggøres på den ene side designeren og designets betydning for skabelsen og oplevelsen af det visuelle værk, mens denne forståelse på den anden side søges instrumentaliseret i både praktisk anvendelsesorienteret og analytisk metode.

Forestillingen om filmen som design skal i den sammenhæng primært forstås som en optik, der gør det muligt at opfatte, reflektere over og håndtere filmens design analytisk i relation til både praktisk og teoretisk produktion. Denne refleksion over filmdesignets skabelse og betydninger sker hovedsagligt i afhandlingen gennem studier af film- og tv-serieproduktioner og ved at overføre begreber og metodeforståelse fra designverdenen til filmens verden.

Afhandlingen retter sig på den baggrund ikke kun mod den del af forskningsverdenen, der ønsker at forstå og bidrage til videre udvikling af området. Håbet er, at den også bliver til gavn for studerende ved designuddannelser med interesse for filmisk design, filmstuderende samt udøvende filmiske designere samt andre teoretisk interesserede filmpraktikere og designere.

1.1. Filmens design i film- og designteori

I sin historisk orienterede bog om filmdesign skriver designeren Léon Barsacq om vanskeligheden for både det almindelige publikum og filmkritikken ved at erkende filmens design, der på den ene side er mindre tydelige end plot og filmfotografering og på den anden side ofte forveksles med virkeligheden.

The acting, plot and photography of a film are obvious to an audience. These elements also form the basis of much film criticism. But it is often difficult to recognize the contributions made by the director and, even more so, by the composer and the set designer, because the atmosphere, the style of a film, is harder to analyze than the theme or the abilities of the actors. Nor can the function of a set designer be clear to a public readily admitting that films are always shot in real, existing buildings.²

Der findes som nævnt tendenser i filmteorien til at vægte netop filmfotografering og filmens fortælling, ligesom man i designteorien nok ikke direkte forveksler filmens diegetiske verden med virkelighedens, men særligt interesserer sig for filmens mediering af designartefakter.

Historisk har filmteorien, som den kommer til udtryk i den klassiske filmteori hos for eksempel Siegfried Kracauer, vægtet det fotografiske filmbillede i sin behandling af filmisk stil og opfattelse af filmens ontologisk essens.³ Denne vægtning har koblet håndteringen af filmens visuelle stil til en fotografisk æstetik, der enten opfatter design som et overfladefænomen i relation til fotografiet eller som udtryk for en manipuleret virkelighed. Senere har for eksempel den mere beherskede og indflydelsesrige neo-formalistiske del af filmtækningen, som den tydeligst kommer til udtryk hos David Bordwell, i høj grad vægtet filmens narration i relation til visuelle stilelementer. David Bordwells udlægning af narrationsteorien opererer således med en forestilling om stilens tilbageholdenhed i relation til fortællingen i den klassiske (konventionelle) film.⁴ Selvom Bordwell også behandler andre filmtyper, hvor visuel stil er mere dominerende, og opfatter forestillingen om direkte usynlig stil som naiv, har karakteristikkene af den tilbageholdne stil en mulig hæmmende virkning på opfattelsen af visuel stil og designet i det konventionelle. Den amerikanske filmforsker Rosalind Galt udtrykker (gennem Brian Price) skepsis over for Bordwells stilanalyse i narrationsteorien og fremfører, at stil for ham generelt behandles som underordnet fortællingen.⁵

Det er dertil en pointe, at (særligt forskønnende eller *pæn*) visuel stil (og altså design) generelt overses, tilsidesættes eller opfattes som direkte suspekt, ikke kun i filmteorien, men i dominerende dele af den moderne vestlige æstetiske tænkning som helhed.⁶ Visuel stil og design behandles således ofte som overfladefænomener, under hvilke det væsentlige skjuler sig. Dette væsentlige er så i filmen enten det narrative indhold eller den fotograferede, usminkede virkelighed. Denne tendens til mistænkeliggørelse af stilisering og ornamentik findes, som Galt henleder opmærksomheden på, således også i dele af design- og arkitekturtænkningen, sådan som den for eksempel tidligt kommer til udtryk i Adolf Loos *Ornament and Crime* (1908).⁷ I det store hele synes designforskningen imidlertid ikke i nogen særlig udstrækning at opfatte filmens design. Man synes her primært at opfatte filmens design gennem repræsentationer af fysiske artefakter i filmbilledet. For eksempel bemærkes og analyseres betydningen af en Arne Jakobsen-stol eller et Cylinda-Line-kaffestel repræsenteret i Alex Proyas science fiction-film *I, Robot* (2004) i en designrelateret kronik.⁸ En mere grundig analyse findes i Donald Albrechts undersøgelse af betydningen for udbredelsen af moderne arkitektur gennem medieringer i amerikanske guldalderfilm. Repræsentationer af moderne arkitektur i Hollywoods guldalders populære film gjorde ifølge Donald Albrecht mere for udbredelsen af denne end for eksempel udstillinger og omtaler i tidsskrifter.⁹ På et andet plan eksisterer der i designtænkningen hos for eksempel Klaus Krippendorff en interesse for, hvordan udviklingsarbejde inden for rammer af eksempelvis filmisk og anden fiktion kan inspirere udvikling inden for designfeltet.¹⁰ Donald A. Norman beskriver følelser som en dimension af designoplevelsen og benytter i den forbindelse ofte filmiske eksempler til sammenligning.¹¹ Selvom Norman beskriver, hvordan filmens følelsesmæssige virkninger kan intensiveres gennem visuelle stilelementer, tillægges ingen af disse bemærkelsesværdigt designeres involvering i filmens produktion, og Norman interesserer sig da også primært for fysiske artefakter i hverdagsbrug.¹² Hvor væsentlige disse tilgange end måtte være, er de altså samtidig udtryk for en begrænset opfattelse af det filmiske design og udtryk for en mulig mangel i designtænkningen, der som regel ikke opfatter eller interesserer sig for filmens levende billede som et design *i sig selv*. Eksemplerne ovenfor beskæftiger sig derimod med udvikling, analyse eller oplevelse af fysiske designartefakter, men ikke dem, der findes imellem filmens sceniske elementer som rekvisitter, kostumer, møbler og andet. De interesserer sig heller ikke for det filmiske billede som et formmæssigt grafisk udtryk i sig selv. Det filmiske billede overlades underforstået til filmkundskaben, der altså primært opfatter dette som filmfotografisk. Filmens design befinder sig dermed i en blind vinkel.

1.2. En gammel nyhed

En opfattelse af filmen som design tilbyder en mulig vej ud af den blinde vinkel. At opfatte filmen *som* design gør det som udgangspunkt muligt at beskæftige sig med design *i* og *af* film. At beskæftige sig med design *af* film betyder her konkret at kortlægge og karakterisere filmdesignerens (typisk *production designerens* eller *art directorens*) arbejde, som det kommer til udtryk i tænkning, metode, proces og arbejdsrelationer i den filmiske produktion. Det betyder som nævnt også at beskæftige sig med resultater af designarbejder som filmens illustrationer og modeller. At beskæftige sig med design *i* film betyder omvendt at arbejde analytisk med design, som det kommer til udtryk i det filmiske værk i designede levende billeder eller repræsentationer af design i disse. Forestillingen om filmen *som* design opfattes på den måde som indgang til behandlingen af filmens design. Indbygget i denne forestilling er imidlertid også et opgør med de i filmteorien tidligere dominerende og stadig udbredte forestillinger om filmen som knyttet til en særlig fotografisk ontologi. Det at løsrive filmen fra en kamerabaseret ontologi er, som det vil fremgå, en operation, der gør det lettere at tænke på filmen som design. Operationen er blandt andet inspireret af Noël Carroll, der i flere bøger grundigt har kritiseret denne kameraontologi og andre forestillinger om filmiske essenser. Film eller *cinema* forstås hos Carroll i en bredere kategori af levende billeder, der også findes i tv og på dvd'er, og som ikke mindst rummer ikke-celluloidbaserede digitale medier.¹³ Det skal bemærkes, at jeg skriver film *som* design og ikke at film *er* design. Jeg opfatter altså ikke, at filmen eller det levende billede har en design-essens. Derimod er spørgsmålet om filmens design i lyset af de teknologiske udviklinger og udbredelsen af nye teknologier som digitalt genererede billeder blevet påtrængende. Hvis vi som udgangspunkt ikke begrænser opfattelsen af filmen til et celluloidbaseret medium og i tillæg tager den digitale films udbredelse og celluloidens aktuelle udfasning i betragtning, befinder vi os nu delvist i det, der kan opfattes som det levende billedes *post-filmiske* tid. Fremstillingen af disse nye *post-filmiske* digitale billeder har imidlertid re-aktualiseret den tidlige håndlavede *præ-film* og dermed det levende billedes som andet end udtryk for den reproducerende teknologi, filmkameraet i grove træk repræsenterer. Med *præ-film* tænkes der på tidligt optisk legetøj, der som for eksempel *Zoetropen* og *Phenakistoskopen* kunne skabe illusionen af levende, tegnede billeder. Det nye billede er tydeligt designet fra grunden i en anden teknologi, men ellers som det gamle, levende billede også var det. Dette forhold implicerer et opgør med en æstetik, der opfatter kameraet som bærende for filmens visuelle stil. Ikke for at underkende filmfotografering som et væsentligt stilistisk parameter, men for tydeligere at kunne se potentialet i et andet. Synspunktet om *præ-filmens* re-aktualisering i det digitale er inspireret af den russisk-amerikanske kunstner og filmtænkner Lev Manovich, der desuden

opfatter en bevægelse i det levende billedes historie fra *foto*-grafisk til *foto-grafisk* orienteret film.¹⁴ Opgøret med opfattelsen af filmen som primært fotografisk medium henleder således lettere opmærksomheden på filmens og det levende billedes grafiske og scenografiske, håndlavede, udtryk, som igen forbindes med design. En særlig kvalitet ved det filmiske design er derfor, som det fremgår, at det udtrykker sig både i fysiske scenografier og i grafiske billeder. Anvendelsen af designbegreber kan imidlertid netop være behjælpelig i forhold til at skelne mellem forskellige designtilstande i filmens værk og fremstilling. Afhandlingen er således struktureret efter og viser eksempler på sådanne forskellige designtilstande. Ikke kun for at eksemplificere disse, men også for at fremskrive betydningen af dem i filmens produktion og værk. Det filmiske design opfattes i afhandlingen som væsentligt for produktionen af det filmiske værk og oplevelsen af det, der typisk opfattes som mainstreamfilm og -tv-serier. Altså interesserer jeg mig først og fremmest for design inden for det konventionelle og ikke nødvendigvis for film, der opfattes som tydeligt designede. Det er som antydning en særlig pointe at vise, at designet også virker i film uden tydelige eller fokuserede designelementer.

1.3. Filmens designinkarnationer

Forestillingen om designets forskellige tilstande i filmens værk og fremstillingsproces er en konsekvens af forestillingen om filmen som design. Samtidig skaber behandlingen af disse tilstande rammerne for afhandlingens indhold og overordnede struktur. Mere konkret betyder dette, at filmens design opfattes som en sekvens af indbyrdes afhængige tilstande, der griber ind i og betinger hinanden. På samme måde som jeg håber afhandlingens kapitler vil gøre det. De mest basale af disse designets tilstande i den fysiske liveactionfilm er, som ovenfor beskrevet, designet som udtrykt i den fysiske, tredimensionelle film scenografi og designet i det levende, todimensionelle billede. Forberedelse af designets fysiske og visuelle udtryk finder imidlertid sted inden for rammerne af det, der overordnet kan kaldes filmens *præ-stilisering*. En sådan model, der indeholder tre designtilstande (*præ-stilisering*, *film scenografi* og *filmbillede*), er imidlertid forsimplet og indeholder ikke en nærmere differentiering mellem de forskellige designtilstande, der også eksisterer i filmens præ-stiliseringen. I afhandlingen benævner jeg, for at betone den indbyrdes afhængighed, der findes mellem de forskellige designtilstande, disse som filmens *designinkarnationer* og skelner mellem flere af disse. Designinkarnationer består hovedsageligt af filmens *designidé*, *designkoncept*, *designplan* samt *fysiske og visuelle designartefakt*. Sekvensen af designinkarnationer udgør tilsammen filmens *designproces*. Denne opdeling gør det for eksempel muligt at behandle filmens såkaldte *designidé* og gennem denne at

fremskrive designerens og designets betydning for udviklingen af filmens endelige visuelle udtryk. At interessere sig for filmens *designkoncept* og *-plan* betyder at beskæftige sig med, hvordan filmens visuelle udtryk forberedes, i illustrationer, storyboards, prototyper, modeller og tekniske tegninger, for til sidst at danne betydning i det endelige filmiske værk. Det filmiske værk af levende billeder eksisterer imidlertid udelukkende som illusion i filmtilskuerens mentale indre, men er som nævnt på den ene side fremstillet af *fysiske designartefakter*, hvis afbildninger sammen med skuespillere og andet på filmen på den anden side opfattes som *visuelle designartefakter*. Det betyder altså, at det filmiske billede i sig selv opfattes som et visuelt designartefakt. Forbindelsen mellem filmens designinkarnationer vil blive belyst nærmere i afhandlingen. Indtil videre er det tilstrækkeligt at nævne, at disse tilstande også skaber modellen for afhandlingens opbygning.

1.4. Afhandlingens opbygning

Afhandlingen er grundlæggende struktureret omkring gennemgangen og fremskrivningen af filmens forskellige designinkarnationer, hvis funktioner og virkemidler det blandt andet er formålet at analysere og vise betydningen af. Det betyder, at afhandlingen i særskilte kapitler forholder sig til henholdsvis filmens *designidé*, *-koncept* og *-plan*, samt *designartefakt* og *-metode*. Opsummeret er afhandlingens struktur og indhold organiseret i følgende kapitler:

- 2) *Empiri og metodiske afsæt*. Med udgangspunkt i en diskussion af begreberne *film* og *design* gennemgår kapitlet afhandlingens data, udvælgelsen af det empiriske materiale og metoder til behandlingen af dette i afhandlingen. Forestillingen om *filmens designinkarnationer* uddybes, ligesom afhandlingens brug af metoder og begreber inspireret af designvidenskab og kunstsociologi forklares.
- 3) *Filmteoretisk rids og lille identitetshistorie*. Kapitlet tager afsæt i en kritisk gennemgang af linjer i filmteoriens historie, for at den vej at kortlægge og uddybe fremkomsten af uhensigtsmæssige forestillinger om for eksempel filmisk visuel stil. Det er synspunktet, at tendenser i filmteorien har hæmmet behandlingen af filmens design. For at skabe et overblik over filmdesignerens forskellige faglige dimensioner, skiftende status og titler gennemgår jeg filmdesignerens lille identitetshistorie i afsnittet af samme navn. Da den dominerende terminologi knyttet til filmens designere har forbindelse til Hollywoods studiesystem, sker dette primært med referencer til amerikansk filmhistorie. På den måde indeholder afsnittet også forklaringer om baggrunden for fremkomsten af begrebet *production design*, der er centralt for forståelsen af filmisk design.

- 4) *Art department og production design-metode.* Kapitlet koncentrerer sig først og fremmest om det metodiske og organisatoriske omkring filmens designarbejde, som det finder sted i filmens eller tv-seriens *art department*. Det betyder, at designprocessen i filmens produktionsproces kortlægges sammen med designerens placering og bevægelser i det filmiske produktionshierarki. Der belyses desuden økonomiske og produktionsdramaturgiske forhold. Kortlægningen af filmdesignprocessen tager udgangspunkt i beskrivelser i litteraturen og i interviews med designere, blandt andre Anne Mette Drivsholm omkring designet af BBC's og Kenneth Branaghs produktion af tv-serien *Wallander* (2008-).
- 5) *Filmens designidé.* Her udfoldes betydningen af forestillingen om filmen som design. Dette gøres med udgangspunkt i et opgør med nogle af de forestillinger, der teoretisk og vanemæssigt har eksisteret og eksisterer i filmværkets opståen. I den forbindelse diskuteres særligt filmmanuskriptets status i relation til designet, og betydningen af designets prælingvistiske potentiale fremhæves. Forestillingen om filmens designidé og dens betydning for filmens samlede design illustreres blandt andet gennem eksempler fra Wim Wenders *Der Himmel über Berlin* (1987) med design af Heidi Lüdi. Til grundlag for kapitlet ligger desuden erfaringer fra et eksperimenterende samarbejde mellem production design-studerende ved Det Danske Kongelige Kunstakademis Skole for Design og manuskriptforfatter- og producerelever fra Den Danske Filmskole.
- 6) *Filmens designkoncept og -plan.* Kapitlet viser eksempler på filmens designplaner og betoner disse som betydelig for kommunikationen i produktionen. Betydningen af designkonceptet som *boundary objects* belyses, og fænomenet *diegetisk prototype* eksemplificeres i forbindelse med Steven Spielberg-filmen *Minority Report* (2002). Samtaler med production designer Alex McDowell belyser desuden udviklingsarbejdet med filmen. Forskelle i arbejdet med fysisk og digitalt designarbejde belyses gennem eksempler på designkoncepter og planer i forbindelse med produktionen af Lars von Triers *Melancholia* (2011), på baggrund af materiale og samtaler med digital designer Peter Hjort og production designer Jette Lehmann. Kapitlet indeholder desuden eksempler på, hvordan idéer udviklet i samarbejde mellem forfattere, instruktører og designere kan aflæses i de to films forskellige koncepter og endelige udtryk.
- 7) *Filmens fysiske og visuelle designartefakter.* Kapitel 6 viser en designanalytisk tilgang til det filmiske værk. Kapitlet karakteriserer nogle af de analytiske problemer, der har karakteriseret håndteringen af det filmiske design i det filmiske værk, ligesom der kort formuleres forslag til analyse af filmens designfysiske og visuelle designartefakter. Analysen fokuserer på filmens

visuelle udtryk som forening af tekniske, sceniske, visuelle elementer relateret til et dramatisk fortællende indhold.

- 8) *Konklusion og perspektiv*. Konklusionen peger på konsekvenser af en tænkning i film som design og indeholder forslag til videre arbejde med udgangspunkt i denne tænkning.

Afhandlingen indeholder i tillæg et appendiks, hvori tre væsentlige bilag i forskellige formater er placeret. Først og fremmest *Artifact*-artiklen *Shape Dreaming* (bilag 1.), der delvist virker som en opsummering af tænkningen i afhandlingen. Dertil indeholder appendikset en gengivelse af interviewet *Mellem muselig og malertape* (bilag 2.), om design til tv-serier publiceret i det scenografiske tidsskrift *ScenografiDK*. Konferenceoplægget *Digital iscenesættelse* (bilag 3.) diskuterer digitaliseringens betydning for filmisk iscenesættelse og simuleret kameraarbejde.

Hensigten med afhandlingen er gennem teoretiske diskussioner af filmen som design og illustrative eksempler på filmisk designarbejde at kunne bidrage med viden om filmisk design, der vil kunne kvalificere metoder og foreslå anvisninger for analyse af filmdesign på måder, der forhåbentligt også vil kunne virke inspirerende for designeres praktiske konceptuelle designarbejde. På den måde har afhandlingen karakter af en poetik om filmdesignets skabelse, udtryk og virkemidler, hvis ambition det også er at kunne berige filmtænkningen gennem brug af designbegreber. I hvilken udstrækning dette vil lykkes, vil de følgende sider vise. God fornøjelse!

¹ Citatets oprindelse er en anelse apokryfisk. Siegfried Kracauer har citatet fra Rudolf Kurtz: *Expressionismus und Film* (Berlin, 1929): 66, hvor der henvises til Warm. Siegfried Kracauer *Theory of Film – The redemption of physical reality* [1960] (Princeton University Press, Princeton, New Jersey; 1997): 39. Thomas Elsaesser tilskriver imidlertid citatet Walter Röhrig der ligesom Warm var designer på Robert Wienes ekspressionistiske filmklassiker *Das Kabinett des Dr. Caligaris* (1919) Thomas Elsaesser: *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary* (USA, Routledge, 2004): 99. Se desuden afhandlingens afsnit 3.3.

² Léon Barsacq: *Caligari's Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film Design* (Boston, New York Graphic Society; 1976): 1.

³ Filmteoriens opfattelse af filmisk stil og filmkameraets betydning diskuteres i afhandlingens 3-3.8.

⁴ Stilen i den konventionelle eller klassiske film er, som Bordwell formulerer det, typisk bestemt af tre forhold. Disse er: 1) Sujettet eller plottets behandling af teknikken og dermed stilen som noget, der primært skal formidle informationer fra fablen, 2) tidsrumlig konsistens og 3) begrænsede og genkendelige tekniske (stilistiske) virkemidler. David Bordwell: "Den klassiske Hollywoodfilm". *Tryllelygten*, vol. 2, no. 2, 1995: 68-69. Se også: David Bordwell: *Narration in the Fiction film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985): 162-163.

⁵ Galt, Rosalind : *Pretty – Film and the Decorative Image* (New York, Culumbia University Press; 2011): 48

⁶ Galt, Rosalind : *Pretty – Film and the Decorative Image* (New York, Culumbia University Press; 2011): 2-3

⁷ Galt, Rosalind : *Pretty – Film and the Decorative Image* (New York, Culumbia University Press; 2011):111

⁸ Thomas Schødt Rasmussen og Anders Byriël: *Dansk design i et vadedsted* (Kronik i Politiken; 28.april 2009).

⁹ Den såkaldte *House Style* hos filmselskabet MGM blev i perioden associeret med moderne art deco sets af Romain de Tirtoff (AKA *Erté*) og den i perioden dominerende (film) art director hos MGM; Cedric Gibbons. Donald Albrecht: *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies*: (New York, Harper & Row; 1986): 88.

¹⁰ Klaus Krippendorff: *The Semantic Turn – a new foundation for design* (New York; Taylor & Francis; 2006): 222

¹¹ Hans inddeling af designets tre oplevelsesniveauer i *viscaralt* (involverende) design, *behavioristisk* (adfærdsmæssigt) design og *refleksivt* design er således delvist inspireret af en lignende opdeling knyttet til filmoplevelser formuleret af Jon Boorstin i *The Hollywood Eye: What Make Movies Work* (1990)Boorstien beskriver her tre følelsesniveauer involveret i filmoplevelsen som det *viscerale*, det *vikarierende* og det *voyeuristiske*. Det viscerale der knytter sig til umiddelbare primitive følelser eller reaktioner forbundet med krybdyrshjerne, låner Norman direkte fra Boorstin, men beskriver det i andre sammenhænge også som designets *reaktive* niveau. Norman opfatter desuden en parallel mellem Boorstins vikarierende og sit behavioristiske niveau samt mellem det voyeuristiske og det refleksive. Det vikarierende henviser således til filmens stedfortrædende karakter, hvor der opleves gennem indlevelse i fiktive figurer og deres handlinger. På samme måde er handlinger eller forestillinger om handlinger forbundet med brug af design indeholdt i Normans behavioristiske niveau, mens den distance, der ligger i det voyeuristiske lader sig sammenligne med det refleksive. Voyeur knyttes således ikke til det seksuelle, men til fordøjelsen ved at observere og forstå, hvordan ting eller for den sags skyld narrativer virker. Donald A. Norman: *Emotional Design – Why we love (or hate) everyday things* (New York, Basic Books, 2005): 63-98 og 123-129

¹² Valg angående belysning og farve i filmen tillægges således instruktør og filmfotograf. Det er bemærkelsesværdigt, at selvom Normans bog især, som titlen også angiver, interesserer sig for følelser i forbindelse med brug af hverdagsgenstande, beskæftiger han sig også med oplevelser knyttet til medieret underholdning i forbindelse med musik, computerspil og altså film. Donald A. Norman: *Emotional Design – Why we love (or hate) everyday things* (New York, Basic Books, 2005):128

¹³ Se for eksempel: Noël Carroll: *The Philosophy of Motion Pictures* (Malden, Blackwell Publishing; 2008):66-67

¹⁴ Lev Manovich: "Image Future". *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 1, no. 1: 27.

2. Begreber, empiri og metode

Filmens design har af årsager, der i den almene forståelse og i filmvidenskaben generelt knytter sig til filmfotograferingens og fortællingens dominerende status, været svært at se eller håndtere analytisk. Det samme gælder for designverdenen, der i den almene forståelse og i designvidenskaben hovedsageligt har opfattet filmisk design i en retning forbundet med repræsentation af designartefakter. Hvis forestillingen om *filmisk design* har været svær at håndtere, eksisterer der en mere umiddelbar genkendelse af de adskilte begreber *film* og *design*. Den almene opfattelse af *design* associerer hurtigt i retning af funktionelle og æstetiske artefakter. Film forbinder sig lige så hurtigt med fiktioner fremstillet i levende billeder oplevet i biografen. Imidlertid er ingen af disse almene opfattelser helt dækkende for, hvordan begreberne anvendes i film- og designvidenskaberne og da heller ikke i afhandlingen her. Dette kapitel tager derfor afsæt i en afklaring af begreberne *film* og *design*. Diskussionen fører over i en nærmere forklaring på, hvad der i afhandlingen menes, når der formuleres udsagn om *filmens designinkarnationer*. Det skal i første omgang slås fast, at begreberne *film* og *design* anvendes i udvidede betydninger, der henholdsvis peger på filmen som *levende billede* og design som eksisterende i flere sammenhængende tilstande fra idé til artefakt. Afklaringen af disse forskellige begreber (*film*, *design* og *filmens designinkarnationer*) er naturligvis væsentlig, da de danner baggrund for, hvordan og i hvilke betydninger begreberne anvendes i afhandlingen. Anvendelsen af begreberne har samtidig afsmitning på den empiri og metode, der gennemgås efterfølgende i kapitlet. For eksempel anvendes begrebet *film* på en måde, der peger ud over filmens fysiske materiale og nærmere bestemmer filmen ved kvaliteten *levende billeder*. Denne kvalitet findes indlejret i termerne *biograf* og *animation*. Designbegrebet er vanskeligere at håndtere, men bestemmes i afhandlingen i retning af formgivning. Begrebet *filmens designinkarnationer* anvendes som en nyttig ramme for analytisk håndtering af filmens design i designprocessens forskellige stadier. Denne indledende diskussion viser filmvidenskabens tendens i retning af at interessere sig for værk og designvidenskabens tendens i retning af at interessere sig for fremstillingsproces. Disse to tendenser vil i afhandlingen supplere hinanden. Ud over overordnede begreber knyttet til film, design og designinkarnationer, diskuteres andre underordnede designrelaterede begreber. Dette gælder særligt begreber, der gennem deres tilknytning til perception eller narration udpræget forener film og design. Dette gælder for eksempel begreberne *affordance* og *design fiction*, der i det følgende kort introduceres.

På baggrund af refleksioner over de centrale begreber *film*, *design* og *designinkarnationer* gennemgår nærværende kapitel afhandlingens empiriske materiale og den metodiske behandling af dette. Dette empiriske materiale breder sig over filmiske eksempler, interviews, studiebesøg, litteraturstudier og resultater af eksperimenterende samarbejder. Det metodiske knytter sig primært til analyse og tolkning af værker og processer, men indeholder også eksperimenterende tilgange i forbindelse med undervisning ved Den Danske Filmskole og Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design. Kapitlet forklarer sammenhængen mellem de forskellige materialer og de metodiske håndteringer af dem. Mens afhandlingens ramme er inspireret af teori og begreber fra designforskningen, er afhandlingen også påvirket af poetisk formalistisk tænkning og begreber inspireret af kunstsociologien. Den poetisk formalistiske inspiration betyder, at afhandlingen er interesseret i værkets virkninger som resultat af kunstneriske og altså her primært designmæssige valg. At afhandlingen også er sociologisk inspireret betyder, at den interesserer sig for designerens kunstverden, som en del af filmens produktionsverden. Og at den forholder sig til, at kunstneriske valg ikke træffes i et vakuum, men under påvirkning af økonomiske, organisatoriske og teknologiske parametre. Hvordan de forskellige tilgange til det empiriske materiale prioriteres og virker sammen i afhandlingen, skitseres sidst i kapitlet.

2.1. Hvad er film?

Begrebet *film* anvendes i afhandlingen hovedsageligt i betydningen fortællende film. Dette på trods af at filmen i sig selv ikke nødvendigvis direkte *fortæller* noget og heller ikke altid er *film* i disse ords egentlige betydninger. Selvom fiktionsfilmen ofte beskrives som *fortællende*, er den således primært *dramatisk* i sit udtryk. Det er en mindre, men væsentlig pointe i afhandlingen at knytte filmen tættere til den dramatiske kunst og billedkunsten, hvor der i filmens teorier har været tendenser til at opfatte denne som *litterært* fortællende i et *fotografisk* medium.¹ Der har for at finde ind til filmens særkender i filmens teorihistorie været en tendens til at ville differentiere sig fra teatret, selvom filmen netop blev vist i biografteatre og indeholdt gengivelser af handlende skuespillere. Termen *film* er i sig selv med dens direkte reference til den fysiske, lysfølsomme celluloid også problematisk. Termen er, som Noël Carroll påpeger, blandt andet grundet filmens digitalisering misvisende og langt fra dækkende for alle de udtryk af levende billeder, der almindeligvis forbindes med film.² At anvende ordet *film* om fortællinger i levende billeder er i grunden en lige så stor fejl som at anvende ordet *Coke* om alle colaer eller *Xerox* om alle kopimaskiner.³ Når jeg anvender termen her, er det primært pragmatisk motiveret, fordi den indeholder forestillingen om det, der egentligt burde karakteriseres i retning af

dramatisk handling fremstillet i levende billeder. Denne definition betyder igen, at disse levende billeder ikke forbindes med noget specifikt medium eller format. Filmen som dramatik i levende billeder kan opleves på tværs af en række medier; som film i biografen, som en tv-sending, streaming eller lagret på en disk, ligesom filmen kan være optaget på celluloid, håndtegnet, skabt digitalt i en computer eller som en kombination af disse forskellige teknikker. At jeg forbinder filmen med fiktionen, afskærer den her fra såkaldte kunstfilm. I afhandlingen beskæftiger jeg mig således hovedsageligt med mainstreamfilm og -tv-serier og i mindre omfang med animation. Selvom film altså anvendes som super-kategori, der indeholder de beskrevne medier, er det samtidig klart, at der eksisterer væsentlige kulturelle, æstetiske, produktions- og oplevelsesmæssige forskelle på formater som live-action-spillefilm, tv-serien og animation. En klassisk skelnen mellem oplevelsen af live-action-filmen og tv-serien knytter for eksempel filmen til Marshall McLuhans opfattelse af *hot media* og tv til *cool media*, for derved at betone informationsmængden i det første og brugeraktiviteten i det sidste.⁴ Et andet forhold har tidligere knyttet tv-fiktion til teatret. Den tidlige tv-fiktion blev således transmitteret *live*, på det, der blev opfattet som nationens største *scene*, hvorfor man i det mindste i lande med *public service-tv* (som England og de skandinaviske lande) følte sig forpligtet til at sende kvalitetsdramatik af både klassiske og moderne forfattere, skrevet til *teatret*. Efterhånden er tv-fiktion af grunde, der kan forklares både teknologisk og æstetisk, imidlertid blevet stadig mindre mediespecifik.⁵ Filminstruktører, filmfotografer, skuespillere, klippere og designere arbejder således gerne både med film og tv. Tv-serien er produktionelt, økonomisk og æstetisk en undtagelse sammenlignet med den generelle tv-produktion (af nyheder, quizzer, reality-tv) gennem sit slægtskab med live-action-filmen.⁶ I behandlingen af filmen som design opfattes også animation som film. Animation er det levende billedes oprindelige udtryk og af den grund et væsentligt argument for opfattelsen af filmen som design. Altså knyttet til formgivning og håndlavede billeder. For at forstå filmens levende billede, må man ideelt inkludere for eksempel 1800-tallets *præ-filmiske*, optiske legetøj som *zootropen*, *phenakistoscopen*, *thaumatropen* og senere håndmalede lysbilledfilm som Émile Reynauds *Praxinoscope* som ligestillede elementer i filmens historie. Den britiske animationsteoretiker Paul Welles gør brug af Platons hulefortælling ved at fremhæve denne som det tidligste vidnesbyrd om brug af levende billeder (også selvom det i hans optik ikke helt kvalificerer sig som animation.)⁷ Det *præ-filmiske* legetøj står som tidligere nævnt i direkte forbund med den digitale animerede *post-film*. Præ-filmens levende billeder er således ikke reproduktioner af virkelighed, men præsentationer af artificielle håndlavede billedverdener. Præ-filmens legetøj rummer desuden muligheden for fysisk interaktion og er ikke nødvendigvis knyttet til projektion i et biografteater. Det er en pointe hos Lev

Manovich, at gennembruddet for den digitale film ikke kun er et afgørende nybrud, men også en aktualisering af de levende billeders oprindelige potentiale. De digitale billeders manuelle fremstilling er således et vidnesbyrd om en tilbagevenden til præ-filmens håndmalede og håndanimerede levende billede. Efterhånden som disse teknikker i stadig højere grad præger filmproduktionen, giver det altså ikke mening at differentiere skarpt mellem film og animation. Filmen er, som Manovich fastslår, ikke længere en *indeksikalsk* medieteknologi. Den er nærmere en subgenre til maleriet.⁸ Termen *film*, som den anvendes i afhandlingen, dækker på den måde både det, der i det ovenstående er beskrevet som henholdsvis præ- og post-film. Det kan meget vel vise sig, at filmen, i betydningen den celluloidbaserede fotografiske film, i fremtiden vil blive opfattet som en væsentlig, men også mindre og afgrænset periode i det levende billedes historie. Carroll opsummerer synspunktet således:

... this expansion of the class of objects under consideration to moving pictures in general is, in my opinion, theoretically advisable, since I predict that on day the history of what we now call cinema and the history of video, TV, computer-generated imaging, and whatever comes next will all be thought of as a piece. That is, by defining cinema as belonging to the class of the moving picture, we are characterizing cinematic artefacts in terms of their function – rather than the their physical basis – which is, in short, to impart the impression of movement. This function can be implemented in a indefinite number of media – celluloid-based *film*, most obviously, but also video, broadcast TV, handmade cartoon flip books, CGI, and, truth be told, who knows what successive generations will invent?⁹

Selvom animationsfilmen er indeholdt i opfattelsen af filmen som design og dertil har en særlig status i argumentationen for denne, behandles animationsfilmen kun i mindre grad i afhandlingen. Formålet her er hovedsagligt en undersøgelse af, hvordan design netop også kommer til udtryk i mere konventionelle formater, hvor designet ikke nødvendigvis er meget tydeligt. Disse konventionelle formater har, selvom designet her ikke er tydeligt, ofte både i ældre og nye film en hybridkarakter. Filmen opleves nok i det store hele stadig som *fotografisk*, som en gengivelse af en genkendelig virkelighed, men det er, som Manovich foreslår, nødvendigt at vægte termens sidste stavelse. Fotoet danner således kun udgangspunktet for et overliggende grafisk miks.¹⁰ Manovichs pointe er, at den moderne *live action-film* nok udspiller sig i fotorealistiske universer, men ofte produceres og eksisterer i en blandingsform som en hybrid, hvor fotografisk materiale forenes og formgives med en række andre visuelle fremstillinger, der samlet kan sætte denne på formel som:

Digital film = live action material + painting + compositing + 2D computer animation + 3D computer animation.¹¹

Opfattelsen af den digitale films hybride, sammensatte væsen karakteriserer ikke kun den digitale film, men kan opfattes som en nøgle til forståelsen af den samlede film. Den moderne digitale film er en kunstnerisk hybrid, men det er en pointe, at filmen altid har været en hybrid kunstform. Den digitale films produktionelt tydelige design kaster så at sige lyset tilbage på det forhold, at filmen eller det levende billede altid også har bestået af design, og at den i sit præ-filmiske udgangspunkt var rent design. Den øjensynlige direkte parallel mellem den animerede og den digitale film er afgørende, ikke kun for filmhistorien, men også for den filmiske tænkning. Konsekvensen vender den dominerende, kamerabaserede filmopfattelse på hovedet, ikke for at skille sig af med kameraet eller for at underkende dygtige fotografers arbejde (det ville være absurd), men for at danne en mere nuanceret forestilling om filmens visuelle udtryk, dens produktion og historie. Det paradoks, at æstetisk tilfredsstillende film typisk primært opfattes som udtryk for god filmfotografering, opløses det øjeblik, det bliver tydeligt, at det filmiske billede kan skabes og er blevet skabt uden brug af kameraet. Denne bevidsthed om, hvad filmen er, er altså både et godt og nødvendigt sted at begynde, hvis man interesserer sig for filmen som design, så længe man ikke glemmer, at filmens design i høj grad *også* er design af fysiske rum, hvori der kan spilles og indspilles film, optaget af netop filmkameraer. Det er væsentligt at forholde sig til denne dobbelthed i ønsket om at forstå filmen som design. For at opfatte filmens design er det ikke kun nyttigt at definere filmen som et dramatisk medie af levende billeder formet af forskelligt materiale (til visning på skærm eller via projektion), det er i sidste ende også en mere tilfredsstillende definition end den, der knytter filmen til fotografiets teknologi.



Figur 2.1. Fysiske modeller af den digitale figur Jessie fra *Toy Story 3* (2010). En opstilling i Disneyland, Californien, illustrerer slægtskabet mellem præ-filmens zoetrope og den digitale film. Ukendt fotograf

2.2. Hvad er design?

Opfattelsen af, hvad design er, indeholder ligesom opfattelsen af film nogle vanskeligheder, det er nødvendigt at forholde sig til. En almindelig opfattelse af design vil antageligt bestemme dette i retning af funktionelt og æstetisk tilfredsstillende artefakter som en Stelton-kaffekande eller designerstole og dernæst i retning af grafisk design af plakater og skilte samt måske fænomener som interaktionsdesign. Den moderne designtænkning forbinder imidlertid også begrebet til aktiviteten *at designe* og til det at skabe forandring. En ofte citeret definition af design som aktivitet findes således hos Herbert Simons i passagen; *Everyone designs who devises courses of action aimed at changing existing situations into preferred ones.*¹² Definitionen er problematisk ved at indeholde stort set alle menneskelige aktiviteter, men peger på det forhold, at design i teori og i praksis også opfattes som forandringsskabende handling og proces. Designtænkeren Klaus Krippendorff fastslår således, at det er meningsløst at forstå designartefaktet uden at forstå dets historie og tilblivelsesproces.¹³ Argumentationen tager udgangspunkt i etymologien omkring termen *artefaktet* som sammensat af *art*, i betydningen *dygtigt*, og *faktum*, i betydningen *gjort* eller *lavet*. En vanskelighed ved analytisk håndtering af design bliver imidlertid hurtigt, at det som begreb defineres meget bredt. Man kan således ved design ikke kun forstå *en proces* eller *et artefakt*, men også *en plan*. Dette træk ved anvendelsen af designbegrebet bunder muligvis i den semantiske flertydighed, der kommer til udtryk i den britiske professor John Heskett's vittige designdefinition: *Design is to design a design to produce a design.*¹⁴ Definitionen indeholder et verbum og to substantiver, hvor de to substantiver refererer til henholdsvis *et koncept* (eller *en plan*) og *et produkt*. Imellem disse to tilstande refererer verbet desuden til design som en skabelsesproces. Mens dette forhold gør anvendelsen af designbegrebet vanskeligt, kan det også betragtes som en kvalitet ved designforskningen, at denne ofte føler sig forpligtet af ordets flerdobbelte betydning. Generelt kan man således observere tendenser i designtænkningen, hvor design enten vægter proces eller artefakter og i forlængelse af dette enten knytter sig til et udvidet eller et mere restriktivt designbegreb. Herbert Simons opsummerer som nævnt design som det at forandre noget ved at ændre en tilstand til en fortrukken, mens Bryan Lawson i *How Designers Think* omgår definitionsproblemet ved at forskyde interessen til designprocessen.¹⁵ I Harold G. Nelsons og Erik Stoltemans *The Design Way* vægtes evnen til at forestille sig forandring som et centralt element i designtænkning, og design defineres her som *evnen til at forestilles sig hvad der endnu ikke eksisterer, og at give det form.*¹⁶ Dette fokus på design som forandring indeholder, som det fremgår implicit, interessen for processer, der kan drive forandringen. Samtidig har designforskningens interesse for proces bevæget sig fra et primært teknisk rationale og ønsket om at kunne styre og

målrette designprocesser, som det kom til udtryk hos blandt andre Christopher Alexander og Christopher Jones, til nu at inkludere innovationsmetoder og brugerinddragelse, der for eksempel gennem *co-design* har præget den nyere skandinaviske forskning. *Forandring* udgør således en central værdi, hvad enten den kommer til udtryk gennem distanceret planlægning eller brugerinddragende processer. Fokusset på forandringsskabende processer medvirker muligvis også derfor på designforskningens heftigt ekspanderende bane. Det såkaldte *udvidede designbegreb* inkluderer således ikke kun, hvad der normalt opfattes som design i form af grafik eller møbler, men også immaterielt design som lovtekster, interviews, principper for affaldssortering og hele samfundssystemer. Den amerikanske designforsker og redaktør af det toneangivende designtidsskrift *Design Issues*, Richard Buchanan, bevæger sig ad et udvidet spor ved at definere design som:

... the human power of conceiving, planning, and making products that serve human beings in the accomplishment of their individual and collective purposes.¹⁷

Richard Buchanan illustrerer gennem talrige eksempler sin forståelse af et udvidet designbegreb i de bevægelser i designets og designerens funktioner, der aktuelt eksisterer og knytter designet til fire forskellige områder eller kategorier: 1) Det første er design af symbolsk og visuel kommunikation, 2) det andet design af materielle objekter. Disse to er tættest forbundet med, hvad der traditionelt forbindes med design som enten visuelt eller fysisk design, som i design af reklamer, bøger og film eller som i design af tøj, møbler og maskiner. 3) Det tredje er design af aktiviteter og organiserede services, for eksempel i samspillet mellem management, logistik, fysiske resurser og mennesker. 4) Det sidste er design af komplekse systemer eller miljøer, hvori der leves, leges og læres. Det sidste indeholder altså ikke kun arkitektur og byplanlægning, men også udvikling af områder og miljøer. Mens disse områder synes at pege i meget forskellige retninger, er det samtidig en pointe hos Buchanan, at de er internt forbundne gennem deres primære indhold, der kan beskrives som henholdsvis tegn, ting, handlinger og tanker. Således har for eksempel arkitekter traditionelt tænkt deres bygninger i relation til omgivelser, men ser dem nu også som tegn, symboler, i arkitekturens visuelle kommunikation. Omvendt knytter det grafiske arbejde sig ikke kun til dekoration af tegn, men forstås i en større kommunikativ sammenhæng, der inkluderer situationen, mens modtageren opfattes som aktivt handlende i aflæsningen af den grafiske syntese mellem billede og ord.¹⁸ Pointen i begge eksempler er, at designerens kompetencer nu synes at overskride de faste kategorier, man tidligere har forbundet dem til. Dette er muligvis et argument, hvis formål det er at fremme designerens indflydelse, men der er også en beskrivelse af, hvordan produktionsprocesser i det hele taget er forandret. Buchanans kategorier er i denne sammenhæng brugbare på den måde, at de

tydeliggør, hvordan den filmiske designer som nævnt både arbejder med filmens visuelle grafiske udtryk og det fysiske design, men også, som jeg vil vise, i nogle sammenhænge indtager en central placering i udviklingen af filmen og i organiseringen af filmens produktion. Omvendt mister Buchanans storladne og meget omfattende designdefinition nogle af de kvaliteter ved design som *formgivning*, som en mere restriktiv definition ville kunne fremskrive. Hvis design anskues som artefakt, eksisterer der således typisk en dobbelthed, hvor enten designets praktiske *funktion* eller dets udsmykkende *form* vægtes. I Skandinavien er der med rod i 1700-tallets opfattelse en tradition for at knytte design til skitsering og modellering som grundlag for industriel produktion, mens man for eksempel i England har brugt designbegrebet bredere til for eksempel også at inkludere arkitektur. Jerker Lundequist beklager den samme tendens i Sverige og den yderligere indsnævring af begrebet i retning af *styling*.¹⁹ Hvorom alting er, eksisterer der en almen opfattelse af design som en forening af form og funktion, som udtrykt i den amerikanske arkitekt Louis Sullivans motto *form ever follows function* og i Bauhaus-traditionen, der i høj grad præger tænkningen i dansk design og arkitektur.²⁰ I formuleringen vægtes altså funktionaliteten og designets anlæg for at løse konkrete problemer over designets eventuelle udsmykkende kvalitet. En mere restriktiv, men samtidig rummelig opfattelse af designbegrebet kommer til udtryk hos den franske sociolog Bruno Latour. Latour opfatter grundlæggende design som noget, der omformer eller udvikler det eksisterende frem for at opfinde eller omvælte det. Hans opfattelse af design indeholder på den måde synspunkter, der differentierer design fra både innovation og arkitektur. 1) For det første indeholder designbegrebet for Latour modsat forestillingen om at bygge eller skabe en ydmyghed, der for eksempel ikke findes i arkitekturen. Den (også destruktive) omvæltningskraft, man forbinder med skabelse, findes ikke i forestillingen om designet, hvis betydning synes knyttet til en forestilling om mere omhyggelig planlægning. Af samme grund indeholder designet også, 2) for det andet, kvaliteter, der går i retning af håndværksmæssig kunnen og opmærksomhed på detaljen. 3) For det tredje knytter designet sig til formål, og det står derfor også i forbindelse med en mening eller betydning, der kan aflæses. Designet er 4) for det fjerde altid en modifikation af noget eksisterende. At designe forbindes med at noget lægges til det, der findes i forvejen, og er på den måde også altid et *re-design*.²¹ Samme tvetydige etymologi eksisterer i designbegrebets dybere lag. Ifølge Kostas Terzidis finder design desuden en græsk oprindelse i *schodon*, der igen forbindes med *skema* i en dobbeltbetydning, der både peger på det at formgive og en rest af noget, der engang var. Forenklet bliver der tale om både genskabelse og formgivning:

Precisely, the root of $\sigma\chi\epsilon\delta\omicron'\nu$ (pronounced *schodon*) is derived from $\epsilon\sigma\chi\epsilon\iota\nu$ (pronounced *eschein*), which is the past tense of the verb $\epsilon\chi\omega$ (pronounced *eho*), that is “to have”.

Therefore, design literally is about the reminiscence of a past possession, at an indefinite state, and at an uncertain time. Similarly, the word “scheme” from the Greek $\sigma\chi\eta\mu\alpha$ means “shape” and also is derived from the root $\sigma\chi\epsilon\delta\omicron'\nu$.²²

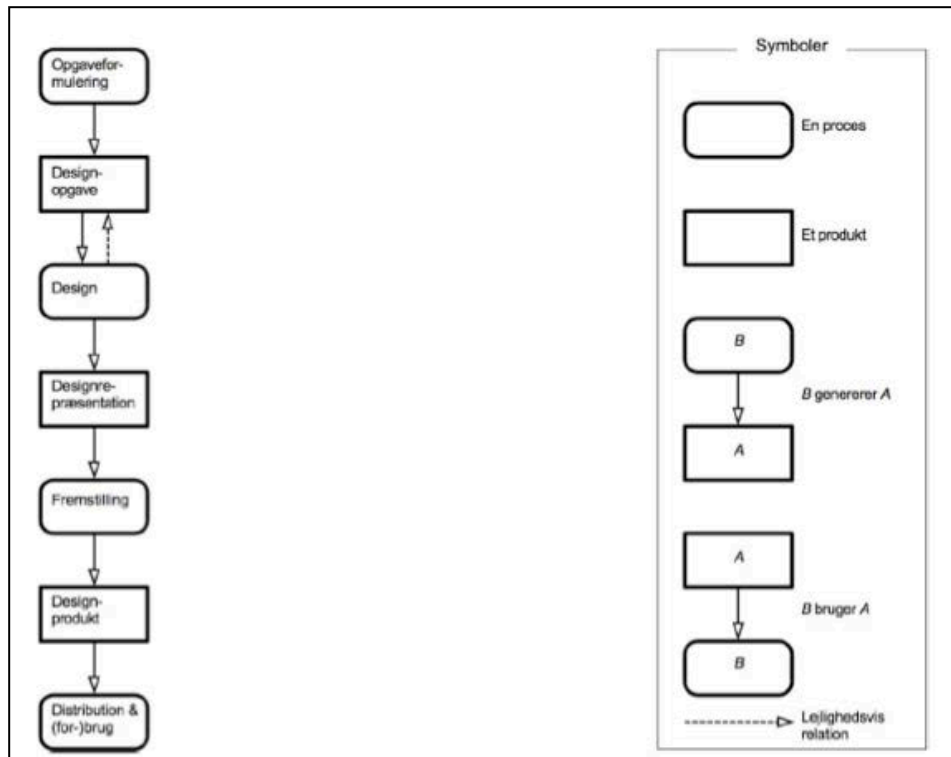
Mere ligetil er Krippendorffs betoning af designbegrebets rod i *sign/tegn* og det at udmærke noget, der diskuteres i indledningen af *The Semantic Turn – a new foundation for design* for at fremhæve betydningen af bevidsthed om aflæselighed og brug af designet.²³ Der kan tales for og imod brede eller snævre designdefinitioner. I det følgende knytter jeg mig grundlæggende til en opfattelse af design, der ikke nødvendigvis omfatter alt menneskeskabt og alle skabende aktiviteter, og derfor heller ikke nødvendigvis ser innovation eller opfindelse som sin hovedaktivitet. Min anvendelse af designbegrebet er restriktiv i den forstand, at den vægter form og formgivning over funktion, uden dog at tilsidesætte designets funktion (uden hvilket det ikke ville være design). En mere funktionspræget behandling af filmens design ville imidlertid indeholde et større fokus på filmens teknologier end tilfældet er. Filmens designere er med andre ord ikke ingeniører. Filmdesignets funktion har, hvis den skal indkredses, en særlig karakter. Den tyske professor og scenograf Uwe Brückner har for at tydeliggøre forskellen, som en reaktion på det sædvanlige funktionalistiske credo hentet fra den amerikanske arkitekt Louis Sullivans *form follows function*, formuleret det scenografiske motto som *form follows content*, hvor indholdet bestemmes dramaturgisk fortællende.²⁴ Dette beskriver også godt præmissen for det filmiske design. Jeg knytter desuden det filmiske design tættere til det grafisk udtryk end til arkitekturen ved, hvad der kan diskuteres, at differentiere mellem design og arkitektur. Grundlæggende kan filmen imidlertid udmærket eksistere uden arkitektur, men ikke uden det levende billedes (foto)grafiske udtryk. Samtidig vægtes designets proces som en serie handlinger, hvor udformningen af arbejde i ét materiale forbereder udformningen i det næste. En tilpas rummelig definition af designbegrebet, der samtidig indeholder designets proces og værdien af formgivning, kan poetisk formuleres som *en menneskeskabt form, der drømmer om en anden*. Formuleringen her er med vilje inspireret af den italienske semiotiker og (ikke mindst) film- og teatermand Pier Paolo Pasolinis definition af filmmanuskriptet. Pasolini definerer manuskriptet som en *struktur der vil være en anden struktur* for dermed at vægte manuskriptets metamorfiske kvaliteter.²⁵ Disse kvaliteter eksisterer som vist også i forestillingen om design. Mere konkret udfolder disse former, som drømmer om hinanden, sig i forestillingen om designets inkarnationer. Forestillingen om designets inkarnationer lyder måske luftigt, men introduceres for pragmatisk at kunne håndtere designets omskiftelige karakter i begreber, der henviser til konkrete manifestationer.

2.3. Hvad er filmens designinkarnationer?

Per Galle lægger i sin designdefinition vægt på det faktum, at design ikke nødvendigvis altid resulterer i et nyt produkt, og at det ofte ikke er designeren selv, der producerer dette mulige nye produkt. I stedet vægtes den hensigt, der beror på, at noget kan eller skal fremstilles. Design forstås på den baggrund som det:

at udvikle og udtrykke viden om et muligt (nyt) artefakt, i den hensigt at gøre en selv eller andre i stand til at fremstille det.²⁶

Galle definerer derefter viden som noget, der i designsammenhænge, ved hjælp af tegning eller tekst, udtrykker en hensigt om fremstilling af et muligt artefakt. Designprocessen indgår som et væsentligt og bærende led i definitionen, og denne proces beskrives derefter som indeholdende en tredeling, hvor designet optræder i konkretiserede produkter som enten *designopgave*, *designrepræsentation* eller *designartefakt*.²⁷ Jeg tager i min håndtering af filmens design af samme pragmatiske årsager udgangspunkt i at anvende en lignende opdeling af filmens design i forskellige faser. Disse omtales af årsager, der forklares i det følgende som filmens *designinkarnationer*. Ligesom forestillingen om design som *en menneskeskabt form, der drømmer om en anden* er inspireret af en filmmanuskriptdefinition, er brugen af termen *design-inkarnation* om designets tilstande delvist inspireret af en betragtning om dramaets tilstande. Den amerikanske teaterteoretiker Eric Bentley reflekterer med betegnelsen *inkarnation* netop over forholdet mellem dramaets to tilstande som enten fastholdt i tekst eller virkende levende på scenen.²⁸ Dramaets to inkarnationer finder en parallel i designets (fler)dobbelte tilstande, der netop her, hvor dramaet siges at være designets indhold, er væsentligt at fastholde. Designets tilstande eller inkarnationer er forbundet gennem den samlede *designproces*, der imidlertid ikke udelukkende skal forstås som et lineært forløb, men som i modellen nedenfor hentet fra Per Galle også inkluderer feedback-loops (se figur 2.2). Jeg behandler i afhandlingen designets inkarnationer gennem en udvidet skala, der delvist adskiller sig fra Galles stadier i designprocessen. I stedet for termen *designrepræsentation*, der ikke er passende i forbindelse med behandlingen af design i ofte repræsenterende medier, benytter jeg termen *designplan*. Termen *designplan* underforstår imidlertid en målfast plantegning eller model, hvorfor jeg tilføjer termene *designidé*, *designoplæg* og *designkoncept*. *Designidéen* eksisterer således som mulig mental forestilling, før designet findes skitseret eller foreslået i et *designoplæg*.



Figur 2.2. Design i kontekst, forenklet anskueliggjort som et system af processer, der samarbejder gennem udveksling af ”produkter” som forklaret i rammen til højre. Per Galle: *Elementer af en fælles designfaglig videnskabsteori*.

Et designoplæg findes som tegninger eller inspirationsmateriale i et visuelt katalog, før det finder en lettere aflæselig eller formidlende form som *designkoncept* og siden i målfaste repræsentationer som tekniske plantegninger i en *designplan*. Et designkoncept består i denne betydning typisk af koncepttegninger eller konceptart, mens en designplan typisk består af plantegninger. Der kan dog også indgå skitsemodeller og målfaste modeller eller såkaldte *pretotyper* og *prototyper* i de to inkarnationer. Troels Degn Johansson har, inspireret af Lars Emmelin for på lignende måde at kunne skelne mellem designets tidlige tilstande eller inkarnationer, foreslået anvendelse af termer som *plan*, *prognose*, *scenarie* og *vision*.²⁹ Den måske væsentligste forskel fra Galles generelle model over designets forskellige tilstande er betydningen af *designopgaven* som en formulering af designets formål og funktion. *Designopgaven* vil i filmens verden oftest, men ikke altid, kunne opfattes som *filmmanuskriptet*. I filmmanuskriptforskningen opfatter man således typisk manuskriptet som filmens samlede problemformulering.³⁰ Denne opfattelse eksisterer også blandt filmens designere og i litteraturen om dem. De første ord i Affron & Affrons *Sets in Motion* er simpelthen: *It all starts with the story*.³¹ Filmmanuskriptets dramaturgiske eller fortællende indhold opfattes generelt som det, der former filmens design. Designopgaven formuleres på den måde som udgangspunkt *ikke* af designeren, men af den skrivende filminstruktør eller af en manuskriptforfatter. Filmens manuskript

kan altså opfattes som designopgaven. Det er dog sjældent, at denne opgave er direkte formuleret til designeren, og det er derfor op til designeren, typisk sammen med instruktøren og filmfotografen, at fortolke den mulige visuelle stil indskrevet i manuskriptet eller formuleret af instruktøren.

Begrænsede regibemærkninger kan angive visuel stil i manuskriptet, men gør som oftest dette i meget åbne vendinger. Det sker dog, at manuskriptforfatteren i filmmanuskriptet henvender sig direkte til designeren. I sådanne tilfælde giver det mening at tale om tekstligt filmdesign eller filmdesignet i en tekstlig inkarnation. Et eksempel på gennemførte stilschildring af en hovedlocation henvendt direkte til set-designeren findes i Raymond Chandlers og Billy Wilders manuskript (efter James M. Cains roman) *Double Indemnity* (1944):

Note for set-designer: Our Insurance Company occupies the entire eleventh and twelfth floors of the building. On the twelfth floor are the executive offices and claims and sales departments. These all open off a balcony which runs all the way around. From the balcony you see the eleventh floor below: one enormous room filled with desks, typewriters, filing cabinets, business machines, etc.³²

Om en anden central location hedder det senere:

Spanish craperoo in style, as is the house throughout. A wrought-iron staircase curves down from the second floor. A fringed Mexican shawl hangs down over the landing. A large tapestry hangs on the wall. Downstairs, the dining room to one side, living room on the other side visible through a wide archway. All of this, architecture, furniture, decorations, etc., is genuine early Leo Carrillo period.³³

Andre steder kan designere skrive regler for designet. Dette forekommer, som vi skal se, i såkaldte *designbibles*. Jeg skal i de følgende kapitler dog også problematisere denne opfattelse af, at filmmanuskriptet altid entydigt er filmens udgangspunkt, ved at vise, hvordan det i nogle tilfælde giver mening at tænke designeren som medskaber eller aktør i skabelsen af filmens fiktionsverden. I afhandlingen behandler jeg designerens bidrag i det område, hvor filmens narrative og visuelle idé opstår som filmens *designidé*. Dertil kan designkoncepter og -planer, som det vil fremgå senere, ligesom filmmanuskriptet eksistere som et slags *boundary object* af betydning for både den interne og eksterne formidling af et givet filmprojekts potentiale.³⁴ En væsentlig årsag til at udvide skalaen af designinkarnationer er desuden filmdesignets dobbelte karakter som designartefakt. Filmens designartefakt kan opfattes som både filmens tredimensionelle dekoration til indspilning af film og det todimensionelle levende billede. Man kan karakterisere filmens samlede fysiske elementer, synlige i filmen, som filmens diegetiske aktanter, mens de rent sceniske elementer ville kunne karakteriseres som diegetiske artefakter. I filmteorien skelner man med inspiration fra Christian


Metz ofte mellem filmens *diegetiske* og *ikke-diegetiske* udtryk. Platon skelner grundlæggende mellem fiktioner som *mimiske* eller *diegetiske*, hvor det mimiske er det efterlignende, og diegesen er det fortællende. Metz karakteriserer filmen som diegetisk og skelner derefter mellem det diegetiske og ikke-diegetiske som mellem det, der stammer fra fortællingens univers, og det, der så at sige er lagt til. På den måde skelnes der ofte mellem diegetisk musik og lyd på den ene side og ikke-diegetisk musik og lyd på den anden. Det første stammer fra en lydkilde i fiktionens univers som for eksempel musik fra en grammofon eller gadens larm. Det andet er lagt til som for eksempel underlægningsmusik eller effektlyde. Dertil kan der skelnes mellem diegesens *on-* og *off-screen*, alt efter om lydkilden er synlig i filmbilledet eller befinder sig uden for filmbilledets imaginære ramme.³⁵ Diegetiske artefakter skal altså forstås som artefakter, der knytter sig til filmens fiktion. Ikke-diegetiske artefakter vil derimod være fejl eller bevidst fremmedgørende elementer som anakronismer eller spor af filmens produktion som for eksempel en mikrofon i filmbilledet. Det betyder, at næsten alle diegetiske aktanter også er diegetiske artefakter. En væsentlig undtagelse er skuespillere. Stort set alle diegetiske artefakter håndteres da også af designeren eller dennes assistenter. Nogle sceniske elementer, såkaldte *practicals*, der har en dobbelt funktion, kan skifte ansvarsområde, alt efter hvor i indspilningsprocessen de optræder. Et typisk eksempel er lyskilder, der ses i billedet som en rekvisit, men samtidig har funktion som belysning af settet. En sådan practical vil, det øjeblik, den bevæger sig ind på settet, overgå fra at være rekvisitørens ansvar til at være lymesterens. Forklaringen er, at lamper, der bruges på settet, er og skal behandles som en del af lyssætningen, og at dette som regel indebærer en del tekniske forandringer. Et lignende og ofte overset grænsedragningsfænomen knytter sig til det akustiske. Rummets lyd er forbundet både med dets arkitektur og med sceniske elementer i rummet, hvilket har betydning for den soniske oplevelse af rummet, igen knyttet til tonemesterens og lyddesignerens arbejde. Desuden er kvaliteten af lydoptagelsen på settet betinget af rummets og materialernes evne til at absorbere lyd. De visuelle og fysiske designartefakter er karakteriseret ved en eksistens som rumligt adskilte, men indeksikalsk forbundne. Det filmiske billede er som regel et fotografisk billede af noget. Denne indeksikale forbindelse eksisterer dog ikke i digitalt animerede billeder.³⁶ Det væsentlige er, at filmens designartefakt i realfilmen har en tydelig *adskilt* dobbeltkarakter. Andre designartefakter har på et andet plan typisk en *sammenhængende* dobbeltkarakter, ved for eksempel samtidigt at eksistere som værktøj og tegn. Det betegnende eksisterer som før nævnt i Krippendorffs definition.³⁷ Filmdesignets forskellige designinkarnationer gør det muligt at behandle filmens *præ-filmiske* tilstande (i betydningen før filmens indspilning), også før formuleringen af filmens manuskript, og på den måde fremskrive

designets betydning for filmens endelige form, ligesom de gør det muligt at skelne mellem designets andre tilstande i designprocessen. Behandlingen af filmens forskellige designinkarnationer bestemmer desuden tilnærmet afhandlingens form. Skematisk opstillet udfolder disse designets inkarnationer sig som:

- 1) Designidéen: Designerens første mentale eller løst skitserede forestilling om filmens design eller visuelle stil.
- 2) Designopgaven: Som oftest filmmanuskriptet (skrevet af forfatteren eller instruktøren).
- 3) Designoplægget: Katalog af skitser og referencemateriale.
- 4) Designkonceptet: Konceptart i forskellig formater som illustrationer, storyboards og skitsemodeller.
- 5) Designplanen: Den målfaste plan og/eller model for filmens design, der skal bygges eller konstrueres.
- 6) Det fysiske designartefakt: Den tredimensionelle fysiske dekoration eller scenografi til indspilning af film.
- 7) Det visuelle designartefakt: Det todimensionelle filmbilledes grafiske udtryk.

For at forstå filmens designinkarnationer og proces må man imidlertid også relatere denne til filmens udviklings- og produktionsproces. Filmproduktionen inddeles typisk i tre faser; *præ-produktion*, *produktion* og *post-produktion*. Præ-produktionen er præget af manuskriptskrivning, casting, udvikling af design og produktionsplanlægning. I produktionen indspilles filmen, men man kan også her medregne byggeri af scenografiske sets samt tilpasning af locations. I post-produktionen redigeres filmen, ligesom andet efterarbejde som lyd og for eksempel titel- og credit-sekvenser færdiggøres i denne periode. Denne tredeling suppleres i nogle modeller af *idéudvikling* som en forudgående fase. Fasen usynliggøres ofte utilsigtet ved at betragte den som en del af præ-produktionen. David Bordwell skitserer forløbet omkring filmproduktion i det klassiske Hollywood i netop tre faser bestående af *pre-shooting work*, *shooting work* og *post-shooting work*.³⁸ Ved at inkludere udvikling og manuskript i filmens proces og sammenholde de samlede faser med designets inkarnationer kan der skabes et forenklet overblik over de indlejrede processer og de anvendte begreber (se figur 2.3).

Filmens designinkarnationer	Filmens produktionsfaser
Ide	Udvikling
Opgave	Manuskript
Oplæg	Præ-produktion
Koncept	
Plan	
Fysisk artefakt	Produktion
Visuelt artefakt	Post-produktion



Figur 2.3. Filmens designinkarnationer forbundet af designproces og produktion. Designartefaktet er delt for at illustrere artefaktets to mulige tilstande som fysisk scenografi og levende billede. Figuren er en forenklet fremstilling, der for eksempel ikke viser feedback-loops eller mere specifikke designopgaver i forløbet. En mere detaljeret figur findes sidst i afhandlingens afsnit 4.6.

Den canadiske production designer Val Strazovec fremstiller en proces, der, som også jeg har gjort det, fremhæver designerens arbejde i filmens udvikling og i filmens resterende produktionsfaser og relaterer dette til filmfotografens ansvar i de tilsvarende udviklings- og produktionsfaser.³⁹

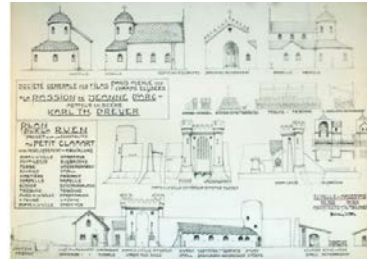
2.4. Håndtering af designinkarnationer

Filmens design i dens forskellige inkarnationer indeholder en flerhed af formater, man nødvendigvis må kunne identificere, når man studerer disse. Det lyder ligetil, men ofte foretages denne grundlæggende sondring ikke. Typisk overses differentieringen mellem det, der her betegnes som filmdesignets henholdsvis fysiske og visuelle designartefakter. Den analytiske litteratur er, andre kvaliteter til trods, på den måde ureflekteret i forhold til anvendelsen af designbegreber. Det gælder både Affron & Affrons *Sets in Motion. Art Direction and Film Narrative* og C.S. Tashiros *Pretty Pictures: Production Design and the History Film*. Begge værker forholder sig typisk til design i det filmiske værk, men skelner ikke skarpt mellem for eksempel repræsentation af design i filmen og designet af det filmiske billede. Tashiro etablerer på baggrund af inspiration fra blandt andre den franske filmkritiker André Bazin og den norske arkitekt Christian Nordberg-Schulz' bog *Existence, Space and Architecture* forestillingen om filmens sceniske sfære, der primært knytter sig til det filmiske billede.⁴⁰

Affron & Affron opstiller omvendt en taksonomi for designets mere eller mindre dominerende udtryk, men henter alle eksempler fra stills af fysiske sets.⁴¹ Samme tendens findes i Léon Barsacqs *Caligari's Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film Design*.⁴² Gode håndbøger som Bruce Block's *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media* og Georgina Shorter: *Designing for Screen – Production Design and Art Direction explained* er henholdsvis interesseret i det filmiske billede og fremstillingen af designkonceptet med henblik på produktion af fysiske dekorationer.⁴³ Brian Henderson retter en kritik mod udbredelsen af filmdesignlitteraturen og de metodiske begrænsninger hos Donald Albrechts i *Designing Dreams – Modern Architecture in the Movies*.⁴⁴ Problemet med *Designing Dreams* er, som Henderson rigtigt bemærker, at den baserer sit visuelle materiale udelukkende på såkaldte *production stills*. Production stills er fotografier optaget på settet af en stillbilledefotograf og har på den måde ikke nødvendigvis noget med filmens endelige udseende at gøre. Albrechts fik som udgangspunkt for sit ellers glimrende arbejde adgang til et billedarkiv af production stills ved afdelingen for arkitektur og design ved *Museum of Modern Art* – uden i bogen at bemærke, at stills har væsentlig anderledes belysning, beskæring, format og objektivalg end det, der eksisterer i de film, de refererer til. Albrechts mål var som tidligere nævnt at påvise betydningen af repræsentationer af moderne arkitektur, og i det lys skyder Hendersons kritik måske over målet. Ikke desto mindre er det udtryk for en grundlæggende fejl ikke tydeligt at skelne mellem production stills og andet materiale som for eksempel *frame grabs*. Det er en grundlæggende sontring, der svarer til at kunne skelne mellem motiv og komposition i billedanalysen. Frame grabs er kopier af filmbilleder taget direkte fra filmen. Man bør naturligvis gøre opmærksom på fordele og ulemper ved valg af den ene eller anden eller begge typer repræsentationer. Bag den basale fejl ligger imidlertid muligvis et dybere syn på filmens design som ikke formuleres. Dette dybere eller grundlæggende syn på filmens design vægter enten dette i relation til den arkitektoniske dekoration eller til det grafiske udtryk i levende billeder. Denne modsætning kommer i det mindste til udtryk i Juan Antonio Ramírez' behandling af design og designarbejde i Hollywoods guldalder.⁴⁵ Relationen mellem disse to synspunkter repræsenteret af et arkitektonisk synspunkt og et designsynspunkt er, som det vil fremgå, genstand for en kontinuerlig forhandling i diskussionen af arbejdet med filmens billede.

Differentieringen mellem filmens designinkarnationer er som udgangspunkt pragmatisk motiveret, men håndteringen og prioriteringen af designinkarnationerne i den analytiske behandling af dem er eller kan være behæftet med værdiladede synspunkter. Når jeg vægter behandlingen af filmens designidé, kan det på den måde fortolkes som udtryk for et ønske om at tillægge designeren forøget

betydning i skabelsen af det filmiske værk og dermed en større andel i det filmiske ophav. Omvendt bliver vægtningen af filmens designartefakt som levende billede udtryk for et synspunkt, der ønsker at knytte filmen tættere til den grafiske kunst. Begge synspunkter kan i høj grad diskuteres. Ideelt bør den analytiske håndtering da også tage udgangspunkt i den konkrete produktion og værk. På den baggrund kan det analyseres, hvordan designinkarnationerne vægtes og forholder sig til hinanden i produktionen af det enkle værk, eller man kan omvendt vægte en analyse, der afgrænser sit felt til interesse for en designinkarnation. Figur 2.4 (se figur 2.4 a-e) illustrerer repræsentationer af designinkarnationer knyttet til Carl Th. Dreyers *La Passion de Jeanne d'Arc* (1928) fra idé til artefakt. Der findes ingen bevarede beviser i *Jeanne d'Arcs* produktionshistorie for det, jeg kalder filmens designidé, men Dreyer var antageligt inspireret af det simultane eller kubistiske perspektiv i middelaldermalerier, som filmen i sidste ende mimer. Han var inspireret af middelalderdragter, som han studerede i middelalderkunsten.⁴⁶ Figuren viser desuden to typer designrepræsentationer. Først den tyske designer Herman Warms arkitekttegninger af borgen i Rouen, hvor Jeanne d'Arc dømmes og brændes, og dernæst Warms skalamodel af borgen. I midten viser figuren et production still fra optagelserne med Dreyer selv i forgrunden ved siden af et frame grab fra filmen. Nederst til illustration en serie frame grabs, der gengiver et tidsligt billedforløb fra filmen optaget i Warms dekoration. Figuren illustrerer på den måde samlet set de afgørende forskelle mellem de forskellige designinkarnationer. Der er langt fra Warms fuldstændige og overskuelige designplan af borgen i Rouen, der kommer til udtryk på både arkitekttegningen og modellen, til den fragmenterede, desorienterende billedmosaik af grafisk ekspressive nærbilleder, som den visuelle stil i Dreyers endelige film har. Samtidig giver stillfotografiet fra optagelserne af borgen nok en forestilling om dekorationens størrelse og udseende, men ikke om filmens endelige udtryk. Gengivelsen af filmens designidé er som beskrevet et gæt. Vi ved, at Dreyer undersøgte middelalderkunst som forberedelse til filmen, men der eksisterer så vidt vides ingen gestaltninger af idéer eller designoplæg i form af skitser, storyboards eller koncepttegninger, der peger på det kalejdoskopske udtryk i filmen. Herman Warms arbejde er kun bevaret som modeller og arkitekttegninger. At Warms arbejde som designer på filmen således er tydeligst i disse designplaner og tegninger betyder ikke, at filmens billeder ikke kan analyseres som design, men er primært et udtryk for filmens sammensatte karakter og kompleksiteten ved designanalysen (se figur 2.4).



Figur 2.4 a-e: Forskellige repræsentationer af design knyttet til *La Passion de Jeanne d'Arc* (1928). Øverst til venstre *Reconstruction of the temple of Jerusalem* i William of Tyre, *Histoire d'Outremer*. France, Rouen, XVe siècle Artiste: Maître de l'Échevinage Paris, Bibliothèque nationale de France, Département des manuscrits Français 2629, folio 17 1276. Øverst til højre: Designplaner i form af arkitekttegning og model. I midten til venstre repræsentationer af films fysiske designartefakt i form af production still. Til højre og nederst visuelle designartefakter i form af frame grab. Nederst: Serie af frame grabs. (ca. 59:17 til 1:00:28). Filmfotograf: Rudolph Maté. Filmscenografi: Hermann Warm og Jean Hugo. Modelfoto: Kristian de Freitas Olesen. Alle gengivelser fra Det Danske Filminstitut, Billedarkivet. Frames fra filmen.

2.5. Affordance og andre anvendte (design)begreber

Mens afhandlingen overordnet er struktureret gennem designbegreber, der separerer designets konkretiseringer i forskellige materialiserede designinkarnationer og på den måde gør det muligt at behandle disse hver for sig, gør brugen af andre underordnede designbegreber det muligt at karakterisere lokale fænomener i forbindelse med de respektive designinkarnationer. Disse kan være knyttet til henholdsvis udviklingen af designidéer, designplaner eller modeller, designproces samt analyse af oplevelser af designartefakter. Filmmanuskriptet og dele af filmens designkoncept og -plan er allerede blevet sammenstillet med kvaliteter, der også findes ved såkaldte *boundary objects* i betydningen objekter, der formidler idéer og væsentlig information på tværs af faggrænser i komplekse sammenhænge. Denne type objekter medierer så at sige synspunkter, så de skaber mening for forskellige faggrupper, der arbejder på samme projekt eller i samme organisation.⁴⁷ Denne kvalitet har filmmanuskriptet tydeligt, men som vi skal se kan også designkonceptet og andre af filmens designinkarnationer indeholde kvaliteter i den retning. Andre begreber, der gennem deres forbindelse med almen perception eller narration har forbindelse med både film og design og derfor tillægges særlig vægt her, er forestillingen om *affordance* samt forestillingen om og betydningen af arbejdet med *design fiction*. Begge begreber slås direkte og indirekte an af Klaus Krippendorff i *The Semantic Turn*. Krippendorff anvender således ikke direkte begrebet *design fiction*, men anbefaler den tænkning i udviklingen af designartefakter inden for rammerne af en fiktionskontekst, der findes i *design fiction* som begreb.⁴⁸ Krippendorff sammenligner generelt narration og design, men opfatter specifikt fiktionen som muligt koncept for udviklingen af nye, fremtidige design og beskriver, hvordan en række begreber som *robot*, *newspeak* og *cyberspace* er opstået i litteraturen for at finde (i det mindste sproglig) anvendelse i virkeligheden.⁴⁹ På den måde står hans vægtning af tænkning og udvikling af design i en forestillet fiktiv kontekst i forbindelse med begrebet *design fiction*, der i afhandlingen konkret anvendes til at beskrive undervisningsbaserede designeksperimenter udført i samarbejde mellem designere og manuskriptforfattere fra henholdsvis Danmarks Designskole og Den Danske Filmskole. Begrebet står desuden i forbindelse med forestillingen om såkaldte *diegetiske artefakter*, der belyses andesteds i afhandlingen. Begrebet *affordance* er interessant, fordi det meget tydeligt forbinder tænkning i både film og design. Det er som udgangspunkt hentet fra James J. Gibsons økologiske perceptionsteori. Hos Krippendorff knytter begrebet sig først og fremmest til brugerforståelsen af designobjekter og skal forstås i sammenhæng med hans menneskecentrerede designtænkning generelt.⁵⁰ Denne tænkning forbindes særligt med designerens såkaldte *andenordensforståelse* (af brugerens forståelse af artefaktet eller produktet).⁵¹ Gibson opfinder imidlertid

affordance-begrebet for at kunne karakterisere det fænomen, at omgivelser direkte tilbyder levende *seende* væsener forskellige (hensigtsmæssige og uhensigtsmæssige) muligheder for at handle. For eksempel tilbyder en horisontal flade af en passende størrelse og substans *støtte* for et givet væsen.⁵² *Affordance* kan imidlertid også eksistere i tilvirkede objekter, hvad der særligt har interesseret designtænkningen. For eksempel kan et langt objekt af en passende vægt anvendes til at slå med og, som vi så det i indledningen af filmen *2001*, dermed bruges som redskabet kølle eller hammer.⁵³ På den måde kan objekter også samtidig tilbyde flere både positive og negative muligheder. En kniv kan tilbyde både at skære og det at blive skåret.⁵⁴ Pointen er, at både omgivelser og objekter ikke kun tilbyder handlingsmuligheder, men også at vi som andre levende væsener er i stand til at opfatte og interagere med disse muligheder. Gibson opsummerer således fænomenet gennem en digterisk passage (hos Koffka i *Principles of Gestalt Psychology*, 1935) hvori det hedder:

Each thing says what it is ... a fruit says "Eat me"; water says "Drink me"; thunder says "Fear me"; and woman says "love me."⁵⁵

En godt designet kniv vil således ikke kun signalere muligheden *at blive skåret*, men også sekvensen; *at holde om* og *at skære* gennem tydelig adskillelse og kontrast mellem greb og blad. Hvis man accepterer fænomenet *affordance* som et grundlæggende element i den visuelle perception, må dette ikke kun kunne overføres til design, men til perception af film og levende billeder, hvor naturlige og kunstige omgivelser og objekter kan observeres som scenografi og rekvisitter. Gibson sætter da også selv sin perceptionsteori i forbindelse med filmoplevelsen.⁵⁶ For den danske kognitive filmforsker Torben Grodal er filmisk perception desuden direkte forbundet med filmtilskuerens standardoplevelse af den virkelige verden (der i filmen opleves som en simulering). Oplevelsen af den virkelige og den simulerede verden er betinget af *affordance* og de (virkelige eller simulerede) handlingsmuligheder, oplevelsen frembyder.⁵⁷ For Grodal står *affordance* i filmen på den måde igen i forbindelse med filmisk stil og oplevelse af filmens subjektive (indre) eller objektive (ydre) karakter. Hvis handlingsmulighederne gennem en karakter i filmens fiktion opleves som blokerede eller utydelige, som i et mørkt, tåget eller fjernt landskab, vil de for eksempel opleves mere subjektivt og dermed mindre virkelige.⁵⁸ Oplevelsen af virkelighed er altså direkte knyttet til de handlingsmuligheder, der tilbydes. Film, der opererer med indre subjektive følelser, vil derfor ofte operere med sløringer, halvmørke eller skæve synsvinkler, mens realistiske film vil udfolde sig i overskuelige, oplyste rum. Det betyder netop ikke, at tåge er et mindre virkeligt fænomen end oplysende solskin, men derimod at oplevelsen af subjektivitet eller objektivitet er afhængig af *affordance* og knyttet til kroppens

handlingsmuligheder.⁵⁹ Mens Grodal anvender *affordance*-begrebet til at forklare forskelle på stilistiske (design)virkninger i forskellige filmtyper, lader det sig også gøre at bruge begrebet dramaturgisk i relation til virkninger opladet i de sceniske elementer. Den blanke seksløber som personlig rekvisit i filmen karakteriserer således ikke kun cowboyn eller signalerer en mulig relation til westerngenren. Den lover også at blive skudt af. Skuffelse over, at den måske ikke bliver det, skyldes ikke kun bruddet på genrens løfte eller punkteret *suspence*, men også mere grundlæggende den uudnyttede handlingsmulighed (eller handlingsmuligheder indbygget som sekvens i våbnet; greb, ladning, sigte, aftræk, skud). Den konventionelle dramatiske økonomi fordrer, at der handles med ting – eller at de af sig selv handler. Det samme gælder locations eller andre steder for dramatisk handling. De skal tilbyde handling som både negative og positive muligheder. Bevidstheden om landskabets dramatiske affordance kommer for eksempel tydeligt til udtryk hos Alfred Hitchcock i en samtale med François Truffaut, hvor filmen *The Secret Agent* (1936) diskuteres. *The Secret Agent* udspiller sig i Schweiz, og landet tilbyder forskellige muligheder, som Hitchcock lakonisk bemærker:

I said to myself, "What do they have in Switzerland?" They have milk chocolate, they have the Alps, they have village dances, and they have lakes. All of these national ingredients were woven into the picture.(...) I use the approach whenever possible, and it doesn't merely apply to the background. Local topographical features can be used dramatically as well. We use lakes for drowning and the Alps to have our characters fall into crevasses.⁶⁰

De sceniske elementers design har på den måde ikke kun en karakteriserende funktion, de lover og muliggør gennem deres affordance også de handlinger, foruden hvilke dramaet ikke ville eksistere. Overordnet har begrebet som vist andel i den filmiske fiktions troværdighed og stiloplevelse. Mere lokalt har affordance særlig betydning for filmens designartefakter og kan for eksempel forklare den særlige status, *rekvisitten* indtager mellem de sceniske elementer, som håndgribeligt handlingsobjekt og dramatisk motor.

De overordnede designbegreber i afhandlingen knytter sig altså til filmens designinkarnationer eller tilstande, mens mere lokale fænomener belyses gennem blandt andet designbegreber, som på idéniveau knytter sig til *design fiction*, på koncept- og planniveau blandt andet knytter sig til design som *boundary objects* og *digetisk prototype*. Dertil forbindes filmens designidé med forestillingen om designets *primary generator*.⁶¹ *Affordance* knytter sig, som vi har set, til bevidstheden om oplevelsen af filmens design.

2.6. Det empiriske materiales fire lag

Da afhandlingen ønsker at behandle filmens forskellige designinkarnationer, er det empiriske stof også relativt omfattende og sammensat af forskelligt materiale, der både indeholder filmiske værker og koncepter samt information indsamlet gennem litteraturstudier, interviews, forsøg og studiebesøg. Materialet kan imidlertid grundlæggende ordnes i fire lag. Film- og tv-eksemplerne, der udgør en del af afhandlingens empiri, består, som det fremgår, af et forskelligartet materiale, hvis udvalg favner bredt, hvad angår både genre, format samt produktionsårstal og -land. Udvalget består i det første lag 1) af referencer til, hvad der bredt forstås ved den vestlige verdens korpus af kanoniserede film. Fordelen ved disse standardværker, som for eksempel Carl Th. Dreyers *Jeanne d'Arc* (1928) eller Orson Welles' *Citizen Kane* (1941), er, at de må formodes alment kendte, på samme måde som de ofte optræder som referenceværker i filmhistoriske og teoretiske tekster. Disse og andre kanoniserede klassikere er i en behandling af filmisk design uomgængelige. Nogle af disse værker knytter sig, som det vil fremgå, særligt til filmens designhistorie som Robert Wienes *Das Kabinett des dr. Caligari* (1920) og Victor Flemings, George Cukors og Sam Woods *Gone with the Wind* (1939). En afhandling, der beskæftiger sig med forholdet mellem design og filmisk fortælling og filmen som design, kan vanskeligt forbigå væsentlige instruktører med baggrund som designere, arkitekter eller billedkunstnere. Der findes en række af disse forskellige instruktører, hvor den mest indflydelsesrige nok er Alfred Hitchcock, men også Wim Wenders, Ridley Scott, Vincent Minnelli, F.W. Murnau, Fritz Lang, Federico Fellini, Kenji Mizoguchi, Julian Schnabel og David Lynch kan mellem flere andre nævnes, uden at jeg dog beskæftiger mig med alle disse. Den første krediterede production designer, William Cameron Menzies, virkede omvendt også som filminstruktør blandt andet på science fiction-klassikeren *Things to Come* (med manuskript af H.G. Wells) (1936).

I et andet lag 2) behandles en række nyere film med større detaljeringsgrad. Det betyder først og fremmest, at der er indsamlet materiale fra udviklingen af og designarbejdet til og i disse film. På den måde udgør dette lag måske afhandlingens væsentligste. Her består det empiriske materiale hovedsagligt af tre individuelt meget forskellige nyere film, nærmere bestemt Lars von Triers *Melancholia* (2011), Steven Spielbergs *Minority Report* (2001) og Wim Wenders *Der Himmel über Berlin* (1987). Dertil indgår der erfaringer fra blandt andet designarbejdet på Kenneth Branaghs engelske BBC-version af tv-serien *Wallander* (2008-2012) samt blandt andre den britisk-amerikanske serie *Torchwood* (2006-). De to førstnævnte film har store tematiske og æstetiske forskelle, ligesom der i det hele taget er tale om film og serier fra fire meget forskellige instruktører. Lars von Triers *Melancholia*

og Steven Spielbergs *Minority Report* har forskellene til trods det til fælles, at de begge som fiktioner udspringer sig i en nær fremtid, og produktionsmæssigt fremstår som filmiske hybrider. De to film bruges på den måde som eksempler på designprocesser i film, der både indeholder omfattende fysisk og digitalt filmisk design. De forskellige film og tv-serier behandles på baggrund af materiale om filmproduktion og designproces, der primært er samlet gennem samtaler og interviews med filmenes designere og gennem litteraturstudier. Dette gælder i udpræget grad det omfattende materiale med forbindelse til produktionen af *Melancholia*. Forhold omkring designet af filmen er her kortlagt på baggrund af samtaler med den digitale designer Peter Hjorth og production designer Jette Lehmann. Disse har også stillet det visuelle materiale fra designet af filmen til rådighed. *Minority Report* behandles på samme måde, belyst gennem samtaler med production designer Alex McDowell. Arbejdet med *Der Himmel über Berlin* belyses primært gennem litteratur, der indeholder Wim Wenders og production designerne Heidi og Tony Lüdis refleksioner over arbejdet med filmen. Refleksioner formuleret af filmkunstnere og designer samt informationer fra *making of*-litteratur og -film inspirerer i det hele taget store dele af afhandlingen. Eksempler fra *Wallander* udfoldes gennem samtaler med art director og production designer Anne Mette Drivsholm. Til grund for min behandling af filmdesignernes arbejde ligger desuden, selvom disse ikke nødvendigvis alle refereres direkte i afhandlingen, samtaler og interviews med andre, primært amerikanske og danske production designere, blandt andre David Morong (*Carnevåle* (2005)), leder af American Film Institutes linje for production design, Joseph T. Garrity (*My Girl* (1991)) samt Kirsten Kock, Peter de Neergaard og Knirke Madelung. Disse samtaler og interviews citeres i uddrag, men findes desuden (for de flestes vedkomne) som digitale optagelser i min varetægt. Derudover henvises der flere gange til interviewet i artiklen *Mellem muselig og malertape* (se appendiks bilag 2), som er en forkortet gengivelse af en samtale om production design til tv-serier med Anne Mette Drivsholm, Knirke Madelung og Jette Lehmann.⁶² Ved siden af de her nævnte designere har jeg baseret min viden på samtaler med production designere som Sabine Hviid, Felicia Bang og Klaus Kristensen samt samtaler og samarbejder med digitale designere og instruktører som Gunnar Wille, Anders Michael Nielsen og Arthur Steijn. I alt omkring 15 individer. Min analytiske håndtering af opbygningen og arbejdet i art departmentet bygger ud over information fra litteraturen om dette på observationer ved besøg primært hos Danmarks Radios TV-FIKTION og Warner Brothers studier i Hollywood, Los Angeles, i forbindelse med optagelser af og designarbejde til tv-serien *Torchwood*. Besøget ved Warner Brothers fandt sted i vinteren 2011, mens besøg ved Danmarks Radio har fundet sted ved flere lejligheder i perioden 2011 til 2014. Diversiteten i de forskellige produktionsformers struktur og

designrelaterede økonomi belyses kort gennem sammenligninger af Thomas Vinterbergs film *Festen* (1998), *It's all About Love* (2003) og *Submarino* (2010) på baggrund af samtaler med producer Morten Kaufmann (Nimbus Film/Tool Box). De interviewede personer er hovedsageligt designere. Jeg har valgt ikke at interviewe instruktører og filmfotografer, selvom disse i en større undersøgelse kunne have bidraget med væsentlige informationer. Synspunkter særligt fra instruktører formidles dog gennem den anvendte litteratur.

De sidste to empiriske lag består 3) for det tredje af erfaringer hentet fra projekter, jeg har deltaget aktivt i udviklingen af som lærer ved Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design og som gæstelærer ved Den Danske Filmskole, og 4) for det fjerde af mindre film og medieprojekter af mere eksperimenterende karakter, jeg har bidraget til som dramaturg og manuskriptforfatter. De design- og filmskole-relaterede projekter har særligt knyttet sig til et længerevarende forløb, jeg i samarbejde med Den Danske Filmskoles manuskript- og producerlinje samt Danmarks Radios TV-FIKTION har bidraget til udviklingen af og siden 2004 har været med til at gennemføre. Fra Den Danske Filmskole har lederen af manuskriptlinjen, Lars Christian Detlevsen, deltaget, mens lederen af TV-FIKTION, Ingolf Gabold (siden Piv Bernth), og producer Sven Clausen har deltaget fra Danmarks Radio. Derudover har production designer Niels Sejer og Knirke Madelung samt manuskriptforfatter og dramaturg Hanna Lundblad være involveret i projektet. I kondenseret form har projektet handlet om at undersøge fordelene ved at lade manuskriptforfattere, producere og designere udvikle tv-serie-koncepter sammen. Koncepternes visuelle og dramatiske dimensioner blev udviklet i samarbejde mellem studerende fra de to skoler og siden præsenteret og evalueret af Danmarks Radio. Mens forsøgene ved Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design og Den Danske Filmskole har drejet sig om eksperimentel udvikling til konventionelle formater som serier og spillefilm, har de mindre produktioner, som jeg undervejs har deltaget i som dramaturg og forfatter, eksperimenteret med formatet i relativt små produktioner. Det mest konventionelle af disse projekter begyndte imidlertid som et stort anlagt spillefilmprojekt hos Nimbus Film, men blev siden skaleret ned og udviklede sig siden til computerspilsprojektet *Thirst* (2013) for Tactile Games. Projektet blev i første omgang udviklet i samarbejde med spil- og animationsinstruktør Anders Michael Nielsen under titlen *Ulven i Jernskoven* som et transmedialt film- og spilprojekt.⁶³ Et andet projekt var en interaktiv udstilling, der inkluderede flere små animationsfilm til Kronborgs Slotsmuseums såkaldte Globerum, som jeg skrev og udviklede i samarbejde med digital designer Arthur Steijn. Den interaktive globus, vi udviklede, er i dag udstillet på Kronborg Slotsmuseum.⁶⁴

Det sidste projekt i denne sammenhæng opstod som en udløber af et kunstnerisk forskningsprojekt som instruktør, forfatter, billedkunstner og leder af Den Danske Filmskolens animationslinje samt Det Danske Akademi for Digital Interaktiv Underholdning, Gunnar Wille, gennemfører på Den Danske Filmskole. Projektet drejer sig om gennem produktionen af en interaktiv netbaseret serie, *Dr. Willes Widunderlige Werden* (2010-), at undersøge perspektiver i den fragmenterede fortælling.⁶⁵ Disse sidste eksempler behandles ikke direkte i afhandlingen, men nævnes her, fordi de i nogen udstrækning har farvet tænkningen i den. Som det fremgår, knytter det empiriske materiale sig til udsnit af filmisk produktion, der både indeholder, hvad man kan karakterisere som henholdsvis store, gennemsnitlige og små produktioner.⁶⁶ *Dr. Willes Windunderlige Werden* er således en meget begrænset, eksperimenterende produktion, som under 10 personer har deltaget i udviklingen og produktionen af, mens *Minority Report* er en stor, kommerciel produktion, som tæller en krediteringsliste på over 1.000 individer. Dette gør dem muligvis svært sammenlignelige, men pointen er netop, at design spiller eller kan spille en betydelig rolle i både store og små produktioner.

2.7. Kriterier for valg af empiri

De film og serier, der behandles i afhandlingen, knytter sig som beskrevet hovedsageligt til det, man bredt kan betegne som nyere vestlig produktion. Selvom ældre klassikere også nævnes og virker som baggrundsreferencer for den samlede diskussion i afhandlingen, betyder det i denne sammenhæng, at de værker, der behandles, hovedsagligt kan betegnes som europæiske og amerikanske film eller tv-serier produceret inden for de sidste ca. 40-50 år. Mængden af film og tv-serier produceret i denne periode er imidlertid meget omfattende. Case-materiale og udvalget af behandlede værker er derfor foretaget efter tre generelle kvalitative kriterier: 1) Eksemplerne er tilgængelige eller tilhørende filmens klassikerkorpus og kan på den måde forventes bekendte for læseren, 2) påstande eller pointer, som det citerede værk illustrerer, finder støtte i udsagn fra instruktører eller designere knyttet til værkets produktion og 3) eksemplerne illustrerer samlet set diversiteten i den filmiske produktion. For eksempel er Ingmar Bergmans *Hvisken og Råb* (1972) som nyere vestlig film udvalgt, fordi den godt illustrerer pointer knyttet til forståelsen af en visuel idé's betydning for et filmisk værk. Denne idé, der tydeligt finder afsmitning i filmens udtryk, beskrives desuden af Bergman selv. Dertil har filmen klassikerstatus og kan formodes bekendt for læseren. I det mindste vil filmen være tilgængelig i filmsamlinger eller til salg. Samtidig virker *Hviske og Råb* som mindre og kunstnerisk orienteret film som kontrast til andre større og mere kommercielt orienterede film. Når udvalget af citerede film og tv-serier kan opleves sammensat, spredt over forskellige formater og genrer, skyldes det afhandlingens

overordnede målsætning om en undersøgelse af designets eksistens i filmen og det levende billede som sådan. Der er på den måde ikke tale om undersøgelser knyttet til for eksempel en specifik genre, instruktør eller historisk periode. Det har heller ikke været målsætningen at undersøge designet i et specifikt format, for eksempel kortfilmen eller tv-serien. Filmen eller det levende billede opfattes som tidligere beskrevet som et superformat indeholdende en række underordnede formater, inklusive kortfilm, spillefilm, tv-film, tv-serier, produceret som live-action, animation eller hybrider. Tanken om filmen som design står trods individuelle forskelle i forbindelse med alle disse formater og virker desuden i mindre eller større omfang i alle genrer fra dogmefilm til science fiction. De pointer eller påstande, jeg finder belæg for eller illustrerer gennem udvalget af citerede film og tv-serier, er ikke som udgangspunkt genre-, instruktør- eller formatspecifikke, men er med for at illustrere generelle pointer, der netop transcenderer genre og format. Det betyder ikke, at forskelle på genrer og formater ignoreres, men synspunktet er, at disse overgås af ligheder og kan behandles samlet inden for rammerne af afhandlingens sigte. For eksempel behandles Lars von Triers *Melancholia* ikke for at undersøge Triers filmiske stil, men primært for at udrede designerens arbejde med designkoncepter og -planer samt organisatoriske forhold i en hybridproduktion præget af både digitalt og fysisk design. Dertil lever filmen op til de andre generelle kriterier ved at være tilgængelig og belyst gennem interviews med centrale designere knyttet til filmen.

2.8. Om interviews

Afhandlingen bygger ved siden af de filmiske eksempler på information indhentet gennem forskellige andre kanaler. Det drejer sig som nævnt 1) om en række interviews med udvalgte production designere og andre designere knyttet til den filmiske produktion. Ved siden af disse interviews bygger afhandlingen desuden på 2) et begrænset antal observationsstudier og 3) designeksperimenter knyttet til, hvad der forsøgsvist kan karakteriseres som undervisningsbaseret forskning samt 4) praktiske designprojekter i mindre, eksperimenterende produktioner. De interviewede designere er blevet udvalgt primært som eksperter eller erfarne professionelle repræsentanter for deres område. På den måde er de ikke nødvendigvis repræsentative for alle designere med tilknytning til filmisk produktion. Derimod er de valgt ud fra en forventning om, at de ville kunne fortælle nuanceret og indsigtfuldt om problemstillinger knyttet til værker behandlet i afhandlingen. Det har ligeledes været ønsket at interviewe repræsentanter med erfaringer fra forskellige filmiske formater. De interviewede designere fremstår altså som eksperter på deres område og repræsenterer en bred erfaring. Denne type elite- eller ekspertinterviews rummer, som Steinar Kvale og Svend Brinkmann gør opmærksom på, en

risiko for, at kilden leverer forberedte indlæg eller synspunkter, som han eller hun ønsker fremmet.⁶⁷ Omvendt vil en interviewer, der demonstrerer, at han eller hun er godt inde i fagsprog, interviewpersonens sociale situation og interviewemnet, kunne opnå en vis symmetri i situationen og ad den vej få adgang til værdifuld information. En af afhandlingens hovedkilder er den britisk-amerikanske production designer Alex McDowell. Han er samtidig en reflekteret fortæller for en mere central placering af designfunktionen i den filmiske produktion, som jeg netop ønskede at han skulle uddybe i relation til Steven Spielbergs *Minority Report*. En anden central kilde er den danske production designer Jette Lehmann. Jette Lehmann er først og fremmest brugt som kilde i forbindelse med behandlingen af Lars von Triers *Melancholia*, men er samtidig en af Danmarks mest respekterede production designere med erfaring fra både film og tv-serier. (Et opslag på IMDB henviser til 20 titler, hvor Alex McDowell er krediteret som production designer, og et tilsvarende antal hos Jette Lehmann). Alex McDowell og Jette Lehmann er desuden begge interesseret i udvikling og formidling af det filmiske design gennem deres henholdsvis tilknytning til University of Southern California og Den Danske Filmskole. Det skal også nævnes, at en anden væsentlig kilde, Anne Mette Drivsholm, er næstformand i Sammenslutningen af Danske Scenografer og censor ved Den Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design. Filmens verden er, som John Thornton Caldwell gør opmærksom på, præget af stor selvrefleksivitet og fortælleglæde, der kan være en del af en bevidst strategi, der indskriver kilder som personer eller virksomheder i en fordelagtig narrativ. Hvis man kan gennemskue sådanne fejkilder, kan man få indblik i produktionsverdener, hvis speciale det er at fremstille fiktionsverdener.⁶⁸ Jeg har i interviewsituationen været opmærksom på problemstillingen. Interviews med Jette Lehmann og Alex McDowell samt med andre production designere er blevet gennemført som såkaldte semistrukturerede livsverdensinterviews. Denne form for kvalitative interviews, der forsøger at forstå temaer fra den daglige og her faglige livsverden ud fra interviewpersonens perspektiv, nærmer sig en almindelig samtale uden at være det. Interviewet er derimod karakteriseret af en åben form, hvor forløbet delvist bestemmes af interviewpersonens svar. Formen anvender ikke spørgeskema, men en guide med forslag til spørgsmål fokuseret på bestemte emner eller temaer.⁶⁹ I forbindelse med afhandlingen har disse spørgsmål især knyttet sig til et ønske om at få indblik i designerens tænkning og funktion omkring udvikling af idéer og koncepter. Jeg har således været mindre interesseret i de produktionstekniske og organisatoriske aspekter af deres arbejde. Dele af interviewene har desuden haft til formål at belyse eller efterprøve mine forestillinger om designerens og designidéens betydning for udfærdigelsen af et filmisk design. Dette er samtidig blevet gjort med relation til cases behandlet i afhandlingen, for eksempel omkring *Melancholia* og

Minority Report. For at sikre størst mulig åbenhed i interviewsituationen er disse blevet gennemført enten i kildens hjem eller på hans eller hendes arbejdsplads. Interviewene har efter en kort briefing haft et forløb på ca. en time. Nogle forløb har dog haft en længere udstrækning, ligesom nogle interviews er blevet gennemført to gange. Dele af de anvendte interviews er desuden blevet gennemført som gruppeinterviews. Det gælder interviews med Knirke Madelung, Anne Mette Drivsholm og Jette Lehmann, som blev gennemført over to dage i sessioner af ca. en times varighed i Anne Mette Drivsholms hjem på Christianshavn i februar og marts 2013.

2.9. Observationsstudier og undervisningsbaserede eksperimenter

Observationsstudierne, der primært har haft karakter af studiebesøg i forskellige art departments, for eksempel hos Warner Brothers i vinteren 2011 og hos Danmarks Radio i årene 2011 til 2014, er hovedsagligt blevet anvendt som baggrund for registrering af designafdelingens fysiske indretning og organisatoriske struktur. Besøgene og observationerne har således givet indblik i samarbejdsrelationer, sådan som de kommer til udtryk i art department-indretningen. Jeg har af forskellige årsager primært besøgt art departments knyttet til produktioner af tv-serier. En tv-series art department er ikke nødvendigvis repræsentativt for ethvert muligt art department. Det er typisk større end ved en sædvanlig spillefilmsproduktion og virker i længere tid. Tv-seriens art department har dog i denne sammenhæng den fordel, at det er tilgængeligt og præget af mindre lukkethed end et art department ved en spillefilmsproduktion. Det sidste skyldes særligt, at tv-serien måske allerede er offentlig kendt (og derfor ikke er omgivet af usikkerhed og almindeligt hemmelighedskræmmeri) samt ikke mindst det faktum, at produktionsvinduet er større. Tv-seriens art departments indeholder typisk mange af filmens og det levende billedes mulige designfunktioner og er derfor brugbare, hvis man som jeg ønsker at kortlægge disse. Observationerne her har typisk haft en form, der tog udgangspunkt i en rundvisning, hvorefter jeg er blevet på afdelingen, har taget noter og fotograferet i omkring to timer.

En del af mine undersøgelser har været knyttet til praktiske designprojekter, udviklet gennem et mangeårigt samarbejde mellem Den Danske Filmskoles manuskript- og produceruddannelse og Danmarks Designskoles (nu Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design) linje for production design omkring udvikling af tv-seriekoncepter. Samarbejdet, der har eksisteret mellem de to skoler i over 10 år, er ikke formuleret med et forskningsmæssigt sigte, men indeholder erfaringer, der er væsentlige at inkludere her. Samtidig er forløbet et eksempel på et vellykket samarbejde, som

jeg i min tid som lærer ved Danmarks Designskole i forbindelse med mit ph.d.-forløb har været involveret i. Selvom forløbene som udgangspunkt ikke er gennemført med et egentligt forskningsmæssigt sigte, indeholder det erfaringer af værdi for både forskning i manuskriptudvikling og design. Formålet med projektet har været at undersøge, hvordan manuskript- og designarbejdet kan krydsbefrugte hinanden i udviklingen af tv-serie-idéer. Projektet er i mere direkte forskningsøjemed blevet fulgt af manuskriptforsker Eva Novrup Redvall og behandlet i *Writing and Producing Television Drama in Denmark – From The Kingdom to The Killing*.⁷⁰ Mens Redvall beskriver sin rolle i forbindelse med projektet som observerende, har jeg omvendt haft andel i både udvikling, undervisning og vejledning inden for rammerne af projektet. Projektet vil på den måde forsøgsvist kunne karakteriseres som eksperimenterende designundersøgelser eller undervisningsbaseret forskning.⁷¹ Forløbet står særligt i forbindelse med kreativt eksperimenterede metoder forbundet med udvikling gennem designfiktion. De produktionsorienterede projekter, jeg sideløbende med ph.d.-forløbet har været involveret i, indgår ikke direkte som materiale i afhandlingen, men er væsentlige at nævne, da de har bidraget til den kunstneriske og designmæssige forståelse, der virker i afhandlingens hele.

2.10. Anvendelse af forskningsmetodiske kategorier

Undersøgelsen af film som design er præget af en flerfaglig tilgang, hvis sammensatte metoder smitter af på afhandlingens indhold. Designforskningen lader sig, som vi har set ofte, inspirere af andre tilstødende områder, ligesom den i visse sammenhænge direkte anbefaler *triangulering* eller sammensatte metoder som forskningsmæssigt greb. Som beskrevet indeholder afhandlingen erfaringer opbygget gennem eksperimenterende designmetoder. I sin analytiske tilgang til filmværker er afhandlingen imidlertid forbundet med en mere klassisk hermeneutisk tilgang knyttet til neo-formalistiske eller poetisk inspirerede metoder. Dertil er dele af afhandlingen inspireret af metoder og tænkning i kunstsociologien. I det følgende vil jeg vise, hvordan de forskellige metoder virker sammen, og hvordan de forholder sig til afhandlingens struktur.

Afhandlingen tager som nævnt udgangspunkt i designbegrebets flertydighed, der peger på design som noget, der eksisterer som både proces, repræsentation og artefakt. Mens den tidlige designforskning som en del af en kunsthistorisk tradition har interesseret sig særligt for artefakter, er der i den moderne designforskning kommet større fokus på designproces og eksperimenter knyttet til disse designprocesser. Et område, der enten omfatter artefakter og/eller processer, må nødvendigvis

lade sig inspirere af forskellige metodiske tilgange. I afhandlingen anvendes disse ikke med samme vægt, men fordeler sig i forskningsmæssige kategorier, der kan ordnes med inspiration fra den britiske designteoretiker Christopher Frayling.⁷² Hos Frayling formuleres en række grundlæggende træk i forholdet mellem design og forskning, der (inspireret af Herbert Read) udkrystalliseres i tre designforskningskategorier. Disse er forskning *i (eller om)*, *gennem (eller af)* eller *for* design. Den første af disse kategorier, *forskning i design*, står i forbindelse med den traditionelle humanistiske forskning og interesserer sig for designets historiske, æstetiske, sociale, hermeneutiske og receptionsrelaterede dimensioner. Den anden kategori, *forskning gennem design*, forbinder sig med undersøgelser af materialer, udviklingseksperimenter og aktionsforskning, mens den sidste kategori, *forskning for design*, knytter sig til forskning med henblik på fremstilling af færdige designartefakter. På den måde er kategorierne sammenlignelige med OECD's forskningskategorier: henholdsvis grundforskning, anvendt forskning og klinisk/eksperimentel (praksisbaseret) forskning. Denne afhandling knytter sig tydeligst til den første og mest konventionelle af Fraylings kategorier. Det betyder dog ikke, at den ikke også bygger på erfaringer, der ville kunne rubriceres i de øvrige kategorier. Hvis man tager udgangspunkt i Fraylings taksonomi, vil behandlingen af det empiriske materiale ordne sig sådan, at værkanalyse, litteraturstudier, interviews og feltstudieobservationer knytter sig til kategorien *forskning i design*.⁷³ De eksperimenterende undervisningsforløb knytter sig til kategorien *forskning gennem design*, mens det kunstneriske udviklingsarbejde forbindes med *forskning for design*. Samtidig kan det empiriske materiale ordnes som tilhørende en eller flere af de før beskrevne designinkarnationer. Designinkarnationerne griber ind i hinanden på måder, der gør det vanskeligt at forstå dem hver for sig. Men netop fordi de kan være vanskelige at behandle separat, er det nødvendigt at forhøje den sproglige opmærksomhed i behandlingen af dem. Designforskningens og designfilosofiens begreber om design benyttes derfor på to måder i afhandlingen. Dels benyttes definitioner fra designfilosofien til at øge den sproglige opmærksomhed omkring designbegreberne. Dels benyttes sondringen mellem designbegreberne strukturelt i organisationen af afhandlingen. De forskellige områder vil som beskrevet knytte sig til forskellige metodiske greb. For eksempel vil værk- og sceneanalyser af filmens designartefakt i afhandlingen hovedsagligt baseres på kvalitative, formalistiske metoder. Studier af filmens designproces og organisering knytter sig derimod hovedsageligt til metoder som feltstudieobservationer samt kvalitative, semistrukturerede interviews og samtaler. Designprocessen og organiseringen belyses både gennem designbegreber, kunstsociologi og aktionsforskningsprægede tiltag. Selvom jeg primært beskæftiger mig med *forskning i design*, er der altså tale om en sammensat metodisk tilgang. En sådan tilgang er

imidlertid ikke fjern for designforskningen. For eksempel anbefaler Daniel Fallman ved Umeå Universitet, Institute of Design, en metodisk triangulering i relation til forskning i interaktionsdesign.⁷⁴ Fallmans sammensatte metode indeholder grundlæggende tre dimensioner, bestående af hvad der defineres som 1) *Design Practice*, 2) *Design Exploration* og 3) *Design Studies*. Disse minder om Fraylings kategorier. 1) *Design Practice* inkluderer typer af projekter, hvor forskere deltager i aktiviteter, der meget minder om arbejde med design uden for den akademiske verden. Forskeren er altså ikke del af designprojektet som observatør, men som deltagende designer. Hvis forskeren samtidig arbejder med et tydeligt forskningsspørgsmål for øje, er der værdifuld førstehåndsviden at indhente gennem denne praksis. 2) Gennem *Design Exploration* arbejdes der omvendt med design ud fra et forskningsspørgsmål inden for rammer, forskeren selv kontrollerer. Der arbejdes typisk ud fra *hvad nu hvis*-spørgsmål for at provokere, kritisere eller eksperimentere med etablerede paradigmer og på den måde udvikle viden eller designløsninger. 3) *Design Studies* er knyttet til mere traditionel forskning, der i højere grad beskæftiger sig med at *beskrive, forklare og forstå*, end, som i de to foregående kategorier, med *at skabe og forandre*. Hvor de to første kategorier har en involverende karakter, er denne sidste kategori mere distancerende.⁷⁵ Kategorierne i modellen minder, som det fremgår, om Fraylings forestilling om forskning henholdsvis *gennem, for og i* design. Der findes andre tredelinger af denne type. Fallman henviser således blandt andet til Nigel Crosses opdeling i *design epistemology* (hvordan der designes), *design praxiology* (metode, teknik og proces) og *design phenomenology* (studiet af designartefakter).⁷⁶ Det er imidlertid en pointe hos Fallman, at de forskellige metoder, der altså inkluderer praksis, med fordel lader sig forbinde, for på den måde at tilbyde forskellige perspektiver på et givet område.⁷⁷ Man kan således forestille sig tre slags brug af Fallmans her skitserede model, hvor dens forskellige kategorier benyttes: 1) gennem en *bevægelse* fra et område til et andet, 2) som et *loop*, hvor man for eksempel undersøger et område ved at bevæge sig gennem modellens forskellige kategorier, eller 3) gennem undersøgelse af et område som en *dimension* af et andet. Nærværende afhandling knytter sig særligt til det fænomenologiske inden for kategorien *Design Studies* eller forskning *i* design. Det betyder imidlertid ikke, at den ikke lader sig inspirere af mere eksperimenterende tilgange. Disse har særligt knyttet sig til eksperimenter i undervisningsammenhænge. Denne undervisningsbaserede forskning vil i Fallmans model befinde sig tættest på kategorien *Design Exploration*. I afhandlingen fordeler metoder og materiale sig grundlæggende som fremstillet i nedenstående model (se figur 2.5).

	Design Studies	Design Exploration	Design Practice
Metoder	Historisk Hermeneutisk Kunstsociologisk	Eksperimentel undervisningsbaseret	Kunstnerisk
Indhold	Værk og produktionsanalyse Identitetshistorie Kortlægning og instrumentalisering af designbegreber og analytiske metoder	Samarbejds- og metodeudvikling	Skabelse
Eksempler	Teori og identitetshistorie Fremskrivning af filmens designidé og analyse af <i>Melancholia</i>	Samarbejde mellem forfattere og designere	<i>Dr. Willes Wunderbare Werden</i>

Figur 2.5. Figuren viser fordelingen og prioriteringen mellem de forskellige forskningskategorier. Materiale står hovedsageligt i forbindelse med Design Studies og i mindre grad med Design Exploration.

2.11. Poetisk metode

Den analytiske håndtering af det filmiske design er delvist inspireret af metoder knyttet til neo-formalistisk tænkning, sådan som den kommer til udtryk hos David Bordwell gennem hans fokus på narrative, dramaturgiske og visuelle strukturer som udtryk for æstetiske valg i filmproduktionen. Hvis den dramatiske fortælling, som tidligere defineret, er det indhold, filmens design former sig efter, er det umuligt at forholde sig til det filmiske design uden at forholde sig til filmens dramaturgi. Dramaturgien er læren om sceniske handlinger og har derfor ofte en anvisende karakter. Derfor vil den fremhæve forskellige greb, et værk kan anvende for at opnå bestemte æstetiske virkninger. Dens begrebsapparat og tænke måde er på den måde udformet med henblik på produktion gennem specifikke udtryksmåder. Men dramaturgiens præskriptive egenskaber gør den samtidig analytisk operationel. Det ligger således lige for at vende dens begrebsapparat på hovedet og bruge dette som udgangspunkt for analyser af, hvordan enkelte, konkrete værker er udformet. Argumentationen for dette er inspireret af filosof og tidligere professor ved Roskilde Universitet Søren Kjørup, der på samme måde begrundet gyldigheden af at anvende retorikken analytisk.⁷⁸ Selvom dramaturgien i den klassiske poetik, som fremstilles hos Aristoteles, ikke havde høje tanker om det sceniske udtryks

visuelle dimension, er der på denne baggrund alligevel (eller måske netop derfor) god grund til at inkludere den her. Aristoteles oplister således dramaets elementer i en orden bestående af *handling* og *karakter* øverst, *tale* og *tænkning* midterst og *spectacle* og *sange* nederst.⁷⁹ Det er en pointe hos Aristoteles, at de forskellige elementer griber ind i og betinger hinanden. Men der efterlades imidlertid ingen tvivl om, at relationen mellem *handling* og *karakter* hos Aristoteles har den største vigtighed, sådan som den også har det i de moderne aristoteliske filmdramaturgier.⁸⁰ Ud over at de dramaturgiske principper, der opstilles her, præger store dele af den konventionelle films fortællende struktur, viser nye studier i neuroæstetikken, at de anvisninger, dramaturgierne opstiller, kan opfattes som iboende en universel karakter. Forstået sådan at den klassiske, lineære dramaturgis opfattelse af for eksempel kausale handlingssammenhænge samt generering af basale følelser finder paralleller i hjernens arbejder og kan forklares gennem menneskets fælles biologiske træk.⁸¹ Interessen for poetikkerne bundes altså i flere forhold. 1) For det første kan dramaturgien anvendes tidsligt og scenisk strukturerende for filmens visuelle design. Det giver som nævnt mening at betragte sceniske elementer som genstande, hvis handlingsmuligheder eller affordance virker i sammenhæng med dramatisk handling. 2) For det andet giver det mening at betragte filmproduktionen som underlagt en produktionsdramaturgi, hvis valg om placering af designprocesser indvirker på filmværkets udvikling og udtryk. 3) For det tredje kan filmmanuskriptet og dets udvikling som vist sidestilles med filmens design. Filmens visuelle udformning sker på baggrund af eller i uadskillelig kontakt med filmens dramatiske, fortællende indhold. Poetikken, der særligt forbindes med udvikling af det dramatiske, kan af samme grund inspirere undersøgelsen af forbindelsen mellem filmens fortælling og dens visuelle design. Da ambitionen blandt andet er at befrugte praksis med indblik i idéer om design af levende billeder, kan afhandlingen opfattes som en slags poetik for filmens design. Det skal forstås på den måde, at for eksempel beskrivelser af designmetoder og organisering i højere grad opfattes i relation til den filmiske fortælling end som symptomer på samfundsmæssige, ideologiske, nationale eller psykologiske mekanismers virkninger. Poetik som metode har den fordel, at den interesserer sig særligt for værkers skabelse og virkninger gennem erfaringer og sansninger tæt på disse. Samtidig forholder den sig skeptisk over for mere kontekstrelaterede teorier som grundlag for forklaringer på stilistiske fænomener og valg. I sin behandling af filmisk iscenesættelse formulerer David Bordwell tankegangen således:

Many scholars would hold that artistic developments result from a complex interaction of social, economic, cultural and even social-psychological processes, all lying outside filmmaking practice or its craft traditions. In this sense we think of culture as a distal or ultimate cause of style, whereas I have been advocating explanations that operate proximately, bearing more directly on the historical agents and their circumstances. The

artworks bear the traces of decisions. The artist makes choices about forms, materials, tools, and techniques, and many of these factors are defined within the traditions of the craft milieu.⁸²

Bordwell sætter *det kunstneriske valg*, der træffes på baggrund af blandt andet viden om og erfaring med materialers egenskaber og udtryk, over de økonomiske, ideologiske, kulturelle eller sociale parametre, der også eksisterer. Det er imidlertid rækkefølgen og prioriteringen, der er afgørende. Den poetiske metode er således fri til at lade sig oplyse af en hvilken som helst disciplin, men den er primært optaget af, hvordan æstetiske, formmæssige virkninger opnås.

2.12. Kunstsociologisk inspiration

Selvom det kunstneriske (og altså også designerens) valg vægtes i behandlingen af den filmiske produktion og det filmiske værk, betyder det, som Bordwell nævner, ikke, at man helt kan se bort fra de økonomiske, ideologiske, kulturelle eller sociale rammer, den filmiske produktion også er påvirket af. Dele af afhandlingen vil for at kunne håndtere spørgsmål om designerens status og placering i den filmiske produktion lade sig inspirere af metode og tænkning i kunstsociologien. Jeg ønsker altså ikke helt at isolere værket eller skabelsen af det fra omverdenen og betydningen af interne meget konkrete og eksterne produktionsrelaterede faktorer. Filmens sammensatte karakter samt dens afhængighed af teknologiske udviklinger og økonomiske forhold ville gøre dette svært at forsvare. Sociologiske teorier og metoder kan belyse virkningen af de økonomiske, kulturelle, organisatoriske og konventionelle betingelser, der har konsekvenser for sammenhængen og begrænsningerne i skabelsen af det filmiske værk. Dertil kan de medvirke til at identificere for eksempel nogle af de krydspres, der er karakteristiske for designets placering som støttefunktion i filmens produktion. Ulempen ved sociologien kan være en tendens til determinisme, der kan gøre den svært forenelig med netop forståelsen af kunstnerisk produktion. Omvendt kan der i kunstverdenen eksistere en modstand mod sociologiske metoder skriver Pierre Bourdieu. Kunstnere er generelt allergiske over for idéer, der udfordrer forestillingen om deres uafhængighed – og sociologien har eller havde en forkærlighed for enten strengt kvantificerbare resultater eller forsimplede funktionalistiske forklaringsmodeller.⁸³ Bourdieu løser ikke problemet, men reducerer i grove træk betydningen af kunstneriske udtryk til et spørgsmål om udveksling af kulturel kapital og positionering på den kulturelle slagmark. I det mindste kritiserer Bruno Latour denne udlægning af sociologien for at være reduktionistisk. Risikoen ved tankegangen er, forenklet fremstillet, at det sociale begrænsede vokabularium unødigt forsimples virkeligheden og derved reducerer konkrete æstetiske beslutninger til spørgsmål om markeringer af for eksempel fin eller folkelig smag.⁸⁴ Inspirationen fra de

sociologiske teorier, jeg anvender, knytter sig derfor først og fremmest til den amerikanske kunstsociolog Howard S. Becker og delvist til den amerikanske foregangsmand inden for media production studies, John Thornton Caldwell. Kunstsociologien gør grundlæggende opmærksom på, at der eksisterer andre end rent kunstneriske hensyn, ikke mindst i en også kommerciel produktionsverden som filmens. En pragmatisk tilgang til analyse af dette er fremstillet af Howard S. Becker. Becker bygger på en forestilling om kunstproduktionen som betinget af en *kunstverden*, hvis sammenhæng, grænser, netværk, konventioner, arbejdsdelinger, støttefunktioner og aktører det er kunstsociologens opgave at studere, kortlægge og forklare. Muligvis grundet hans virke som jazzpianist, som Latour også fremhæver det, er Beckers studier præget af en nærhed til den kunstneriske produktion, som i denne sammenhæng er inspirerende.⁸⁵ Samtidig er hans analyse af forholdene i forskellige kunstverdener præget af en enkelthed og indsigt, der har gjort hans *Art Worlds* til et uomgængeligt værk i den del af sociologien, der forholder sig til kunstproduktion. Becker udfolder grundlæggende et komplementært synspunkt angående kunstnerens status, der på den ene side fastslår, at et kunstværk aldrig (eller uhyre sjældent) er fremstillet af individer alene, men altid fremstår som et resultat af et mere eller mindre udstrakt samarbejde. På den anden side udgør kunstnerne netop den subgruppe i kunstverdenen, uden hvis særlige talent og bidrag kunstværket ikke ville være muligt.⁸⁶ Kunstverdenen eksisterer ikke, hvis ikke kunstneren eksisterer i den. Omvendt kan kunstneren ikke eksistere uden kunstverdenen. Det udstrakte netværk (Becker bruger ikke ordet netværk, men termen *links*) af relationer og materialer omkring kunstproduktionen udgør samlet set kunstverdenen. Kunstproduktionen er altså afhængig af sammenhængen og elasticiteten i disse netværk, der igen er under påvirkning af andre faktorer som konventioner, lovgivning og markeds kræfter. En forfatter er afhængig af en begrænset kunstverden, hvori produktionskæden fra papirproduktion, redaktion, bogtrykkerkunst til distribution, boghandlere, biblioteker og anmelderi er afgørende.⁸⁷ Kunstverdenen omkring teater, film og tv-produktion tilhører omvendt de mest omfattende. Arbejdsdelingen i litteraturens verden er enkel, mens den i filmens verden kan være meget findelt. Becker benytter netop filmen og særligt funktionerne omkring håndteringen af filmkameraet som illustration af filmproduktionens fine arbejdsfordeling.⁸⁸ I filmens verden vil instruktøren som regel betragtes som den, produktionens status som kunstværk er afhængig af, selvom værket i andre tilfælde, som med tv-serierne, kan opfattes som producerens eller manuskriptforfatterens. De øvrige funktioner vil så betragtes som støttefunktioner. Disse støttefunktioner omkring instruktøren antager desuden ofte en sådan størrelse, at jeg i denne sammenhæng vil karakterisere dem som indeholdt i *kunst-underverdener*. På den måde giver det

mening i nogle sammenhænge at betragte en enhed, for eksempel et art department, som en designproducerende underverden integreret som en væsentlig støttefunktion i den filmproducerende oververden. De undersøgelser, Becker fortæller om i de kunstverdener, han ønsker at analysere, kan i grove træk reduceres til tre:

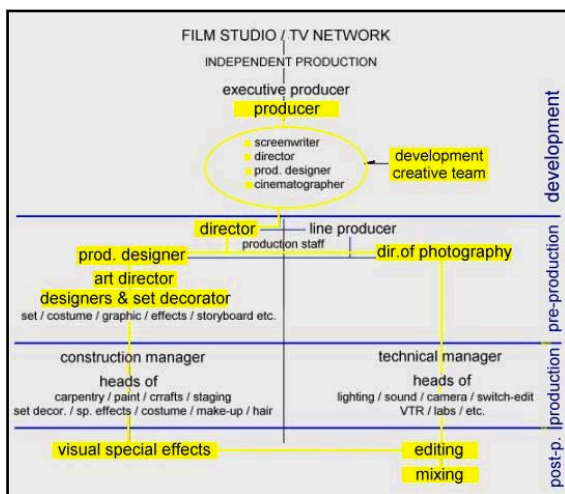
- 1) Undersøgelse af kunstværkets produktionskæde eller netværk: Forstået som de aktiviteter, der *skal* udføres for at værket kan produceres og formidles til publikum.
- 2) Undersøgelse af hvordan delingen af arbejdet er organiseret. Her undersøges blandt andet, om der finder en meget fin deling af aktiviteterne sted, eller om de for eksempel er få eller samme persons ansvar.
- 3) Undersøgelse af hvordan en profession opnår og fastholder sin kunstneriske status.⁸⁹

For at forstå omfanget af og forandringerne i kunstverdenens aktiviteter er det dertil nødvendigt at forstå kunstverdenens enkeltdele og funktionerne i de hierarkier, der strukturerer dem.

Filmverdenens designverden vil således i afhandlingen blive kortlagt gennem en undersøgelse af dens horisontale, tidslige sammenhæng, forstået som dens produktionsproces og dens vertikale, hierarkiske struktur. Netop fordi filmens design som udgangspunkt kan opfattes som en støttefunktion i produktionen af filmen, giver det mening også at placere den i filmproduktionens organisatoriske hierarki. Det tidslige i denne undersøgelse skal forstås på to måder. Dels som filmdesignets udvikling i filmens historie, dels som filmdesignets placering i filmens produktionstid. Mange af de funktioner og fagtermer, der benyttes i filmens designverden, er som i andre fag historiske aflejringer fra tidligere dominerende professioner. Der er altså muligt at belyse filmens designverden og de designprocesser, der udfoldes i den, arkæologisk ved at undersøge disse aflejringer over tid.⁹⁰ Der knytter sig samtidig en særlig ambivalens til filmdesignerens status og selvforståelse, der blandt andet kommer til udtryk i professionens skiftende titler. Komplexiteten i dette berøres i afhandlingen med inspiration fra John Thornton Caldwell's behandling af selvrefleksivitet blandt Hollywoods filmarbejdere. Caldwell beskæftiger sig først og fremmest med såkaldte *below-the-line-professioner* – altså professioner, der normalt krediteres sidst i filmens rulletekster – men henter trods det flere eksempler blandt *above-the-line-professioner* som production designere. Caldwell's identifikation af forskellige type-fortællinger blandt filmarbejdere har informeret behandlingen af fortællinger og myter blandt production designere, der behandles i sidste del af kapitel 3 om filmdesignerens identitetshistorie.⁹¹

-
- ¹ Dette forhold diskuteres yderligere i afhandlingens afsnit 3-3.5.
- ² Noël Carroll: *Engaging the Moving Image* (New Haven & London, Yale University Press, 2003): 9. og Noël Carroll: *The Philosophy of Motion Pictures* (Malden, Blackwell Publishing; 2008):66-67
- ³ Noël Carroll: *The Philosophy of Motion Pictures* (Malden, Blackwell Publishing; 2008): 3
- ⁴ Glen Creeber (ed): *Tele-vision – an introduction to studying television* (London; Bfi Publishing; 2006): 14
- ⁵ Noël Carroll: TV and Film: A Philosophical Perspective (*Journal of Aesthetic Education*, Vol. 35, No. 1 (spring, 2001)):22-28 Eva Novrup Redvall: *Writing and Producing Television Drama in Denmark – From The Kingdom to The Killing*: (UK, Palgrave Macmillan, 2013): 42-43 og Ib Bondebjerg: *Elektroniske fiktioner – Tv som fortællende medie* (København, Borgen; 1993): 77
- ⁶ Glen Creeber (ed): *Tele-vision – an introduction to studying television* (London; Bfi Publishing; 2006): 76
- ⁷ Paul Welles: *Frame of reference: toward a definition of animation* (Animation, Practice, Process & Production, Volume 1 Number 1, 2011): 21.
- ⁸ Lev Manovich: *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2001): 295.
- ⁹ Noël Carroll: *The Philosophy of Motion Pictures* (Malden, Blackwell Publishing; 2008):66-67
- ¹⁰ Lev Manovich: "Image Future". *Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 1, no. 1: 27.
- ¹¹ Lev Manovich: *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2001): 301.
- ¹² Herbert Simons: "The Science of Design: Creating the Artificial". *Design Issues*, vol. IV, no. 1 & 2, Special Issue, 1988: 67.
- ¹³ Klaus Krippendorff: *An Exploration of Artificiality* (University of Pennsylvania, Annenberg School for Communication, Department Papers (ASC); 2007).
- ¹⁴ John Heskett: *Design – A Very Short Introduction* (Oxford, Oxford University Press; 2002): 3.
- ¹⁵ Bryan Lawson: *How Designers Think* (Westfield, New Jersey, The Architectural Press Ltd: London, 1980): 23.
- ¹⁶ Harold G. Nelsons & Erik Stolteman: *The Design Way – Intentional Change in an Unpredictable World* (London, The MIT Press; 2012):12 og 19
- ¹⁷ Richard Buchanan "Design Research and the new Learning".(*Design Issues*, vol. 17, no. 4, 2001: 3-23.
- ¹⁸ Richard Buchanan: "Wicked Problems in Design Thinking". (*Design Issues*, vol. VIII, no.2, Spring, 1992):12.
- ¹⁹ Jerker Lundequist: "Om designteoriens opkomst". *Nordisk Arkitekturforskning*, 1992:4: 8.
- ²⁰ Sullivan citat oprindeligt fra Louis H. Sullivan: *The Tall Office Building Artistical Considered* (Lippinocotts MAgazin 57, Marts 1896):403-409
- ²¹ Bruno Latour: *A Cautious Prometheus? A Few Steps Towards a Philosophy of design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*. (Kenynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design History Society Falmouth, Cornwall, 3. september 2008).
- ²² Kostas Terzidis: "The Etymology of Design: Pre-Socratic Perspective". *Design Issues*, vol. 23, no. 4, 2007: 69.
- ²³ Klaus Krippendorff: *The Semantic Turn – a new foundation for design* (New York; Taylor & Francis; 2006):xv
- ²⁴ Uwe Brückner: *Scenography – Making space talk* (Stuttgart, Avedition; 2011): 60.
- ²⁵ Pier Paolo Pasolini: "The Screenplay as a "Structure That Wants to be Another Structure"" i *Hertical Empiricism* (USA, Indiana University Press; 1988)
- ²⁶ Per Galle: "Elementer af en fælles designfaglig videnskabsteori". *FORMakademisk*, vol. 3 no. 2, 2010: 55.
- ²⁷ Per Galle: "Elementer af en fælles designfaglig videnskabsteori". *FORMakademisk*, vol. 3, no. 2, 2010: 56-57.
- ²⁸ Eric Bentley: *Det levende drama*. (København, Steen Hasselbalchs Forlag; 1964): 133.
- ²⁹ Terminologien er her inspireret af den svenske futurist og landskabsarkitekt Lars Emmelin. Se Troels Degn Johansson: Pictorial Genre and Discourse of Future in Digital Visulazation of Architecture and Planning (eCAAde 24 – session 12: design theory & computing): 556-559.
- ³⁰ Eva Novrup Redvall: "Scriptwriting as a creative, collaborative learning process of problem finding and problem solving". (*Mediekultur 46 – Journal of Media and Communication Research*, 2009): 45.
- ³¹ Affron & Affron: *Sets in Motion – Art Direction and Film Narrative*. (New Jersey, Rutgers University Press; 1995): 4.
- ³² Billy Wilder & Ramond Chandler: *Double Indemnity*. Manuskriptets sekvens A-8
- ³³ Billy Wilder & Ramond Chandler: *Double Indemnity*. Manuskriptets sekvens A-14
- ³⁴ Begrebet behandles i afsnittet om designprocess s XX. Se desuden Jane Drake: *The Primary Generator and the Design Process* (Design Studies, IPC Business Press, 1979):36-44
- ³⁵ Birger Langkjær: *Filmlyd & filmmusik. Fra klassisk til moderne film*. (København, Museum Tusculanums Forlag; 1997):28-32
- ³⁶ Lev Manovich: *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2001): 295
- ³⁷ Klaus Krippendorff: *The Semantic Turn – a new foundation for design* (New York; Taylor & Francis; 2006):xv
- ³⁸ David Bordwell, Janet Staiger & Kirstin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. [1985](New York, Routledge; 2004): 142-153.

³⁹ Val Strazovec: *The Knowledge and Skill of Bringing the Idea to the Screen*. (Vals International Seminars, 2007). Stazovec sammenligner i modellen film og tv (show) production:



⁴⁰ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures: Production Design and the History Film* (USA, University of Texas Press; 1998): 18

⁴¹ Charles Affron & Mirella Jona Affron: *Sets in Motion. Art Direction and Film Narrative* (New Jersey, Rutgers University Press; 1995): 31-51

⁴² Léon Barsacq: *Caligari's Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film Design* (Boston, New York Graphic Society; 1976).

⁴³ Bruce Block: *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media* (Oxford, Focal Press; 2007) og Georgina Shorter: *Designing for Screen – Production Design and Art Direction explained* (Ramsbury, The Crowood Press; 2012).

⁴⁴ Henderson mistænker i første omgang dem, der interesserer sig for filmdesign, for at ville ophøje designeren til auteur, på samme måde som man ifølge ham uhensigtsmæssigt har forsøgt at ophøje filmfotografer og manuskriptforfattere. Brian Henderson: "Notes on Set Design and Cinema". *Film Quarterly*, vol. 42, no. 1, Autumn, 1988): 18-19.

⁴⁵ Juan Antonio Ramírez: *Architecture for the Screen – A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden age* (London; McFarland & Company, Inc., Publishers; 2004): 45.

⁴⁶ Edvin Kau: *Dreyers Filmkunst* (Akademisk Forlag; 1989): 194. Dreyers egne udsagn om visuel inspiration til filmen er noget tvetydige. I en passage skriver han, at han ikke studerede tidens dragter, men var optaget af tidens ånd. I en anden passage henviser han netop til studier af kostumer i et forsvar for disse. Carl Th. Dreyer: *Om Filmen – Artikler og Interviews* (København, Gyldendals Uglebøger; 1964): 31 og 80

⁴⁷ Susan Leigh Star & James R. Griesemer: *Institutional Ecology, "Translation" and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39* (Social Studies of Science, Volume 19, Issue 3 (Aug., 1989):387-420

⁴⁸ Se J Bleecker *Design Fiction: A short essay on design, science, fact and fiction* (Future lab., Vol 29, 2009) og Thomas Markussen & Eva Knutz: *The Poetics of Design Fiction* (DPPI'13, September 3-4, 2013) og *The Role of Fiction in Experiments within Design, Art & Architecture* (Conference paper, Nordens, Copenhagen, 09-12. 06. 2013)

⁴⁹ Klaus Krippendorff: *The Semantic Turn – a new foundation for design* (New York; Taylor & Francis; 2006): 222

⁵⁰ Klaus Krippendorff: *The Semantic Turn – a new foundation for design* (New York; Taylor & Francis; 2006):114

⁵¹ Klaus Krippendorff: *The Semantic Turn – a new foundation for design* (New York; Taylor & Francis; 2006):65-70

⁵² James J. Gibson: *The Ecological Approach to Visual Perception* (New York, Psychology Press; 1986): 127

⁵³ James J. Gibson: *The Ecological Approach to Visual Perception* (New York, Psychology Press; 1986):133

⁵⁴ James J. Gibson: *The Ecological Approach to Visual Perception* (New York, Psychology Press; 1986):137

⁵⁵ James J. Gibson: *The Ecological Approach to Visual Perception* (New York, Psychology Press; 1986):138

⁵⁶ James J. Gibson: *The Ecological Approach to Visual Perception* (New York, Psychology Press; 1986):292-302

⁵⁷ Torben Grodal: *Embodied Visions – Evolution, Emotion, Culture, and Film* (Oxford, Oxford University Press; 2009): 230

⁵⁸ Torben Grodal: *Embodied Visions – Evolution, Emotion, Culture, and Film* (Oxford, Oxford University Press; 2009): 230-231

⁵⁹ Torben Grodal: *Embodied Visions – Evolution, Emotion, Culture, and Film* (Oxford, Oxford University Press; 2009): 239

⁶⁰ Francois Truffaut: *Hitchcock – Revised Edition* (New York, A Touchstone Book; 1985):106-107.

⁶¹ Jane Drake: *The Primary Generator and the Design Process* (Design Studies, 1 No 1, 1979):36-44

⁶² Se Appendix, bilag 3: Jakob Ion Wille: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013)

⁶³ Se evt.: <http://forums.toucharcade.com/showthread.php?t=203686>

⁶⁴ Se evt.: <http://www.kronborg.dk/oplevel-slottet/digitale-formidlingsstilbud/interaktiv-udstilling-sundtoldens-slot/>

-
- ⁶⁵ Se evt: <http://www.youtube.com/watch?v=bqXkWsfXgww>
- ⁶⁶ David Bordwell og Kristin Thompson differentierer på lignende måde i *Film Art* mellem large-scale-, independent- og small-scaleproduktioner. David Bordwell & Kristin Thompson: *Film Art – An Introduction – Sixth Edition* (New York, University of Wisconsin, 2001): 29-32.
- ⁶⁷ Steinar Kvale & Svend Brinkmann: Interview – introduktion til et håndværk. 2. udgave (København, Hans Ritzels Forlag, 2008):167
- ⁶⁸ John Thornton Caldwell: *Production Culture – Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television* (Durham and London, Duke University Press, 2008): 14
- ⁶⁹ Steinar Kvale & Svend Brinkmann: Interview – introduktion til et håndværk. 2. udgave (København, Hans Ritzels Forlag, 2008): 45
- ⁷⁰ Eva Novrup Redvall : *Writing and Producing Television Drama in Denmark – From The Kingdom to The Killing*. (New York, Palgrave Macmillan; 2013):90-101
- ⁷¹ Se blandt andet : Forskerforum nr. 257, september 2012.: 22
- ⁷² Christopher Frayling: *Research in Art and Design*. (Royal College of Art. Research Papers, vol. 1, no. 1, 1993/4): 5.
- ⁷³ Christopher Frayling: *Research in Art and Design*. (Royal College of Art. Research Papers, vol. 1, no. 1, 1993/4): 5
- ⁷⁴ Daniel Fallman: *The Interaction Design Reserch Triangle of Design Practics, Design Studies, and Design Exploration*. (Design Issues; Volume 24, Number 3 Summer 2008):4-18
- ⁷⁵ Daniel Fallman: *The Interaction Design Reserch Triangle of Design Practics, Design Studies, and Design Exploration*. (Design Issues; Volume 24, Number 3 Summer 2008):9
- ⁷⁶ Daniel Fallman: *The Interaction Design Reserch Triangle of Design Practics, Design Studies, and Design Exploration*. (Design Issues; Volume 24, Number 3 Summer 2008):16
- ⁷⁷ Daniel Fallman: *The Interaction Design Reserch Triangle of Design Practics, Design Studies, and Design Exploration*. (Design Issues; Volume 24, Number 3 Summer 2008):10
- ⁷⁸ Søren Kjörup: ”Semiotik og retorik”. *Medie Kultur*, vol. 10, no. 22, 1994: 25.
- ⁷⁹ Aristoteles: *Poetikken*. [ca. 325 f. Kr.] (Frederiksberg, DET lille FORLAG, 2004): 65.
- ⁸⁰ Dette gælder ikke mindst dramaturgien fremstillet i Robert McKees *STORY*. Robert McKee: *STORY – Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* (London, Methuen, 1998).
- ⁸¹ Torben Grodal: *Embodied Visions – Evolution, Emotion, Culture, and Film* (Oxford, Oxford University Press, 2009): 162.
- ⁸² David Bordwell: *Figures Traced in Light – On Cinematic Staging*. (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2005): 243.
- ⁸³ Pierre Bourdieu: ”But who created the creators?” i *Sociology in Question* (London, Sage, 1993): 139-148.
- ⁸⁴ Bruno Latour: *En ny sociologi for et nyt samfund* (København, Akademisk Forlag, 2008):71.
- ⁸⁵ Bruno Latour: *En ny sociologi for et nyt samfund* (København, Akademisk Forlag, 2008): 164.
- ⁸⁶ Howard S. Becker: *Art Worlds – 25th Anniversary Edition*. (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2008): 35.
- ⁸⁷ For at skrive har forfatteren kun brug for papir og blyant eller computer og sig selv, selvom der findes eksempler på menneskelige støttefunktioner som for eksempel researchers og konsulenter.
- ⁸⁸ Becker bemærker således, at der i forbindelse med indspilningen af Jan Troells *Hurricane* (1978) var mindst tre funktioner knyttet til håndteringen af kameraet (operator, loader, puller), mens filmfotografen Sven Nykvist ikke nødvendigvis kom i berøring med det. Howard S. Becker: *Art Worlds – 25th Anniversary Edition*. (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2008): 7-8.
- ⁸⁹ Howard S. Becker: *Art Worlds – 25th Anniversary Edition*. (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2008): 1-40.
- ⁹⁰ Et skema for dette findes i afsnit 3.17.
- ⁹¹ John Thornton Caldwell: *Production Culture – Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television* (Durham and London, Duke University Press, 2008): 223 og 228.

3. Filmteoretisk rids og lille identitetshistorie

If at any moment one becomes aware of the beauty of an image, the film is spoiled.
François Truffaut¹

... Instruktørens Hjælper kan have det dekorative Apparat under sig, – i saa Fald er de oftest unge Malere eller Arkitekter; deres Hovedindsats er som oftest et uendeligt Skænderi, enten med Instruktøren eller Fotografen, Belysnings-, eller Maskinmesteren, – i Reglen dog med dem alle.
Urban Gad²

For at kunne forstå vanskeligheden ved samt betydningen og konsekvensen af forestillingen om filmen som design er det nødvendigt som udgangspunkt at uddybe nogle linjer i de klassiske filmteoriens opfattelse af filmens ontologi og særligt kamerateknologiens betydning i etableringen af denne. Ved siden af vægtningen af fortællingens betydning for forståelsen af filmens produktion og udtryk, der skal behandles og problematiseres yderligere i det senere kapitel om filmens designidé, er filmfotograferingens betydning for opfattelsen af filmen måske den væsentligste forhindring for opfattelsen af filmens design. Ikke kun behandles filmens visuelle stil oftest som filmfotografering, filmens design og scenografiske udtryk er også, som det vil fremgå, i filmens teori blevet behandlet som æstetisk problematisk og ideologisk suspekt. Det formålstjenlige ved at lægge essentielle kvaliteter til grund for forståelsen af et sammensat medium som filmen kan diskuteres. Ikke desto mindre er det karakteristisk, at sådanne opfattelser af grundlæggende filmiske kvaliteter har været afgørende for filmteoriernes historiske opfattelse af filmen og stadig præger behandlingen af den i dag. Figuren i filmens tidlige teorier, hvor filmens kunstneriske autonomi begribes ved at sætte den i opposition til de øvrige ældre kunstarter, benævnes af David Bordwell under ét som *The Standard Version*.³ Tankegangen i *The Standard Version* har imidlertid i vid udstrækning også påvirket eftertidens forståelse af filmens historie, produktion, udtryk og reception i retninger, der synes uhensigtsmæssige ikke kun for forståelsen af filmens design, men i det hele taget for forståelsen af filmen. Det har, som Noël Carroll påpeger, altid været en filosofisk fejl at behandle filmen som et unikt medium, når det så tydeligt deler udtryk med en række andre. Carroll foretrækker på den baggrund ikke at tale om filmteori, da termen *film* netop refererer tilbage til et bestemt historisk medie.⁴ Det er på samme måde min påstand, at denne behandling gør det vanskeligt for filmteorien også at forholde sig til og forstå både designet *i* og *af* filmen.

Selvom store dele af filmlitteraturen faktisk forholder sig til filmisk stil, opfattes den typisk som knyttet til forskellige ismer eller skoler, som surrealismen eller den russiske montagefilm på den ene

side og auteur-træk ved bestemte betydelige instruktører på den anden, for eksempel Orson Welles, Alfred Hitchcock, Ingmar Bergman eller Lars von Trier. De teorier, der mere formalistisk behandler den visuelle stil i enkeltværker, gør typisk dette med fokus på filmfotografering og editering. Dette problem gør det vanskeligt at finde et udgangspunkt som ståsted for behandlingen af filmens design. Fokuseringen af filmens æstetik som primært knyttet til filmfotograferingen er imidlertid opstået som en konsekvens af særligt de tidlige filmteoriers forsøg på at definere filmens kunstneriske autonomi og ståsted som en kunstform på niveau med de ældre kunstformer, ikke mindst maleriet og teatret. Nogle af de æstetisk-orienterede filmteorier ser af samme grund direkte et modsætningsforhold mellem den filmiske essens og filmens design. For at vende dette synspunkt må vi imidlertid også leve os ind i argumentet og forstå baggrunden for dets rationale. Dette rationale kan i kort form fremstilles således: For at definere filmens særkende måtte de tidlige filmteorier svare på et væsentligt kunstteoretisk paradoks knyttet til tiden *før* fotografiet og filmens fremkomst, der i sin kerne kunne kondenseres til et spørgsmål om, hvordan filmen kunne være en kunstart, når dens udtryk var *mekanisk reproduceret* virkelighedsgengivelse. Filmens natur modsatte sig gængse opfattelser af kunsten som skabelse af unikke artefakter. Problemet blev blandt andre forsøgt håndteret af Walter Benjamin og den tyske kunstteoretiker Rudolf Arnheim.⁵ Arnheim og Benjamin forsøgte at håndtere spørgsmålet ved at fremhæve, hvordan netop resultatet af den mekaniske reproduktion rigt og originalt kunne formes i filmens og fotografiets udtryksmæssige parametre. Benjamin fremhævede for eksempel, hvordan den filmiske billedmanipulation gav adgang til optisk ubevidste og hidtil ukendte synsmåder, der i betydning svarede til Sigmund Freuds åbenbaring af psyken.⁶ Arnheim fremhævede filmbilledets abstrakte potentiale og billedmontagens muligheder for at skabe en artificiel virkelighed og begræd af samme grund den mere virkelighedsnære talefilms fremkomst og fremtidens mulighed for farve- og 3D-film.⁷ Den russiske montagefilms talsmænd besang på lignende måde betydningskabelsen i sammenstødet *i*, men som bekendt særligt *mellem* filmens billedindstillinger. Karakteristisk for tænkningen i montagefilmen betragter Sergei Eisenstein (i sin *montage-teoretiske* udgave) billedet som *en celle* i montagen.⁸ Jeg skal ikke kortlægge alle bevægelserne i de tidlige filmteorier, som på glimrende vis er blevet fremlagt af David Bordwell i *The History of Film Style*.⁹ Jeg skal dog fremhæve nogle centrale tekster, symptomatiske for tidligere og senere teoriers forståelse af filmens essens og det filmiske udtryk. Det gælder særligt den tysk-amerikanske kunstteoretiker Siegfrieds Kracauers klassiske identificering af filmens æstetiske tendenser i *Theory of Film – The Redemption of Physical Reality* fra 1960. Kracauers tekst er ikke kun formuleret midt i filmens århundrede, den viser også både bagud og fremad i sin opfattelse af

filmens udtryk, stil og produktion. Kracauer er altså et godt sted at begynde, hvis man vil forstå filmteoriens dominerende håndtering af og syn på filmens stil og design. For at kompensere for designerens diffuse status i filmens historie, der altså delvist kan begrundes gennem teorien, vil jeg i kapitlets anden del i grove træk gennemgå filmdesignets historie. Denne del diskuterer desuden designerens forandrede status i produktionshistorien knyttet til filmens tekno-æstetiske udvikling. Dertil vil betydninger og værdier særligt forbundet med titlen *production designs* opståen ud fra en produktionsmæssig synsvinkel kunne forklare termens modsatrettede værdier, der særligt i europæisk tradition har knyttet sig til titlen. Hvis modsætningen i filmens teorihistorie har stået mellem en ny kamerabaseret æstetik og en gammel knyttet til teateret og maleriet, har konflikten i filmens designverden stået mellem en opfattelse, der betragtede filmens design eller scenografi som en arkitektonisk opgave, og dem, der knyttede filmens visuelle udtryk til grafikken. Det skal bemærkes, at dette afsnit som det følgende knytter sig til klassisk filmteori og filmhistorie. Dette skyldes dels pladshensyn, dels det grundlæggende synspunkt at filmens teorier står i forbindelse med opfattelsen af den samlede visuelle fiktion i levende billeder. Det designhistoriske afsnit knytter sig særligt til Hollywoodhistorien. Igen grundet pladshensyn, men særligt fordi filmdesignets terminologi, som den anvendes i både amerikansk og europæisk film- og tv-produktion, hovedsagligt opstår her. Hvis man vil forstå designets status i filmen og det levende billedes teorier, må man altså forstå træk af filmens teorihistorie, på samme måde som man må forstå træk af Hollywoods studiehistorie, hvis man vil forstå filmens og det levende billedes designterminologi samt designerens placering og status i både film- og tv-serieproduktion,.

3.1. Filmens dobbeltfødsel: Et tog ankommer og en umulig rejse

Håndteringen af det skisma, der er indlejret i forståelsen af filmen som reproducerende medie, kommer tydeligst til udtryk i Sigfried Kracaunders klassiske analyse af filmens realistiske og formalistiske tendenser.¹⁰ Mens Arnheim fremhævede filmens formalistiske træk, knytter Kracauer omvendt filmen til realismen, men forholder sig til begge æstetiske retninger. Filmens to retninger manifesterer sig for Kracauer straks ved mediets tvillingefødsel i midten af 1890'erne. Historien er velkendt og udfolder sig (set fra en europæisk synsvinkel) således: De franske opfinderbrødre Auguste og Louis Lumière står for de første funktionelle europæiske filmoptagelser (der var flere samtidige forsøg), og den første offentlige filmvisning finder sted den 28. december 1895 i Paris. Deres såkaldte *actualités* består af korte stationære optagelser af dokumentaristisk tilsnit. Film af for eksempel arbejdere, der forlader en fabrik i *La Sortie des Ouvriers de Lúusine Lumière* (1895), eller et tog, der

ankommer i *L'Arrivée d'un Train en Gare* (1895). Det levende billede fascinerer umiddelbart publikum, men selvom Lumière-brødrene indspiller små film med fortællende indhold (for eksempel flere, der viser det klassiske vandslangegag), erkender de ikke fuldt ud mediets fortællende potentiale. Det gør imidlertid teatermanden og tryllekunstneren George Méliès. Méliès øjner som illusionist straks de kunstnerisk-kommercielle muligheder i filmens visuelle effekter i sammenhæng med det dramatiske fortællende udtryk formidlet af handlende skuespillere. Da Lumière nægter at sælge ham et kamera, designer han sit eget og begynder sin produktion af filmiske fiktioner kort efter. Filmene udfolder med det samme stor visuel, scenografisk fantasi, fortælleglæde og teknisk opfindsomhed. Han indspiller, som en af mere end 500 film, *Voyage à Travers l'Impossible* (1904), der i fikcionaliseret form blandt andet viser en togrejse til solen, og som for Kracauer tydeligt illustrerer kontrasten til Lumière og måske særligt *L'Arrivée d'un Train en Gare* (se figur 3.1). Méliès indretter historiens første filmstudie (en glaskopi af hans teater) og udvikler en række kamerateknikker som stop-motion, filmisk dobbelteksponering og fades. Trods disse bedrifter og trods det faktum, at den form for fortællerlyst, der præger Méliès' film, dominerer den efterfølgende konventionelle filmproduktion, er det ifølge Kracauer Lumière-brødrene, der med deres registrerende realisme kommer filmens *kerne* nærmest. For Kracauer udgør kontrasten mellem Méliès og Lumière således modpolerne i filmens grundlæggende æstetiske dialektik. Det er imidlertid en vigtig pointe, at polerne ikke er i balance eller ligestillet. For at forstå dette må man begribe Kracauers skelnen mellem filmens *basale* og *tekniske* egenskaber.



Figur 3.1. Realistisk og formalistisk tog ankommer. Illustration af forestillingen om filmstilens dobbelte fødsel. Frame grabs fra Auguste og Louis Lumière *L'arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat* (1895) og Geroge Méliès *Le Voyage à Travers l'Impossible* (1904). Henholdsvis filmfotografering: Auguste og Louis Lumière og filmscenografi: Geroge Méliès.

3.2. Filmens basale og tekniske egenskaber

Kracauers skelnen mellem filmens basale og tekniske egenskaber er et ekko af hans skelnen mellem filmens realistiske og formalistiske tendenser. De basale egenskaber har med filmens relation til den fysiske virkelighed at gøre. Filmen er som det statiske fotografi direkte *indeksikalt* forbundet med det, den afbilder. Kracauer differentierer på den måde mellem den virkelighed, maleriet og teaterstykket fremstiller, og den virkelighed, fotografiet og filmen gengiver. Teatrets og maleriets universer karakteriseres som lukkede og selv bærende, mens filmen omvendt gennem fotografiet altid er forbundet med den reelle omkringliggende virkelighed. Dette er kernen i opfattelsen af filmens *basale* egenskaber. Filmens *tekniske* egenskaber, som Kracauer gør mindre ud af, er hovedsageligt knyttet til editeringens muligheder for at manipulere det fotografiske materiale via for eksempel montage eller skalering. Hos Kracauer betyder vægtningen af filmens basale egenskaber, at han må indføre et hierarki, der både omfatter filmens basale og tekniske egenskaber og filmens realistiske og formalistiske tendenser. Hovedsynspunktet er, at den formative tendens, selvom den kan producere interessante film, hvad Kracauer indrømmer, reelt bevæger sig væk fra filmens grundlæggende realistiske essens.

As in photography, everything depends on the "right" balance between the realistic tendency and the formative tendency; and the two tendencies are well balanced if the latter does not try to overwhelm the former but eventually follows its lead.¹¹

Det er således filmens paradoks, at det, der som regel forbindes med skabende kunst, ikke er foreneligt med det basale filmiske, der altså står i et direkte afhængighedsforhold til den fotograferede virkelighed. Og dog er det de film, der vedkender sig dette afhængighedsforhold, der ifølge Kracauer står i tættest forbindelse med filmens mest gyldige æstetik.¹² Kracauer vægter som nævnt filmens indeksikalske natur, og hans *Theory of Film* tager af samme grund afsæt i et længere kapitel om kunstnerisk fotografering. Det skal samtidig forstås, at denne fotografering primært forbindes med realistiske sort-hvid billeder af fotografer som Albert Stieglitz og Henri Cartier-Bresson – og ikke tidligere iscenesatte og/eller farvelagte fotografier. Derfor har Kracauer det ikke kun vanskeligt med historiske og/eller fantastiske film, farvefilmen afvises også, fordi farven svækker den realistiske effekt, mens animationsfilmen slet ikke kan indpasses i hans forståelse af filmen.¹³ Dette betyder også, at han sammen med en anden indflydelsesrig kunstteoretiker, Edwin Panofsky, i det hele taget var skeptisk indstillet over for forestillingen om filmisk design. Denne skepsis kom tydeligst til udtryk hos Panofsky i behandlingen af den tyske stumfilms ekspressionistiske bølge i mellemkrigstidens Weimarrepublik.

3.3. I Dr. Caligaris kabinet

For Edwin Panofsky eksisterede der en grundlæggende og karakteristisk forskel mellem filmen og de andre ældre kunstarters fremstillingsproces.¹⁴ Hvor de andre kunstarter opererer oppefra og ned, det vil sige fra en idé, der projiceres ud i et formløst materiale, så virker filmen som den eneste kunstart den modsatte vej ved at have den fysiske virkelighed som sit medium. De eneste undtagelser fra dette filmiske grundvilkår er tegnefilmen og de spændende, men i Panofskys øjne mislykkede, eksperimenter som den tyske ekspressionistiske film og særligt Robert Wiens ikoniske *Das Kabinett des Dr. Caligaris* (1919). Den stilisering, *Caligari* og andre ekspressive film både i produktion og værk var udtryk for, modsætter sig ifølge Panofsky grundlæggende filmens æstetiske væsen. Det lod sig ifølge Panofsky simpelthen ikke meningsfuldt gøre at *præ-stilisere* den virkelighed, det var filmens mål at manipulere. Filmen burde derimod manipulere den *ustiliserede* virkelighed på en sådan måde, at resultatet fik stil.¹⁵ Filmens væsen gøres således til et argument mod det, vi her i bredeste forstand opfatter som filmens design. Den samme tendens findes igen og med meget vidtrækkende konsekvenser hos Kracauer. Kracauer vender sig trods sit dialektiske syn på filmens tendenser i sit (tidligere) værk om tysk film på tilsvarende vis mod den tyske ekspressionisme og tanken om filmisk design. I *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film* opfatter Kracauer direkte den kontrol, det tyske filmdesign hos Wiene, men også hos Fritz Langs i film som *Siegfried* (1924) og *Metropolis* (1927), er udtryk for, som et varsel om nationalsocialismens magtovertagelse i Tyskland. Den tilbagetrækning fra virkeligheden til filmstudiets beskyttede og kontrollerbare omgivelser opfattes direkte som et udtryk for og sidestilles med den samlede sindstilstand i mellemkrigstidens Weimarrepublik, der banede vejen for Hitler.¹⁶ På den måde knyttes der både problematiske ideologiske og psykologiske strukturer og tilstande til spørgsmålet om filmisk design og produktionen af dette. Designet er ikke kun sekundært i forhold til filmens primære realistiske tendens, det er også i yderste konsekvens ideologisk suspect.

Mens Panofsky vender sig mod forestillingen om filmens præ-stilisering, vender Kracauer sig blandt andet mod den tyske art filmscenograf Hermann Warms motto: *films must be drawings brought to life*.¹⁷ Warms udtalelse om filmen som levendegjort tegning kan synes paradoksal, men giver netop mening som udtryk for tænkningen bag filmens design. Forestillingen om værdien af præ-stilisering er, som vi skal se, tæt forbundet med tænkningen om filmens design, ligesom det i yderste konsekvens med netop tegnefilmen som ideal findes indlejret i production design-tænkningen. Der findes altså både æstetiske og ideologiske synspunkter indlejret i den teoretiske håndtering af filmens

stil, der har vanskeliggjort forholdet til det filmiske design. Lignende problematiserende synspunkter findes hos den særligt for europæisk films vedkommende toneangivende filmkritiker André Bazin.

3.4. André Bazin og det dybe billede

Den indflydelsesrige franske filmkritiker, filmmentor og redaktør på tidsskriftet *Cahiers du Cinéma*, André Bazin, knyttede som Kracauer filmen til fotografiet og en realistisk essens. Bazins kritik er ofte lige så elegant og indsigtfuld, som den i visse tilfælde er selvmodsigende. Således hylder Bazin både den neorealistske Vittorio De Sica og særligt hans *Ladri di Biciclette* (1948) og Orson Welles' dramatisk ekspressive *Citizen Kane* (1941) for deres filmiske realisme (se figur 3.2). Samtidig opfatter Bazin, selvom han ikke har noget imod teater-film, filmens og teatrets iscenesættelser som diametrale modsætninger. Teatrets iscenesættelse er som udgangspunkt centreret omkring skuespilleren, mens filmen ideelt præges af den omkringliggende virkelighed.

This reversal of the dramatic flow is of decisive importance. It is bound up with the very essence of the *mis-en-scene*. One must see here one of the consequences of photographic realism.¹⁸

Disse modsatrettede virkninger præger (eller burde præge) de to mediers iscenesættelse i forskellige retninger. I teatret afhænger alt af skuespillerens handling og evne til at udtrykke følelser, vilje, drifter og idéer. Denne struktur overføres groft sagt til elementerne i den såkaldte analytiske films iscenesættelse og bevæger sig som koncentriske cirkler gennem dekoration, lysætning, billedvinkling og beskæring, ligesom hver indstilling og klip ses i relation til det udtryksmæssige i skuespillerens handling. Der er ikke *et* af disse, den konventionelle films virkemidler, der ikke udfordres af Bazins ideelle neorealistske film. Skuespilleren skal *være* i stedet for at *udtrykke* sig, og man kan derfor med fordel bruge amatører med det rette udseende til den rette rolle. Forholdet mellem brug af location og studieoptagelser er som forholdet mellem amatøren og den professionelle skuespiller. Sidst men ikke mindst står den dramatisk fortællende struktur den *naturlige* tidslighed tættere end den *dramatiske*.¹⁹ I sammenhæng med beskrivelser af forholdet mellem maleri og film beskriver Bazin kontrasten mellem filmens åbne centrifugale natur i kontrast til det barokke maleris indrammede centripitale udtryk.²⁰ Bazin knytter Orson Welles' tidlige film til et opgør med den tyske stumfilms variant af ekspressionismen (som også Bazin betegner som mislykket). Han hylder William Wylers og særligt Orson Welles' brug af korte linser med stor dybdeskarphed i *Citizen Kane*. Denne modsætning mellem Welles og ekspressionismen kan umiddelbart være svær at forstå, hvis man har set hans film, men forklaringen kan opsummeres i tre forhold, der knytter sig til filmens

iscenesættelse i forening med dens reception. Den store dybdeskarphed hos Welles bringer potentielt tilskueren tættere på den virkelighed, der afbilledes, og som derfor opleves mere realistisk. Samtidig frigøres tilskueren mentalt, og blikket kan aktivt bevæge sig rundt i billedet i Welles relativt lange indstillinger. Som følge af disse forhold åbner filmen for udtryksmåder af større kompleksitet og detaljerighed, der også karakteriserer den virkelige verdens realitet.²¹ Bag hyldesten til Welles ligger desuden et tredobbelt opgør med den tyske stumfilms manipulerede iscenesættelse, den russiske ekspressionistisk agiterende montagefilm og med den amerikanske films (teaterprægede) analytiske editering.²² At tilskrive dybdekompositionen hos Welles kvaliteter i filmkameraet er imidlertid og reelt kun en del af forklaringen. Dybdeillusionen og den vertikale montage blev ikke skabt i filmkameraet alene, men i høj grad gennem billedmanipulation og brug af såkaldte optiske printere. Den optiske printer kunne muliggøre analog montage i det filmiske billede, og teknikken bag kan altså sammenlignes med det, der i dag forbindes med digital compositing. Det er således en paradoksal pointe, at det billede, Bazin hylder for dets realisme, i højeste grad er artificielt. Robert L. Carringer vurderer således i *The Making of Citizen Kane*, at omkring 50 procent af filmens optagelser inkluderede special effects, og at måske 80 procent af filmen er resultatet af arbejde med den optiske printer.²³ Bordwell citerer Georges Sadoul for hans kritik af *Citizen Kane*, som han karakteriserer som en encyklopædi over gamle teknikker og en tilbagevenden til stumfilmsekspressionisme.²⁴ Pointen er i alle tilfælde, at stilen og fremstillingen af den er langt fra forestillingen om fotografisk realisme.



Figur 3.2. To slags realisme. Bazin hylder både den neorealisticke Vittorio De Sica og særligt hans *Ladri di Biciclette* (1948) og Orson Welles' dramatisk ekspressive *Citizen Kane* (1941) for deres filmiske realisme. Bemærk dybden i begge billeder, og hvordan forgrund og baggrund i billedet fra *Citizen Kane* tydeligt er optaget (og skabt) hver for sig. Til venstre: Frame fra *Ladri di Biciclette*. Filmfotograf: Carlo Montuori. Filmscenograf: Antonio Treverso. Til højre: Frame fra *Citizen Kane*. Filmfotograf: Gregg Toland. Art Direction: Van Nest Polglase.

3.5. Kameraet som pen

I 1960'erne og op gennem 1970'erne og 1980'erne forrykkes de dominerede filmteoriers fokus fra interessen for filmens essens mod en kortlægning af filmens sproglige strukturer og siden disse sprogs understrømme af typisk ideologisk eller psykosemantisk indhold. Den opfattede forbindelse mellem sproglige og filmiske strukturer har haft en særlig afsmitning på skrivningens og manuskriptets status, som behandles igen i kapitlet om filmens designidé og -oplæg. Her skal i første omgang opfattelsen af filmen som litteratur og semiotikkens betydning for kritiske retninger i filmteorien behandles. Forestillingen om filmen som en slægtning til litteraturen kommer tydeligst til udtryk i en berømt artikel af Alexander Astruc, men præger tænkningen generelt, dog særligt den franske filmteori. Selvom det ikke nødvendigvis var indlysende ved filmens fødsel, fik fortællingen relativt hurtigt en tilsyneladende naturlig dominerende placering i det, vi almindeligvis forstår ved den konventionelle film. Det, der som regel forstås ved filmen, bygger på en konventionel opfattelse af denne som en primær narrativ struktur. Opfattelsen af filmen knyttede sig i dele af filmkritikken, som hos André Bazin og Astruc, og i sprogvidenskabeligt inspirerede teorier, som hos Christian Metz, til henholdsvis forfatterens arbejde og værkets sproglige struktur. Hvis de tidligste filmteorier, som vi har set, ønskede at differentiere filmen fra ældre traditionelle genrer som teatret og maleriet, opstod senere forestillingen om filmen som sammenlignelig med litterær skabelse og form. Denne blev styrket særligt af efterkrigstidens franske teoretiske produktion med inspiration fra lingvistikken. En normativ gren af denne tendens blev som nævnt personificeret af den franske filminstruktør og kritiker Alexander Astruc og formuleret i den for auteur-teorien og franske nybølgefilm definerende artikel *Du Stylo à la caméra et de la caméra au stylo* (1948).²⁵ Visionen om kameraet som pen og instruktøren som forfatter kom senere i høj grad til at præge forestillingen om filminstruktørens kunstneriske status i den kunstnerisk orienterede del af særligt europæisk (og dansk) film. Astrucs artikel er, i modsætning til hvad man måske skulle tro, både et opgør med filmen som illustration (af litteratur) og en kritik af manuskriptforfatteren i det etablerede kommercielle studiesystem. Manuskriptforfatterens funktion ville ifølge Astruc overflødiggøres det øjeblik, fremtidens ægte filmskaber – *author* (i overført betydning) – ville skrive med sit kamera. Astruc ønskede på den måde at frigøre filmen fra billedet (for billedets egen skyld) og fra dens sædvanlige (fortællende) genre for at bevæge den mod en mere (ægte) litterær og filosofisk film. Filmen ville ifølge Astruc gradvist løse sig fra det konventionelle visuelle og narrative tyranni, der hidtil havde præget den, for at blive mindst lige så smidig i sit udtryk som det skrevne litterære og filosofiske sprog.²⁶ Teorien smittede af ikke kun på eftertidens forståelse af filminstruktørens funktion og dennes signatur i filmen, men også på

selvforståelsen og produktionen hos ikke mindst europæiske filminstruktører som François Truffaut og Jean-Luc Godard. *Authoren* skriver kort sagt sin egen historie med kameraet. Den franske filminstruktør og filmfotograf Robert Bresson opsummerer tydeligt forbindelsen mellem kameraet som pen og filminstruktøren som author i sine noter *Cinematography is Writing with Images in Movements and Sounds*.²⁷ Forestillingen om den kunstneriske nybølgefilm som filminstruktørens værk uden for filmstudierne fandt som nævnt inspiration hos Astruc og André Bazin. Disse forestillinger prægede også etableringen af Den Danske Filmskole og andre europæiske filmskoler i slutningen af 1960'erne.²⁸ Christian Metz repræsenterer omvendt den væsentlige del af filmteorien, der tidligt forsøgte at overføre sprogvidenskabelige metoder til filmteorien. Filmen opfattes hos Metz grundlæggende som stående i forbindelse med en *fortællende super-genre* og kategoriseres som præget af *novellistisk fiktion*.²⁹ Metz overfører først metoder fra lingvistikken til den filmiske værkanalyse og senere psykoanalytisk inspireret semiotik til behandlingen af filmens reception. Selvom Metz' brug af syntagmer og stor-syntagmer som analytiske kategorier i behandlingen af det filmiske værk stort set er forladt i dag, er opfattelsen af filmen som fortælling og filminstruktøren eller manuskriptforfatteren som fortæller fortsat udbredt. *Fortælleren* og *fortælling* anvendes altså, som vi skal se, som begreber, der transducerer medier og de traditionelle genrer, hvor der for eksempel skelnes mellem fortælling (epik), drama og lyrik. Karakteristisk for argumentationen i etableringen af forbindelsen mellem *det fortællende* og *filmen* findes imidlertid et synspunkt, der kommer til udtryk hos Robert Scholes og Robert Kellogg i *The Nature of Narrative* og hos Steven Cohan i *Telling Stories*. Her forbindes filmen med fortællingen, fordi den præsenterer sit indhold i et kontrolleret *point of view*, på samme måde som den litterære fortælling. *Dramaet* derimod præsenterer sit indhold *direkte og umedieret*.³⁰ Både teateret og filmen benytter imidlertid en hovedsagligt *mimisk* æstetik og virker gennem fremstillinger af handlende figurer, genereret af skuespillere i dramatiske konfliktforløb organiseret i scener, sekvenser og akter.³¹

3.6. I det optiske bordel

Christian Metz er som nævnt oprindeligt inspireret af sprogforskningen, som den kommer til udtryk hos Ferdinand de Saussure og Roman Jakobson og forsøger at overføre sprogvidenskabernes systematikker til en forståelse af filmens kommunikation.³² I forlængelse af dette og inspireret af semiotikken hos Roland Barthes vistes det desuden, hvordan fotografiets metonymiske tegn effektivt *naturaliserer* eller *mytologiserer* billedverdener af typisk borgerlig, ideologisk karakter.³³

Opmærksomheden er rettet mod filmens sprog og fører Metz videre til en undersøgelse af mediets

psykosemiotiske indhold. Interessen forskyder sig dermed også mod en radikal receptionsæstetik inspireret af den franske psykoanalytiker Jacques Lacans forestilling om visuelle oplevelsers andel i kønsudviklingen³⁴ Metz og andre efter ham ser en parallel i filmoplevelsen og den såkaldte spejlfase og overfører denne direkte til deres karakteristik af filmens psykosemantiske dybdestruktur. Synspunktet i denne tænkning er, at selvom subjektet er klar over, at der faktisk er tilskuere til en film, aktiveres de lystfølelser, der karakteriserer det infantile udviklingsstadium, også i biografen. Dertil kobles voyeuristiske og fetichistiske følelser til synsoplevelser.³⁵ På samme måde ser Jean-Louis Baudry en tredobbelt parallel mellem filosofen Platons hulebillede, Sigmund Freuds beskrivelse af drømmetydning og filmtilskueren pacificeret i biografens hallucinerende drømme-halvmørke.³⁶ Det væsentlige og symptomatiske i denne sammenhæng er, at der i filmens teknologi ses en parallel til nogle dybdepsykologiske strukturer, der igen præger og forstærker filmoplevelsen. Hvor Metz forsøger at indkredse eller identificere de psykologiske mekanismer, der kunne forklare filmreceptionens særlige virkning, bliver den efterfølgende feministiske filmkritik, han inspirerer til, særligt optaget af en kønsbestemmelse af blikket i biografen. Figuren hos Lacan og Metz fremstilles mest vidtgående hos Laura Mulvey, der grundlæggende og symptomatisk opfatter filmreceptionen som bestemt af et aktivt maskulint kønnet kamerablik over for et erotisk, passivt kvindeligt objekt. På den baggrund er det Mulveys hensigt at identificere filmens skavanker, som blandt andet det kønnede blik er tegn på, og kurere mediet, hvis oplevelsesform forbindes med det store register fra psykologiens patologi; voyeurisme, fetichisme, narcissisme og sadisme.³⁷ Teorierne bliver særligt aktiveret i forbindelse med film som Josef von Sternbergs *The Scarlet Empress* (1934) og Alfred Hitchcocks *Rear Window* (1954) og *Vertigo* (1958) samt andre film, hvor overvågningstematikker er tydelige. Ideologikritikken og psykosemiotikken forbinder ikke kun genrefilm, men også selve filmoplevelsen med en række irrationelle processer og seksuelle afvigelser, hvis resultat er en slags mistænkeliggørelsens hermeneutik, der ikke nødvendigvis er befordrende. At forestillingen om filmen som en Lacaniansk inspireret model af psyken stadig er aktiv, vidner blandt andet den slovakiske filosof Slavoj Žižeks værk om.³⁸ Ideologikritikken og særligt psykosemiotikken er trods sine excesser væsentlige at omtale af tre forskellige grunde. Teorierne indeholder på hver deres måde en kritik af filmapparatet, der grundlæggende opfattes enten som en ideologisk reproducerende eller voyeuristisk æggende maskine. Noël Carroll kritiserer, at dette miks af altruistisk-marxistisk inspireret ideologikritik og Lacan-baseret psykoanalyse i filmteorien i tiden simpelthen ophøjes til *Teorien*.³⁹ Det skal altså for det første gøres klart, at jeg *ikke* forbinder min kritik af opfattelsen af filmens fotografiske ontologi med kritikken af filmapparatet, som den fremføres i den ideologikritiske

og psyko-semiotiske *Teori*. Jeg tillægger altså hverken den fotografiske eller den designede film nogen særlig ideologi. Jeg konstaterer kun, at den fotografiske ontologi er mangelfuld og ekskluderende i forholdet til filmens design. Det skal for det andet nævnes, at den feministisk inspirerede filmteori, kritik og interesse netop også retter sig mod iscenesættelsen af filmstjernen og dermed også designet til og af denne, som hos for eksempel Bodil Marie Thomsen.⁴⁰ Det således såkaldte feministiske blik på filmen kan som hos også Rosalind Galt give adgang til de fænomener, der ellers ville være blevet anset for overfladefænomener.⁴¹ For det tredje og vigtigst retter *Teorien* opmærksomheden mod reception og følelsesoplevelser i forbindelse med filmen. Det er, som den danske neuroæstetiske filmteoretiker Torben Grodal pointerer i sin grundbog om filmoplevelsen, værd at erindre, at hvis man i 1970'erne ønskede at diskutere filmisk fascination og følelsesoplevelser, så var psykoanalytiske teorier så at sige *the only game in town*.⁴² *Teorien* animerede på den måde i sidste ende modbølgen af neuroæstetisk, kognitionsinspireret teori, narrationsteori, neoformalisme og mere empirisk-videnskabelige metoder, der har præget besindelsen i filmforskningen siden, ligesom den også inspirerer denne afhandling.

3.7. Neuroæstetisk og neoformalistisk besindelse

Den modstand, den ideologikritiske og psyko-semiotiske teori møder i begyndelsen af 1980'erne og frem, personificeres især af amerikanerne David Bordwell og Noël Carroll. Begge vender sig mod synspunkter og metoder i *Teorien*, hvis kerne som beskrevet knytter sig til en formodning om filmoplevelsen som forbunden med irrationel eller ideologisk fordækt adfærd. Projektet for Carroll og Bordwell handler derfor om at normalisere filmoplevelsen, afideologisere genren og vende opmærksomheden mod filmens produktion og værkets formelle indhold. Samtidig vinder også en mere empirisk-videnskabelig tilgang til filmens stilanalyse frem hos for eksempel Barry Salt. Salt benytter således en kvantitativ statistisk metode til at registrere historiske bevægelser i anvendelsen af forskellige billedbeskæringer og klippefrekvenser.⁴³ Filmen bliver senere i neuroæstetisk og ny-darwinistisk forståelse, formuleret af blandt andre Torben Grodal, en rationel oplevelsesform aktiveret i en normaliseret filmtilskuer, forklaret gennem universelle mekanismer præget af menneskets evolutionshistorie.⁴⁴ Ved at afmystificere filmens reception og afideologisere den konventionelle films fortællestrukturer lettes adgangen til filmens fortællende indhold og en værdineutral behandling af filmens form. Denne vægtning af filmens formelle træk udfoldes blandt andet i Bordwells *Narration in the Fiction Film*.⁴⁵ Her karakteriserer Bordwell filmen som en primært fortællende genre og overfører på den baggrund elementer fra den russiske litterære formalisme hos

Yuri Tynyanov og Boris Tomashevsky til forståelsen af det filmiske værks fortællermæssige konstruktion. Udgangspunktet i narrationsteorien giver Bordwell mulighed for at forklare, hvordan tilskueren aktiveres og deltager i oplevelsen og forståelsen af filmen. Grundlæggende opfattes narrationen hos Bordwell som et system, hvor tilskueren konstruerer fortællingens fabula (eller story) på baggrund af informationsspor (clues) i subjettet (plottet). Disse spor formidles desuden gennem værkets stil, der kan være mere eller mindre dominerende. Det narrative system kan samtidig vendes om og benyttes som fundament for en narrativ eller dramaturgisk analytisk adgang til enkeltværker. Selvom *Narration in The Fiction Film* primært beskæftiger sig med fortællende strukturer, er Bordwell ikke uopmærksom på filmens visuelle system og opstiller da også en model for analyse af filmens rumlige genereringer. Karakteristisk for Bordwell forstår han skabelsen af filmens visuelle, rumlige dimension konstruktivistisk som en dynamisk proces, der opstår i sammenspillet mellem mentale *top down-* og *bottom up-*processer. I fremstillingen repræsenterer E.H. Gombrich en inspirerende mediator mellem James. J. Gibsons perspektiviske (*bottom up-*)opfattelse af perceptionen af den ydre verden modsat Rudolf Arnheims (*top down-*)forestilling om perceptionen byggende på mentale gestalter.⁴⁶ Som i forbindelse med det narrative system er der her tale om et dobbeltgreb, der både aktiverer tilskueren og retter opmærksomheden mod filmens formelle, visuelle og rumlige træk. Som analytisk metode har formalismen nok en noget deskriptiv tendens. Pointen hos Bordwell – og Carroll – er imidlertid, at man gennem den formalistiske beskrivelse identificerer dominerende træk eller spor af valg truffet af filmskaberne i produktionen.⁴⁷ Det bliver således analysens opgave at identificere dominerende træk i værket og sætte dem i forbindelse med og forklare intentioner og æstetiske valg i produktionen.

3.8. Den tilbageholdende stil

Udfoldelsen af stilanalysen i det narrative system og formalismen hos Bordwell er præget af to synspunkter, der her kort skal nævnes, da de har indflydelse på behandlingen af filmens design i bred forstand og dennes forbindelse til det fortællende. For det første knyttes behandlingen af filmisk design til en opfattelse af stil, hvor denne, hvis den opfattes typisk, opfattes som *dominerende*. Den klassiske film defineres omvendt som en narrativ strategi karakteriseret ved subjettets uhindrede passage gennem stilen, der altså ikke opfattes eller opfattes som udtryk for en tilbageholdende stil. Den klassiske films stil opfattes primært som udtryk for et stabilt system, hvis primære mål det er at fremme subjettets formidling af fabula-information.⁴⁸ Stilen kan derimod dominere andre fortællestrategier som i den såkaldte *parametriske* film. Den parametriske film er karakteriseret ved et

netop dominerende stilistisk parameter og tilsvarende hæmmet narrativ.⁴⁹ På den ene side er den dominerende klassiske narration præget af en fokuseret og dominerende fortælling karakteriseret ved stilistisk tilbageholdenhed. På den anden side opfattes stiltræk som dominerende i afvigende narrationer med stærke stiltræk. Dette synspunkt medvirker til den tendens, at behandlingen af stil særligt knytter sig til afvigelser, mens behandlingen af klassisk stil fokuserer på, hvordan den forholder sig til konventioner eller fremmer fortællingen. Karakteristikken af den klassiske fortællende films stilistiske tilbageholdenhed er således ikke forkert, men fokuseringen på filmens stilistiske konventioner og umærkelighed gør omvendt analysen af dens stilgreb vanskelig. Den anden synsmåde særligt ved David Bordwells håndtering af stilen er, at opmærksomhed ofte rettes mod de øjensynligt enklest kvantificerbare æstetiske teknikker. Altså henvises der ofte til klip og klippefrekvenser (*Average Shot Length* eller ASL), når Bordwell for eksempel ønsker at belyse historiske stilforandringer i de visuelle parametre.⁵⁰ På samme måde henviser Barry Salt til kvantificerbare teknikker som billedbeskæringsfrekvenser.⁵¹ Det skal straks nævnes, at både Bordwell og Salt andre steder, men i mere begrænset omfang, beskæftiger sig med film scenografi og production design.⁵² Bordwell efterlyser sågar en biografi om den første production designer, William Cameron Menzies, men afviser dog selv at skrive den.⁵³ Selvom formalismen og neo-formalismen tilbyder en adgang til det stilistiske parameter, som indeholdes i filmens design, opstår der altså også her et antal blinde vinkler. Det visuelt stilistiske forbindes fortsat primært til filmens såkaldte tekniske egenskaber, og stilen karakteriseres gennem de konventioner, hvis funktion primært er gnidningsfrit at formidle filmens fortællende indhold. Vanskeligheden er som tidligere nævnt, at designet dertil sidestilles med stilen, mens stilen knytter sig til filmens reproducerende teknik. Dette synspunkts begrænsninger er kun blevet tydeligere med gennembruddet for den digitale film. Jeg har tidligere nævnt Galts kritik af Bordwell for ikke eller kun vanskeligt at forholde sig forskønnende stilelementer forbundet med filmisk design. En lignende mild kritik findes hos Lev Manovich rettet mod Bordwell og Kirsten Tompson der i grundbogen *Film Art* ifølge ham i for begrænset opfang er opmærksomme på betydningen af filmens special effects.⁵⁴ På den måde kan Bordwell måske påstås at være en aktiv del af den teorihistorie, han selv kritiserer. I det mindste udgør hans fokus på narration og filmens kvantificerbare teknik en begrænsning, der, i det mindste ifølge Galt og Manovich, mindsker opmærksomheden på filmens ufokuserede eller ikke-dominerende visuelle stil eller teknikker, der (som production design og special effects) ikke nødvendigvis henleder opmærksomheden på sig selv. At kritikken måske ikke er helt berettiget, viser Bordwells efterlysning af en Menzies-biografi og hans seneste monografi om digital film. Samtidig viser Bordwells filmhistoriske studier ikke kun interesse

for filmisk iscenesættelse, men også for designfunktioner i Hollywoods produktionshistorie.⁵⁵ Følgende historiske gennemgang af filmdesignerens funktioner og termer knyttet til denne bygger således i ikke uvæsentligt omfang på studier af David Bordwell.

3.9. Lille identitets- og teknologihistorie

Følgende fremstilling knytter filmens designhistorie til filmens tekno-æstetiske forandringer, for derigennem at beskrive blandt andet filmdesignerens status og opstigen internt i filmens produktionshierarki. Denne opstigen vil samtidig forklare filmdesignerens skiftende titler og termer knyttet til filmdesignet. Teknologiens udvikling er ikke mindst i filmens verden tæt forbundet med æstetikens udvikling og designerens arbejde. Dette synspunkt har den dobbelthed i sig, at teknologiens udvikling også altid har ført æstetiske begrænsninger med sig.⁵⁶ Mens lydfilmens gennembrud bidrog med en afgørende udvikling af det auditive parameter, førte den umiddelbart også til begrænsninger i det visuelle. I første omgang hæmmede lydfilmens kameraets bevægelighed, lysætning, indfarvning af film etc. At der som bekendt allerede eksisterede lyd (i form af fortællere, lydeffektmaskiner, kinoorgel eller orkester) i biografen før lydfilmens, (ind)farvet film før farvefilmen og levende (tegnede) billeder før den fotografiske film illustrerer dertil, at forandringerne aldrig sker i pludselige brud, men altid gradvist. Når det er bemærket, er det stadig uomtvisteligt, at disse gradvise teknologiske forandringer og filmkunstneres lyst til at udforske deres muligheder har og har haft stor betydning for ikke mindst filmdesignerens arbejde. Filmdesignerens skiftende titler og status er, som vi skal se, ikke sjældent knyttet til forandringer på dette tekno-æstetiske parameter. Det følgende er en kort gennemgang af de væsentligste forandringer, primært knyttet til amerikansk produktion, med det formål at belyse den tvetydighed, der knytter sig til designerens samtidige forøgede status og tilsyneladende porøse identitet. Samtidig skabes der overblik over de væsentligste af filmdesignerens skiftende titler.

3.10. Præ-filmens totale design og det iscenesatte fotografi

Det præ-filmiske, optiske legetøj, som praxinoscopen og zoetropen, og de tegnede animationer, de fremførte, udgør, hvis man ser bort fra (for eksempel Platons) skyggespil (og dermed vægter den mekaniske fremførelse), det tidligste design af levende billeder. Det optiske legetøj eksisterer samtidig som eksempler på det levende billedes totale design. Det er på den baggrund givende at, som Manovich påpeger, reaktivere disse teknologier i forståelsen af filmens udtryk og design. Jonathan Crary anvender desuden perceptionen og anvendelsen af legetøjet i sin værdineutrale opfattelse af

den filmiske tilskuer.⁵⁷ Animationsdesignet eksisterede nok tidligere end den fotografiske film og designet til denne og står med sit totale design i forbindelse med den ligeledes totaldesignede, digitalt animerede film. Terminologien omkring det filmiske design udvikler sig imidlertid først med realfilmens gennembrud. En grundlæggende figur i den filmhistoriske genesisberetning om filmens æstetiske og teknologiske udvikling peger som beskrevet i indledningen på skismaet mellem Lumières dokumentarisme og Méliès' sceniske fantasier. Filmens sceniske design opstod i denne optik, da filmen udspaltede sit dramatisk fortællende potentiale fra det dokumentariske og lod dette realisere i studieindspilninger, scenografisk inspireret af samtidens populære teater. Denne udspaltning lader sig, som Léon Brasacq påpeger, forlænge til det grundlæggende designrelaterede skisma mellem location og studieoptagelse.⁵⁸ Det skal imidlertid ikke fortrænges, at fotografiet også oprindeligt og senere indeholder en betydelig forbindelse til det sceniske. Fotografiet havde, hvad der måske er overraskende, en tydelig forbindelse til teatret. Det var således på grund af de tidlige fotografiers lange eksponeringstid oprindeligt nødvendigt at iscenesætte fotografier af mennesker i faste scenografier. Selv da dette ikke var nødvendigt længere, fortsatte det iscenesatte fotografi som bekendt i reklamefotografiet og i kunstfotograferingen som nu hos for eksempel Cindy Sherman og Gregory Crewdson. Selvom det muligvis er en historisk tilfældighed, er det i det mindste interessant, at det tidlige fotografis forgangsmand, Louis Daguerre, netop var scenograf og i forlængelse heraf indehaver af nogle af 1800-tallets populære panoramaer i Paris. Filmen indeholder i det perspektiv både intime forbindelser til teatret, fotoatelieret og illusionistisk legetøj. Disse fænomener beskriver således stadig dimensioner af det filmiske design som knyttet til henholdsvis det scenografiske, iscenesættelsen i relation til et kamera og animation.

3.11. Den fotografiske films gennembrud og de første filmstudier

Mens europæisk filmhistorie typisk vægter Georges Méliès, skal det ikke glemmes, at den amerikanske opfinder Thomans Edisons første filmindspilninger blev optaget i, hvad der reelt også må karakteriseres som historiens tidligste filmstudie i 1892. Hans *Black Maria* var i sig selv et sindrigt design, der kunne drejes om sin egen akse for bedst at kunne drage fordel af sollyset gennem dets ovenlysvinduer (se figur 3.3). Der var dog ingen eller kun en meget enkel dekoration i *Black Marias* indre. Georges Méliès var, hvad angår studieproduktion, den, der for alvor så mulighederne i det, han selv karakteriserede som en blanding mellem fotostudiet og teatret.⁵⁹ Helt konkret var Méliès' første filmstudie opført som et glashus, der bemærkelsesværdigt havde samme dimensioner som hans Théâtre Robert-Houdin. De tidligste populære, fiktionsprægede stumfilm var således domineret af

scenografier, som man også kunne se dem i tidens melodramatiske teater og vaudeviller. Det sceniske design bestod her først og fremmest af kostume samt flade, malede set-stykker og bagtæpper. Man optog af samme grund altid skuespillere og sets i frontale totaler. Selvom Méliès opfandt en række betydelige filmiske effekter og special effects, faldt det ham som bekendt aldrig ind at bevæge kameraet. Hans tilgang til mediet var i høj grad præget af hans baggrund som tryllekunstner og en scenisk æstetik knyttet til varieté-teatret.



Figur 3.3. Edisons Black Maria og George Méliès' glasteater løser på hver deres måde lyssætningens problem og fremstår som hinandens negativ.

Udgangspunktet for Méliès' film var således altid det optiske eller sceniske trick, hvis effekt blev forstærket gennem en omkringliggende, men typisk sekundær dramatisk fortælling. Det potentiale, Méliès så i filmen, stod på den måde i gæld til flere af varieté-teatrets forskellige elementer, som skyggespil, lysbilleder, dans, sketch og magiske tricks. Méliès' sceniske designskitser, som han selv tegnede, er perspektiviske, men perspektivet overførtes ligesom lys- og skyggevirkninger direkte på flade setstykker, baggrundsmaleri og i nogle tilfælde også på rekvisitter udskåret i pap. Selvom der var undtagelser, var det filmiske design således hovedsageligt præget af dele af samtidsteatrets todimensionale, illuderende design fremstillet af teatermalere. Det skal ikke glemmes, at dette finder sted i tiden efter naturalismens gennembrud i teatret og fremstillingen af realistiske, tredimensionale scenografier på for eksempel André Antoin's Théâtre Libre. Denne form kommer senere til afgørende at præge naturalismen i filmen, ligesom Adolphe Appia og Gordon Craig's mere lyrisk ekspressive teaterscenografier omvendt også senere øver indflydelse på den tyske filmiske ekspressionisme. Man kan genfinde inspiration fra Gordon Craig's ekspressive design i for eksempel Otto Hunts design til Fritz Langs *Die Nibelungen* (1924) og andre af de tyske mellemkrigsfilm. Méliès' hyldes omvendt senere som inspiration for de surrealistiske og dadaistiske, han i en vis forstand kom i forkøbet. Den væsentligste visuelle forskel og udfordring fra et designsynspunkt var i første omgang,

at filmen blev optaget i sort-hvid register, mens man arbejdede med scenografi og kostume i farver. Farven himmelblå eksponerede for eksempel kridhvid på film, mens stærke gule og røde farver fremstod mørke. Designeren skulle altså arbejde i en visuel skala, der blev realiseret i en anden. Farver kunne og blev ofte efterfølgende tilføjet ved at male eller indfarve filmen billede for billede. Iscenesættelsen minder på overfladen om den, man forestiller sig på teatret. Méliès' skuespillere bukkede endog mod kameraet ved filmens afslutning. Reelt var der dog flere væsentlige forskelle mellem filmen og teatret, ud over forholdet til parametrene farve og lyd. David Bordwell har for eksempel påvist, hvordan man tidligt udnytter de muligheder i arrangementer, der lå i filmens ensrettede synsvinkel mod scenen. Den tidlige film lignede måske filmet teater, men forholdet mellem scene og sal var radikalt forskelligt. Ud over at scene og sal i filmen er adskilt af tid og rum, tilbyder teateret lige så mange synsvinkler mod scenen, som der er pladser i salen. Filmen har derimod kun én synsvinkel, der kan varieres af uendelig mange forskellige indstillinger. I de tidlige film foretrak man imidlertid (delvist af praktiske årsager) den ene totale frontale indstilling. Dette betød, at man i arrangementet kunne udnytte effekten af karakterer, der for eksempel kunne afskærmes og gemme sig bag hinanden. Handlingen kunne på den måde fokuseres på centrale karakterer uden klip eller skift af synsvinkel. Den russiske montage-teoretiker Vsevolod Pudovkin udviklede i den forbindelse tidligt et slags tredimensionalt koordinatsystem til at arrangere det filmiske billede og til at kunne forudsige eventuelle visuelle afskærmninger, hvor en skuespiller for eksempel dækker en anden.⁶⁰ Tilrettelæggelsen af denne type arrangement knytter sig senere direkte til art direktorens opgaver. Det vigtigste i denne sammenhæng er i første omgang at bemærke, at de to tidligste filmiske designfunktioner knytter sig til kostumet og baggrundsmaleriet. Disse funktioner kom direkte fra teateret og eksisterer som specialiseringer i dagens filmproduktion. Det andet, der skal bemærkes, er, at fiktionens film fødes ud af en fascination af magiske tricks, som kan forbindes med, hvad vi i dag betegner som special effects. Den mest stabile funktion mellem filmens sceniske elementer er kostumet, mens baggrundsmaleren og special effects har udspaltet sig i flere funktioner. Baggrundsmaleriet eksisterer som såkaldt *matte painting* (både analogt og digitalt fremstillet), mens special effects knytter sig til en lang række optiske, fysiske eller digitale teknikker.

Det er imidlertid brugen af rumlige, tredimensionale scenografier, der for Léon Brasacqs omkring 1908 markerer indgangen til arbejdet med det reelle filmiske design.⁶¹ Efterhånden som filmen af forskellige både æstetiske og teknologiske årsager åbner sig i dybden for rumlige oplevelser, bliver der i højere grad brug for fremstilling af tredimensionale, sceniske elementer og for planlægning af

de flere skiftende indstillinger arrangement. For at planlægge dette bliver der tegnet diagrammer, der for eksempel kan angive kameraets forskellige skudretninger. I begyndelsen af 1910'erne udføres disse opgaver i Hollywood, igen med lån af titler fra teatret af såkaldte *stagemanagers* og/eller *technical directors*. Evolutionært er der en forbindelse mellem stagemanageren og instruktøren, ligesom man i de tidlige film ikke nødvendigvis skelnede skarpt mellem designer og instruktør. Om forholdene hos Pathé i begyndelsen af århundredet fortæller Brasacq gennem Gaston Dusmenil, at der på det tidspunkt betaltes fotografer mellem 55 og 60 franc om ugen. Designeren var betydeligt bedre betalt og tjente omkring 90 franc. En løn, der svarede til instruktørens. Der eksisterede desuden ingen skarp adskillelse mellem instruktører og designere. De sidste blev ikke sjældent bedt om at instruere særligt special effects-scener.⁶² Juan Antonio Ramirez ser desuden en forbindelse mellem termene *technical director*, forstået som den, der tegner tekniske tegninger og bygger modeller af scenografien, og *art-technical director*, forstået som den, der bygger de planlagte sets.⁶³ Bag disse oprindelige termer gemmer sig den senere term *art director*. Man simulerer endnu ikke kameraets billedudsnit i tegninger, der foregiver at være set gennem kameraet, men tegner som nævnt oversigtsbilleder eller diagrammer, der på plantegninger af settet kan angive kameraets skiftende placeringer.

3.12. Art director vs. filmarkitekt

I løbet af 1914 diskuterer man ifølge David Bordwell behovet for i højere grad at kunne forudsige ikke kun kameraets placering, men også mere nøjagtigt indstillingens indhold. Dette sker ikke mindst som følge af stadig mere komplicerede indstillinger, variation af kameralinser og udbredelsen af såkaldt *analytisk filmklipning*.⁶⁴ Den analytiske klipning henviser grundlæggende til en større omhyggelighed eller forhøjet opmærksomhed på afstemningen mellem filmens klip og scenens dramatiske udvikling. Den analytiske klipning medfører samtidig en eskaleret klippefrekvens. De komplicerede sekvenser blev forberedt ved at søge assistance hos dygtige illustratører eller arkitekter, der præcist kunne visualisere det filmiske forløb og tegne detaljerede sets. Hvornår dette tidligst skete er usikkert, men Bordwell nævner, at den polskfødte art director Anton Grot omkring 1914 fremstillede tegninger, der illuderede kameraindstillinger. Grot blev senere en af de mest indflydelsesrige ekspressionistisk inspirerede designere for filmselskabet Warner Brothers, hvor han gjorde sig særligt bemærket i forbindelse med studiets tidlige gangsterfilm, musicals og historiske film som Mervyn LeRoys *Little Caesar* (1930), Busby Berkeleys *Gold Diggers of 1935* (1935) og Michael Curtiz' *Private lives of Elizabeth and Essex* (1939).⁶⁵ Léon Barsacq fremhæver derimod, at den franske arkitekt og designer Mallet-Stevens sammen med en setdesigner fra filmselskabet Gaumont, Jean

Perrier, var først til i 1926 at demonstrere en grafisk metode til systematisk af forudsige, hvilke dele af et set der ville være synligt set gennem et givet objektiv fra en given synsvinkel.⁶⁶ Det er en af filmdesignerens teknisk set vanskelige opgaver at kunne beregne og tegne billedudsnit som set gennem kameraet – afhængig af synsvinkel og objektivalg. Løsningen af opgaven giver imidlertid svar på, hvilke udsnit af scenografien der ses på filmbilledet, og dermed hvad der skal bygges, og hvad der kan undlades. Omkring 1914 vinder brugen af skalamodeller desuden indpas. 1914 er således året for premieren på Giovanni Pastrones italienske historiske og indflydelsesrige storfilm *Cabiria*. Filmen gør brug af omfangsrige tredimensionale dekorationer, der illuderer det antikke Rom, og får kolossal indflydelse ikke mindst på D.W. Griffiths mega-produktion *Intolerance* (1919). Først efter *Cabiria* er det ifølge Donald Albrecht passende at anvende termen *filmarkitekt* om filmens designer.⁶⁷ Termen bruges synonymt og parallelt med designterminerne, men vægter altså forbindelsen mellem film og arkitektur. Termen vandt på den måde særligt indpas i Tyskland, hvor flere instruktører som for eksempel Fritz Lang og filmiske designere i de tidlige film havde baggrund som arkitekter. Omkring 1914 bliver termen *art director* en almindelig betegnelse for filmens designer. Ifølge Jane Barnwell forekommer den første gang i en artikel i magasinet *Photoplay* i 1916.⁶⁸ Samtidig udspaltes andre funktioner fra instruktøren, for eksempel i denne sammenhæng væsentligt *location men* (i dag *location scouts*). På dansk omtaler Urban Gad i 1919 *location men* som *stifindere* (måske direkte oversat fra *scout*?) og antyder dermed også et centralt logistisk problem knyttet til location-optagelse.⁶⁹ Uden for USA eksisterer der andre historiske og sproglige varianter. Her skal kun bemærkes, at man i tidens anden filmiske stormagt, Tyskland, ikke kun brugte titlen *Filmarchitekt* men også *Szenenbilder* om filmdesigneren, mens Gad i Danmark beskriver filmdesignerne som *scenearkitekter* eller *dekorationssassistenter*.⁷⁰ Med inspiration fra Léon Barsacq oplister Affron & Affron desuden en række tilstødende internationale termer.⁷¹ Det er bemærkelsesværdigt, at der i den amerikanske sprogbrug med termen *art direction* lægges vægt på det filmiske udtryks *retning* eller *instruktion* samt tilknytningen til kunsten, mens der i den tyske sprogbrug med termen *Filmarchitekt* omvendt – ud over at den refererer til, at mange designere havde en baggrund som arkitekt – lægges vægt på forestillingen om et totalt rumligt design. Det er dette altomsluttende og kontrollerede filmdesign hos ekspressionisterne, som i for eksempel Robert Wienes' *Das Kabinett des Dr. Caligari* (1920), den tyske kritiker Siegfried Kracauer ser som symptom på den kommende nazistats totale design.⁷² Mere forsigtigt kan man konstatere, at sprogbrogen peger på forskellige dimensioner af det filmiske udtryk. Mens filmarkitekten nok associeres med det *totale* fysiske design, uden nødvendigvis at være ideologisk totalitær, kan man forbinde *art direction* med kunsten at *bevæge* filmen i tid. Juan

Antonio Ramírez bemærker således, gennem en henvisning til Myerscough-Walker, i 1942 en fundamental konflikt eller modsætning mellem filmdesignere, der arbejder med baggrund som illustratører, og filmdesignere, der har en arkitekturbaggrund. Forskellen er grundlæggende, at maleren eller illustratoren komponerer et billede, som kameraet ser det, mens arkitekten designer en bygning, der kan fotograferes og fotograferes i. Myerscough-Walker konkluderer, at maleren er som en kvinde optaget af følelser, og at arkitekten er som en mand optaget af tingenes sandhed. Den sidste var ifølge Myerscough-Walker overlegen, selvom det kunne lade sig gøre at blive en god art director uden at være arkitekt, hvis man vel at mærke blev assisteret af en.⁷³ Galt forklarer i sin feministisk inspirerede stilanalyse netop, at den nedvurdering, som udtryk associeret med det kulørte og ornamenterede har været præget af, netop skyldes, at disse opfattes som stående i forbindelse med såkaldte kvindelige værdier.⁷⁴ Udtryk som disse kan desuden forbindes med filmisk design. Det er således også denne dobbelthed i synet på det filmiske design, men uden kønspolitiske eller ideologiske overtoner, jeg i forestillingen om filmens dobbelte artefakt har ønsket at fremme. På dette tidspunkt som senere optræder den imidlertid som en modsætning i forståelsen af det filmiske design og i designerens arbejde.

3.13. Lydmuren

Siden fremkomsten af den fotografiske film i slutningen af attenhundredetallet er gennembruddet for lydfilm med Warner Brothers og Alen Croslands *The Jazz Singer* og Lloyd Bacons *The Singing Fool* (begge med Al Jolson) fra 1927 den måske mest afgørende begivenhed i filmens og filmdesignets historie. Lydfilmens gennembrud markerer samtidig indgangen til studiesystemernes og Hollywoodfilmens guldalder, der ligeledes influerer betydeligt på filmdesignerens arbejde og status. Denne guldalder bliver i høj grad formende for filmdesignerens arbejde og for opfattelsen af dette på tværs af Atlanten. De filmselskaber, der havde adgangen til den nye lydteknologi og mulighed for at bygge studier med lydscener, satte sig således relativt hurtigt på filmmarkedet og blev dominerende gennem såkaldte *top-down-ejerskaber* af fødekæden fra filmstudier over distribution til biografteatre. Studiernes og Hollywoods guldalder forløber på den måde frem til indførelsen af de såkaldte *antitrust-love*, der i 1948 gennemtvinger opløsningen af studiernes vertikale integration.⁷⁵ Andre faktorer, som for eksempel fremkomsten af tv'et, spillede ligeledes ind på systemets sammenbrud og biograffilmens svindende dominans. I første omgang medførte lydfilm imidlertid store tekniske vanskeligheder, der på den ene side begrænsede filmens visuelle udtryk, men på den anden side udvidede filmens brug af studier og sets. Location-optagelser blev vanskeliggjort af, at lyd

og billede ikke kunne optages separat, og af det forstørrede produktionshold, der blandt andet kom af, at al lyd skulle optages synkront med billedindspilningerne. Dette gjaldt ikke kun dialog, men også underlægningsmusik og effektlyde. Indspilning af underlægningsmusik krævede således indspilning af orkester i studiet fysisk placeret ved siden af settet. Hvis man ønskede krydsklipning i for eksempel dialogscener, var flerkameraindspilninger nødvendige. Dette betød igen begrænsninger for lyssætningen. Hvor man tidligere havde kunnet sætte lys til hver enkelt indstilling, skulle lyset nu muliggøre flere kamera-setupper. Kameraets bevægelsesfrihed begrænsedes dertil af mikrofonens rækkevidde. Alle disse forhold, der altså i første omgang indskrænkede det visuelle designs udtryk, medførte samtidig forøget brug af studiefaciliteterne. Den senere først krediterede production designer, William Cameron Menzies, skriver således i en samtidig artikel, hvordan lydfilmens netop udvidede brug af filmstudier og lettede designerens arbejde.⁷⁶ (Samme artikel beskriver desuden Anton Grotts arbejde som art director og retter opmærksomhed særligt på værdien af filmbilledes lys og skygeeffekter i forbindelse med Alfred Santells *Show Girl* (1928)). Filmstudierne blev i tiden efter lydfilmens gennembrud i det hele taget et attraktivt sted at søge beskæftigelse for unge arkitekter og designere i datidens ellers økonomisk deprimerede USA. Der skulle ikke kun designes flere sets til flere studieindspilninger, settets omgivelser skulle også kunne servicere flere filmiske funktioner: udstyr til lydoptagelse, flere kameraer, orkestre, udstyr til effektlyde. Stumfilmens studier var som Méliès' første studie glashuse bygget for at udnytte solens lys mest muligt. Arbejdsforholdene i disse drivhuse kunne på varme dage være ulidelige. Urban Gad beskriver således, hvordan man kunne blive nødt til at overrisle glasstudierne med vand – og hvilke problemer dette kunne give med uroligt og flimrende lys på filmene.⁷⁷ Lydfilmens studie blev på den måde som et negativ af stumfilmens studie – mørke, lydisolerede og vinduesløse kasser med brug for intensiv lyssætning. For betydningen af filmdesignets status og omdømme bliver studietidens guldalder dertil afgørende på flere måder. I første omgang over lydfilmens indflydelse på etableringen af de store studier og dermed også på vægtningen og betydningen af studierne eller filmselskabernes *house style*. Organisatorisk sker dette gennem etableringen af filmselskabernes standardiserede art departments. Internt i Hollywoodstudierne vender man sig senere netop mod organiseringen og hierarkiet i art departments, mens dele af den europæiske nybølge-bevægelse vender sig mod den æstetik og ideologi, man mener studiestilen repræsenterer.

3.14. House style

De dominerende Hollywoodstudier, der samlet omtales som *The Big Five* bestående af MGM, Paramount, Fox (efter 1935; 20th Century Fox), Warner Brothers og RKO (under disse figurerede de tre mindre studier Universal, Columbia og United Artist), udviklede systematiserede produktionsformer, der visuelt kom til udtryk i studiernes mere eller mindre genkendelige stiltræk. Den genkendelige, studiespecifikke stil omtales som studiets *house style*. MGM blev således associeret med den glamourøse art deco, mens Warner Brothers blev forbundet med den *film noir*-inspirerede, mere hårdkogt realisme. For at sikre sammenhængen i studiets fortrukne stilistiske parametre tilknyttede man over den enkelte films art director en såkaldt *supervising art director*, der også stod i spidsen for studiets art department. Den senere negative holdning til denne supervising art director kommer til udtryk i production designer Richard Sylberts bemærkning om MGM's Cedric Gibbons: Dennes set lignede altid og uafhængigt af filmens dramatiske fortælling det foregående Gibbons-design, fortæller Sylbert hos Barsacq.⁷⁸ En supervising art director kontrollerede altså som regel, at den stilistiske linje i de enkelte produktioner var i overensstemmelse med den overordnede studiestil, men blev som regel hovedkrediteret for den enkelte films art direction. Selvom de forskellige studier havde stilistiske overlap, forsøgte Léon Barsacq at associere tre dominerende stilarter med forskellige studier og deres supervising art directors.⁷⁹ Vigtigst var Cedric Gibbons, Richard Day og Hans Dreier. Cedric Gibbons var i en lang årrække – fra begyndelsen i 1924 til han trak sig tilbage i 1956 – tilknyttet MGM og således garant for studiets luksuriøse art deco-stil associeret med high-key-belysning af behandskede platinblondiner på silkelagner (se figur 3.4.). Det var imidlertid, i det mindste ifølge Donald Albrecht, ikke Gibbons, men den russiskfødte designer Romain de Tiroff, bedre kendt som *Erté*, der på anbefaling af William Randolph Hearst blev ansat af Louis B. Mayer og etablerede MGM's omtalte signaturstil.⁸⁰ Avismogulen Hearst var tidligt filminteresseret og etablerede – ikke mindst for at fremme sin kones karriere – det New York-baserede filmselskab *Cosmopolitan*. I den forbindelse engagerede Hearst en anden af de tidlige betydelige filmdesignere, den østrigskfødte Joseph Urban. Urban arbejdede for Hearst frem til 1925. Erté arbejdede i Hollywood i en kort periode fra 1924 til 1929, i flere omgange ukrediteret med kostumedesign, blandt andet i forbindelse med Fred Niblos *Ben-Hur: A Tale of the Christ* (1925). Først efter Erté forlader MGM, bliver det Gibbons, der dominerer studiets art department. Art departmentet omtales under ham, skal det indskydes, som studiets *architecture and engineering department*. Han vægter også de dele af designet, der findes i navnet.⁸¹ I perioden 1924 til 1956 blev Gibbons krediteret for ikke mindre end 1.032 film – med titler, der spændte fra *The Philadelphia Story* (1940)

over *The Wizard of Oz* (1939) og *A Night at the Opera* (1935) til *Singin' in the Rain* (1952) og *Grand Hotel* (1932). Han designede Oscar-statuetten og modtog den ikke færre end 11 gange. Den første Oscar for *Art Direction* blev uddelt i 1928. Gibbons fik den anden.



Figur 3.4. Cedric Gibbons var om nogen af periodens designere selv en stjerne. Han tegnede sit eget hus og indrettede det i MGM's genkendelige art deco-stil. Et berømt foto af ham og han hustru, skuespilleren Dolores Del Rio, foran husets store pejs, er som taget ud af en af hans dekorationer.

Hans Dreier arbejdede i USA kontinuerligt for Paramount og associeres med studiets mere germanske ekspressionistiskinspirerede atmosfærer. Han var i forvejen kendt for sine arbejder for de tyske UFA-studier, da han som del af bølgen af tyske filmarbejdere flygtede fra Nazityskland til Hollywood. Dreier forbindes typisk med sit samarbejde med en anden emigrant, Josef von Sternberg, og dennes ekspressive film med Marlene Dietrich for Paramount, der i det hele taget var det selskab, der var mest påvirket af europæisk arbejdskraft. Uden at opnå Gibbons monumentale omfang var Dreier supervisor på op mod 500 film for Paramount. Dreier var art director på Sternberg/Dietrich-filmene, blandt andre *Shanghai Express* (1932), *The Scarlet Empress* (1934), *The Devil Is a Woman* (1935), men også klassiske film noir-produktioner som Billy Wilders *Double Indemnity* (1944), *The Lost Weekend* (1945) og *Sunset Boulevard* (1950). I modsætning til Gibbons og andre supervising art directors i det hele taget besad Dreier en personlig stil, der prægede hans forskellige arbejder, ligesom han antageligt var vellidt blandt medarbejderne i sit art department. I det mindste

kommer kontrasten mellem Dreier og Gibbons til udtryk i et interview med Robert Boyle hos Affron & Affron:

(Dreier) was more than a good designer. Often his conceptions were brilliant. He was a great teacher and disciplinarian. I learned so much during the two years I was there. He knew in detail everything that concerned his department. We were encouraged to go to various departments to "follow through" on the designs created by the "unit" art directors for whom we were working at that time. I remember, later on, I worked for a short period at M.G.M. No one was allowed to leave his drawing board.⁸²

Robert Boyle blev, skal det nævnes, senere production designer for blandt andre Alfred Hitchcock og tilknyttet som lærer i production design ved *American Film Institute*. Hvis MGM var forbundet med high-key-belysning, blev Warner Brothers forbundet med selskabets forkærlighed for low-key-belysning og mere realistiske og dystre sets. Selvom Paramount og andre selskaber producerede film noir, blev periodens første gangsterfilm som *Little Caesar* (1930) og *Public Enemy* (1931) produceret for Warner Brothers. Som det også gælder de andre selskaber, er det trods princippet om house style forsimplet at forbinde studierne snævert med én stil eller genre. MGM producerede for eksempel Fritz Langs *Fury* (1936) samt billige serier som *Tarzan* (1932-). Marx Brothers skiftede fra Paramount til MGM og indspillede deres sidste burleske komedier her. En af de mest beundrede og alsidige art directors ved Warner Brothers efter Anton Grot var Richard Day, der ikke kun forbindes med selskabets hårdkogte image og senere realistiske sets som i *A Streetcar Named Desire* (1951) og *On the Waterfront* (1954), men også med mere elegante dekorationer som i for eksempel *Dodsworth* (1936). Det skal tilføjes, at Lyle Wheeler havde en status svarende til de tre ovennævnte over en lang periode hos 20th Century Fox. Hos Universal stod den engelskfødte Charles D. Hall bag designet af studiets horrorfilm som *Frankenstein* (1931) og *Dracula* (1931), men også film som Charlie Chaplins *The Gold Rush* (1925) og *Modern Times* (1936). Bag RKO's musicaldesign stod Van Nest Polglase, der også krediteres for Orson Welles' *Citizen Kane*. Reelt stod art director Perry Ferguson imidlertid for filmens design.⁸³ Det var forhold som dette mellem Polglase og Ferguson, der efterhånden bidrog til opløsningen af studiernes organisering af art departmentet under en supervising art director. Ikke overraskende opstod der blandt underordnede designere utilfredshed med, at dominerende skikkelser som Gibbons, Dreier og Day blev krediteret for designarbejde, de ofte kun havde bidraget til ved at godkende det. Robert Boyle beretter i et andet interview, at man som underordnet art director blot viste sine tegninger til Cedric Gibbons eller Hans Dreier, men reelt var alene om arbejdet. Systemet ophørte ifølge Boyle simpelthen, fordi alle i sidste ende indså, at det var unfair.⁸⁴ Det er nok en forsimplet fremlægning. Systemets ophør var således forbundet med hele

studiesystemets opløsning og udbredelsen af uafhængige produktioner, med mere løst ansatte designere til følge. Titlen *supervising art director* blev som del af denne bevægelse efterhånden og gradvist afløst af titlen *production designer*. Betegnelsen *production designer* blev imidlertid etableret omkring studiesystemets højdepunkt og historiske midte i forbindelse med produktionen af storfilmene *Gone with the Wind* (1939), der nok påbegyndtes hos MGM, men symptomatisk blev realiseret af David O. Selznick som uafhængig producent.

3.15. Genesis-myten og production designeren

Problemstillinger angående designerens status, selvforståelse og placering i filmverdenen skal her belyses gennem *Gone with the Wind*, der ikke kun er en af filmhistoriens klassikere, men hvis produktion også er direkte definerende for termen *production design*. Filmen kommer dermed til at tjene som forklarende eksempel på den problematik, der knytter sig til funktionen *production designer*. I én forstand bliver *production designeren* et alternativ til studiesystemets *supervising art director* og dermed et tegn på en mere uafhængig amerikansk film, dog stadig knyttet til filmstudierne. Samtidig vender for eksempel den europæiske nybølgebevægelse sig mod studierne som et hele og dermed også mod *production designerne*. For filmdesignere har fortællingen om Selznicks kreditering af William Cameron Menzies som filmhistoriens første *production designer* dertil definerende og delvist mytologisk karakter. En stor del af filmdesignerens og særligt *production designerens* selvforståelse knytter sig således til beretningen om produktionen *Gone with the Wind* og særligt Selznicks berømte memo om Menzies betydning i den forbindelse. I det følgende vil jeg blandt andet gennem John Thornton Caldwell forholde mig til filmdesignerens brug af identitetsforankrende narrativer og vise, hvordan positioneringer i forbindelse med produktionen af filmene, ved siden af Menzies uomtvistelige dygtighed, bidrog til etableringen af termen og funktionen *production designer*. I sit studie af produktionsforholdene i nutidens Hollywood destillerer John Thornton Caldwell seks eksisterende grundfortællinger knyttet til forskellige lag i filmproduktionsmiljøet, der kan være anvendelige, hvis man ønsker at kategorisere den type fortælling, der også knytter sig til overleveringshistorien om termen *production design*. De fortællinger, Caldwell støder på, karakteriserer han som henholdsvis *war-stories*, *against-all-odds-allegorier*, *genesis-myter*, *paths-not-taken-parabler*, *making-is-sagaer* og *cautionary-historier*.⁸⁵ Caldwell beskæftiger sig som tidligere nævnt særligt med *below-the-line*-funktioner, og fagene her knytter sig typisk til maskuline *buddy-* og *war-stories*, hvor man trods stor modstand klarer sig, overlever og finder en meningsfuld plads i den filmproducerende verden. *Production designere* og andre skabende

professioner, der er karakteriseret ved at kunne forhandle deres krediteringsplacering *over linjen*, knytter sig typisk til den type fortællinger, han betegner som enten *genesis-myter* eller *parthys-not-taken-parabler*. Den sidste type handler om at sætte sit karriereforløb i kontrast til andre mulige, man af forskellige grunde ikke valgte, eller som var uden for rækkevidde. *Genesis-myten* interesserer sig derimod særligt for forhold omkring et fags opståen. I denne type fortælling har hovedsageligt overleveringer af kundskaber fra et fags navnkundige mestre til de nuværende udøvere betydning. Samlet knytter disse narrativer sig ifølge Caldwell til opbygningen af professionel legitimitet og akkumulationen af karrieremæssig kapital. Caldwell fremhæver netop fortællingen om production designets opståen omkring produktionen af *Gone with the Wind* som eksemplarisk for den faglige genesis-myte. Det er i sig selv måske ikke mærkeligt, at en fortælling om etableringen af et fag kan have karakter af en skabelsesberetning. Det er det, den er, så hvordan skulle den kunne have karakter af andet? Det, Caldwell hæfter sig ved, er imidlertid, at fortællingen om production design tager sig ud som en beretning om et fags opstigen i et kunstnerisk hierarki, sådan som også jeg har beskrevet den – og at denne opstigen kulminerer i en slags symbolsk adling eller dåb af en højere rangerende figur. Det, Caldwell retter opmærksomheden mod, er, at man ved at genreklassificere den faglige fortælling og blotlægge dens struktur gennem en vis mistænksomhed eller kritisk læsning kan nærme sig et mere nuanceret billede af omstændighederne omkring for eksempel produktionsforhold i filmen. Man kan altså ved at identificere overleveringens karakter og genrebestemme den undgå en naiv accept af fortællingens gyldighed. Dette kan i særdeleshed være på sin plads i forbindelse med ofte gentagede fortællinger og måske ikke mindst i et produktionsmiljø, der som filmens dagligt håndterer dramatiske fortællinger. Med disse forbehold in mente udfolder fortællingen om termen *production designer* sig i kort form således: Den legendariske producer David O. Selznick fandt på titlen *production designer* til art direktøren og filminstruktøren William Cameron Menzies, da dennes omfattende indsats ifølge Selznick langt overskred den normale art directors bidrag til en films produktion. Selznicks memo om Menzies' status før produktionens begyndelse, som denne fortælling knytter sig til, har som antydning nu fået mytologisk karakter som fagets dåbsattest. Memoet indeholder imidlertid også spor af de magtrelationer og interne kampe i produktionen, der primært interesserer Caldwell. I 1937 skriver Selznick således til John Hay ("Jock") Whitney, der dels er hans personlige ven, dels bestyrelsesformand i Selznicks selskab *International Pictures*:

I feel that we need a man of Menzies's talent and enormous experience on the sets of this picture, and on its physical production. I hope to have "Gone with the Wind" prepared almost down to the last camera angel before we start shooting, because on this picture really

thorough preparation will save hundreds of thousands of dollars [...] When he gets the complete script, he can then do all the sets, set sketches, and plans during my absence, for presentation to me upon my return, and can start on what I want on this picture and what has only been done a few times in picture history (and these times mostly by Menzies) – a complete script in sketch form, showing actual camera setups, lightning, etc. This is a mammoth job that Menzies will have to work on very closely with Cukor. There is also the job of the montage sequences, which I plan on having Menzies not merely design and layout but also, in large degree, actually direct. In short, it is my plan to have the whole physical side of this picture, with many phases that I have not dealt with in this paragraph (such as the handling of the process shots) personally handled by one man who has little or nothing else to do – and that man, Menzies. Menzies may turn out to be one of the most valuable factors in properly producing this picture. One of the minor problems in connection with this arrangement is the matter of Menzies's credit. Menzies is terribly anxious not getting back to art direction as such, and of course this work on this picture, as I see it, will be a lot greater in scope than is normally associated with the term "art direction". Accordingly, I would probably give him some such credit as "Production Design by William Cameron Menzies."⁸⁶

Dokumentet beskriver omfanget af det arbejde, Selznick forestiller sig, at Menzies skal varetage, og hvordan denne omfangsrige forberedelse i sidste ende vil spare ham hundredetusindevis af dollars. Det er værd at bemærke, at Selznick bekymrer sig om, hvordan Menzies krediteres, og at denne bekymring er medvirkende til etableringen af termen *production designer*. Termen differentierer sig fra *art director* ved på en række områder at række ud over dennes sædvanlige kompetencer. Ikke kun forestiller Selznick sig, at Menzies gennemillustrerer filmens manuskript og udfører et komplet storyboard, han skal også instruere montagesekvenser og tage sig af forskellige special effect-optagelser. Selvom Selznick altså øjensynligt lægger store dele af filmens skæbne i hænderne på Menzies, er det symptomatisk, at han selv havde svært ved at fraskrive sig indflydelsen på filmens tilblivelse. I sidste ende måtte Selznick for eksempel opgive tanken om det komplette visuelle manuskript, ikke mindst fordi han selv kontinuerligt rettede i manuskriptet.⁸⁷ Forestillingen eller myten om *Gone with the Wind* som komplet storyboardet og dermed på papiret præ-editeret film har ikke mindst eksisteret på baggrund af Selznicks memo. Så sent som i 2010 kan man således i *Designers on Film* læse den typiske udlægning: at Menzies kortlagde filmen gennem komplekse storyboards og bidrog med over 2.000 detaljerede akvareller.⁸⁸ I sin Selznick-biografi fra 1970 nævner Bob Thomas hele 3.000 tegninger inklusive et komplet storyboard dækkende alle indstillinger. Filmhistorikeren Allan David Vetrees gør imidlertid grundigt op med denne forestilling i sin artikel om tilblivelsen af *Atlanta fire*-sekvensen⁸⁹ (se fig. 3.5.). Der er næppe tvivl om, at det komplette storyboard, blandt andet inspireret af processen bag Walt Disneys første tegnede spillefilm, *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), var Selznicks ønske. Gennemgangen af Selznicks

omfattende arkiv, der blev mulig efter dets overlevering til University of Texas, tilvejebragte dog ifølge Vetrees intet komplet storyboard. Arkivet indeholder mere end tre millioner enheder, som bøger, illustrationer, breve og andre dokumenter, hvoraf mindst 500.000 havde relation til *Gone with the Wind*. Af disse var omkring 200 originale tegninger skabt som forberedelse til filmen. 139 af disse var storyboards af Menzies og Lyle Wheeler.⁹⁰ Arkivet indeholdt dertil tegninger til arkitektoniske set-design samt kostumetegninger af Walter Plunkett. Uden at underkende Menzies' omfattede arbejde kan Vertrees konkludere, at filmen på ingen måde kan opfattes som præ-editeret. Selv filmens bedst forberedte sekvens – den berømte *Atlanta fire*-sekvens – blev løbende frem til og under klipningen forandret.⁹¹ Menzies fik ikke desto mindre og trods disse forbehold stor indflydelse på filmens stil, instruerede omkring 10 procent af den og er rimeligvis årsagen til det homogene udtryk, der, trods de tre skiftende instruktører og Selznicks indblanding, præger filmen. Dertil blev Menzies faktisk som den første krediteret med titlen *production designer* – eller rettere, som det hedder på titelskiltet, *Production of design*.



Figur 3.5. William Cameron Menzies storyboard i akvarel til *Atlanta fire*-sekvensen i *Gone with the Wind* (1939)

I sin fremstilling fremhæver Caldwell, at man ved at fokusere enøjlet på anerkendelsen af production designer-professionen overser den dimension af forløbet, der handler om, at Selznick gennem sin tætte strategiske alliance med Menzies lettere kunne manifestere sit eget aftryk på filmen.

Forfremmelsen af Menzies kan på den baggrund ikke forstås uden også at forstå Selznicks konflikter med filmens skiftende instruktører. Ved at binde sig til Menzies og forfremme ham sikrer Selznick først og fremmest sin egen kontrol over filmen.⁹² Ikke at instruktørerne Victor Fleming, George Cukor eller Sam Wood i dag er glemt, men *Gone with the Wind* er og omtales i dag først og fremmest som en Selznick-film. I et brev fra 1940 til Frank Capar, der på det tidspunkt var præsident for Screen Directors Guild, diskuterer Selznick på baggrund af uenigheder sine overvejelser omkring krediteringen for instruktion. Han skriver blandt andet:

I say I wanted to give George and Sam credit because if anyone has been done an injustice in connection with the credit on *Gone with the Wind*, it is these two men and Bill Menzies. [...] Bill Menzies spent perhaps a year of his life in laying out camera angles, lighting effects, and other important directorial contributions to *Gone with the Wind*, a large number of which are in the picture just as he designed them a year before Vic Fleming came on the film. [...] Since your associates are so concerned about the directorial credit, does it not occur to them that they might also be concerned about Cukor, Wood and Menzies.⁹³

Fokuseringen på magtrelationer tydeliggør den ikke uvæsentlige relation mellem producer, instruktør og production designer. *Gone with the Wind*-fortællingens gennemslagskraft som genesis-fortælling kom for Caldwell til at fortrænge en anden og for ham væsentligere fortælling, der drejede sig om spillet om ejerskab og kontrol over filmen. Der er næppe meget tvivl om, at netop dette spørgsmål har optaget Selznick. Cadwells forestilling om, at Selznick kan have forfremmet Menzies som led i en ”del og hersk”-strategi, er ikke usandsynlig. Selznick anså sig qua sin titel som producent som filmens ophavsmand.⁹⁴ Men den ene historie udelukker ikke nødvendigvis den anden. At man som Caldwell kan typebestemme fortællingen betyder ikke nødvendigvis, at fortællingen eller dele af den ikke kan være sand. Ved at opløse fortællingen og fokusere på filmens magtrelationer risikerer man derimod at overse de mere positive forandringer i organiseringen af art departmentet, som titelforskydningen også kom til at betyde. Historisk kom production designeren således til at afløse brugen af supervising art directors. Barsacq antyder ligeledes denne sammenhæng, samt at Menzies opnåede en status, hvor han ikke behøvede at bøje sig for studieregler.⁹⁵ Etableringen af titlen production designer betød samtidig, at filmens ledende art director efterhånden og mere rimeligt krediteredes som hovedansvarlig for designet. Hvor funktionen som supervising art director primært knyttede sig til studiets house style, forbinder production designeren sig med udviklingen af stilen i mere autonome enkeltværker produceret i –

eller med tiden uden for – studiesystemet. Det skal for at understrege kompleksiteten i disse forhold tilføjes, at *Gone with the Wind* i 1939 vandt en Oscar for bedste art direction – og syv andre kategorier. Det blev også filmens art director, der modtog prisen. Denne var imidlertid ikke William Cameron Menzies, men Lyne Wheeler. En stilfornyende film, der ikke i denne sammenhæng er blevet behandlet, er Orson Welles *Citizen Kane* (1941). Det skal imidlertid ikke forbigås, at netop *Citizen Kane* og *Gone with the Wind*, der er omtrentligt samtidige, fremstår illustrativt som film- og designhistorisk komplementære eksempler. Hvor *Citizen Kane* ikke mindst hos André Bazin blev hyldet for sine filmfotografiske dybdevirkninger og sin udfordrende narrative struktur, kan *Gone with the Wind* måske i begge henseender opfattes som kulørt. Teknisk set udfolder begge film imidlertid stor filmfotografisk og designmæssigt mesterskab og eksemplificerer på hver deres måde den æstetiske spændvidde og tekniske kunnen, der karakteriserede Hollywoods guldalder.

3.16. Oprøret mod de hvide telefoner og konflikten mellem auteuren og studiet

En del af de konflikter eller misforståelser, der trods en bred anerkendelse i det professionelle miljø eksisterer omkring production designere, kan som nævnt forklares gennem den oprindelige association med studiesystemet. Den europæiske nybølge af ofte mere realistisk-prægede auteur-film vendte sig mod, hvad der blev opfattet som både den amerikanske og populære europæiske studiefilms artificielle eskapisme. Dele af den italienske neorealisme var således bestemt af et opgør rettet direkte mod de hvide telefoners film, som symbol på film produceret under og præget af det fascistiske styre. André Bazins hylede som bekendt stilen hos blandt andre De Sica som udtryk for en iscenesættelse, der i modsætning til Hollywoods analytiske stil stod i et sandt forhold til filmens medfødte realisme. Selvom æstetiske betragtninger ikke lader sig opstille så enkelt hos Bazin, eksisterer der generelt hos nybølgeinstruktørerne, som han inspirerede, en modvilje mod det kommercielle studiesystem. Dette udelukker imidlertid ikke, at man samtidig hylder instruktører som Orson Welles, John Ford og Alfred Hitchcock, der leverede personlige film, selvom de opererede i studiesystemet. Det er på den måde naturligvis nødvendigt at skelne mellem studiesystemet og brug af filmstudier som sådan. Nok modsatte nybølgeinstruktørerne og deres danske dogme(lille)brødre sig (groft fortalt) studieproduktioner til fordel for billigere location-produktioner *i begyndelsen* af deres karriere, men senere i karrieren udnyttede de typisk gerne de muligheder, der eksisterede i filmstudiet. Samme bevægelse fandtes i England, hvor en generation af nye (New Wave-) instruktører som Jack Clayton og Lindsay Anderson modsatte sig Hollywoods illusionisme og arbejdede med udgangspunkt i hverdagsrealismen og locations.⁹⁶ De hvide telefoners

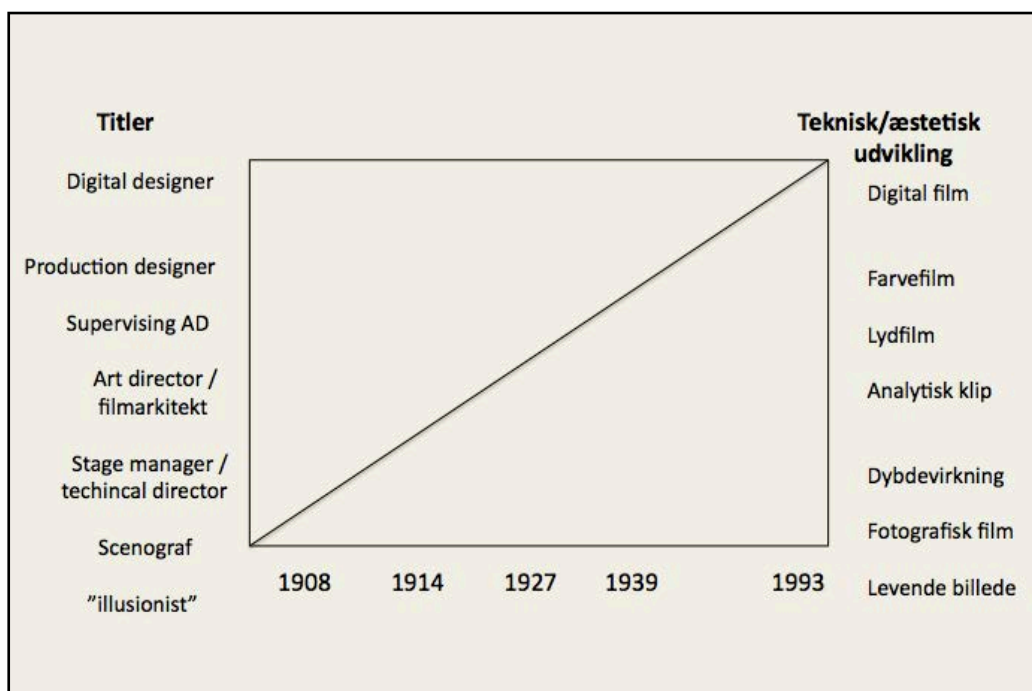
film finder således et modsvar i den britiske såkaldte *kitchen sink*-realisme. Blandt production designere har der omvendt eksisteret en modvilje rettet netop mod instruktører forankret i auteurbevægelsen. Opfattelsen kommer for eksempel til udtryk hos den franske production designer Dan Weils. Dan Weils har blandt andet arbejdet for Luc Besson på *Le Grand Bleu* (1988) og *The Fifth Element* (1997). Han fortæller, at synspunktet hos nybølgeinstruktørerne i Frankrig fra 1950'erne og frem til for nylig var, at designarbejdet udelukkende handlede om at finde passende locations, og at alle – en ven af instruktøren, en kusine eller en veninde – kunne stå for designet.⁹⁷ Heidi & Tony Lüdi er på samme spor og hævder, at nybølgens praksis direkte var skadelig for production designerens omdømme og skyld i, at filmene mistede deres egenart og karakter.⁹⁸ Production designeren Richard Boyle hævdede, at han altid undgik instruktører, der, undtagen Alfred Hitchcock vel at mærke, på nogen måde kunne kaldes auteurs.⁹⁹

Hvis man på baggrund af de her skitserede bevægelser trækker linjerne skarpt op, danner der sig altså et billede, hvor production designeren på den ene side er opstået som en reaktion på forhold i studiesystemet, men på den anden side samtidig står i modsætning til tænkningen i auteur-filmene. På den ene side er termen *production designer* meningsfuld i film af enhver art, hvor der arbejdes seriøst med det filmiske design. På den anden side knytter termen sig til en produktionsform, som er opstået i det amerikanske studiesystem, og kan tilmed forbindes med tænkningen i animationsfilmen. Begge dele kan i auteur-teoriernes optik kun undtagelsesvist forenes med kunstnerisk produktion. Hvis production designeren særligt i Europa og i Danmark oplever at befinde sig i en form for identitetsmæssig klemme, skyldes det rimeligvis dette skisma.

3.17. Bevægelser i den kunstneriske status

Jeg har i det foregående udpeget bevægelser i filmens teknologiske og æstetiske udvikling, der samtidig lader sig relatere til filmdesignerens evolution og designets opstigen i filmverdenens kunstneriske hierarki. Det vil kræve yderligere film- og designhistoriske studier at tegne udviklingen mere detaljeret og præcist, men det er dog muligt for overskuelighedens skyld at placere nogle omtrentlige sammenhænge mellem årstal, teknoæstetiske udviklinger og termer knyttet til filmens designer (se fig. 3.6). De første tydelige forandringer fra brug af fladt teatermaleri sker i årene omkring 1908, hvor termer som *stage manager* og *technical director*, inspireret af teatret, dukker op i filmproduktionen. Fra ca. 1914 vinder funktioner og termer som *draftsmen* og *art director* frem som mulig konsekvens af udbredelsen af analytisk klipning. I forlængelse af dette og i sammenhæng med lydfilens gennembrud omkring 1927 opstår systemet med *supervising art directors*. Den mest præcise

skæring finder sted med David O. Selznicks memo, der nævner titlen *production design* i 1937. Skæringerne knytter sig som nævnt mere eller mindre tydeligt til tekniske, æstetiske udviklinger. Omkring 1908 vinder større brug af dybde i det sceniske design indpas. Forandringerne i 1914 er dels inspireret af de store sets fra de historiske italienske film, dels af en nødvendighed som følge af intensiveret brug af analytisk klipning. I 1927 knyttes forandringerne til lydfilmens gennembrud. Selvom gennembruddet for titlen *production design*, som vi har set, knytter sig til en lang række faktorer, er en af de tekniske, jeg foreløbig ikke har bemærket, udbredelsen af farvefilmen. *Gone with the Wind* var ikke den første farvefilm, men som Victor Flemings *The Wizard of Oz* (1939) dog en af de første storfilm i farver, og baggrunden for den omhyggelige forberedelse af filmen skyldes ikke mindst dette. Selznick var i den forbindelse som nævnt inspireret af Disneys første spille- og farvefilm, *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937).



Figur 3.6. Oversigt over filmdesignerens titler relateret til den tekniske/æstetiske udvikling i filmens historie.

Digitaliseringen af filmen har tilsvarende lydfilmens gennembrud haft indflydelse på produktionen af filmen og designerens placering i produktionssystemet. Det er endnu vanskeligt at udpege et bestemt værk som eksemplarisk i den henseende. To oplagte kandidater kunne være Steven Spielbergs *Jurassic Park* (1993) og John Lasseters *Toy Story* (1995). Det afgørende er, at disse og andre rene digitale eller hybride produktioner tydeligt har tilføjet et nyt lag til filmdesignerens arbejde. Fremkomsten af det digital design har, som det blandt andet i følgende kapitel (4) fremstilles af

production designeren Alex McDowell, forandret organiseringen af art departmentet på en måde, der placerer eller kan placere det digitale design i centrum for produktionen. Hvis production designeren forstår eller behersker dette, kan han eller hun indtage den centrale placering her. På andre og mindre hybride produktioner har udviklingen, som vi for eksempel skal se det i forbindelse med Lars von Triers *Melancholia*, medført en opsplitning af afdelingen for digital og fysisk design. Afdelingen for det fysiske design ledes typisk af en production designer, mens en digital designer separat kan lede en digitale afdeling. Dette betyder også, at opgaver som for eksempel *storyboarding*, der, som vi har set, traditionelt har knyttet sig til production designerens opgaver, nu kan knytte sig til det digitale design. Få film som for eksempel (den tidligere dogmeinstruktør) Christian Levrings *Salvation* (2014) er skabt på baggrund af et komplet digitalt animeret storyboard og forener altså idealet om production design som præ-stilisering med digital teknologi.

3.18. Opstigningens ambivalens

I det forgående har jeg forsøgt at anskueliggøre, hvordan behandlingen af filmens design har været hæmmet af tænkningen i filmens teorihistorie. Jeg har desuden vist, hvordan filmdesignerens designtitler (fra stage manager, maler eller scenograf til production designer), der historisk har betegnet filmens designere, på den ene side kan fremlægges som tegn på designets voksende status internt i filmens produktionsverden og på den anden side tolkes som symptom på en ustabil identitet. Da funktioners og individers placering i filmverdenens hierarki er et centralt parameter for overlevelsen – særligt i en attraktiv og kollektivt producerende verden som filmens – har denne placering været et tilbagevendende tema i gennemgangen. Placeringen i hierarkiet kan, som jeg vil vise i kapitel 4, umiddelbart aflæses direkte ved individers og funktioners position i filmens rulletekster, der på den måde sammen med mere omfangsrige lister på digitale databaser som IMDB tegner et hurtigt billede af filmverdenens omfang og hierarki. Kunstsociologen Howard S. Becker refererer netop til filmens omfattende kreditering og tolker den samtidig som tegn på høj specialisering, ekstrem findeling af funktioner og symptom på en verden med stor forvirring eller usikkerhed om kunstnerisk status.¹⁰⁰ Filmdesignere har ligesom en række andre funktioner i filmens verden bevæget sig fra at have status af håndværksmæssig eller teknisk karakter til at blive regnet for (mere eller mindre) centrale kreative bidragydere i skabelsen af filmværket. Paul Lopes beskriver en lignende opstigen af jazzens som genre i musikverdenen, fra folkekultur til verdenskunst, der til dels har inspireret gennemgangen af filmdesignerens opstigen.¹⁰¹ Mens titler som instruktør, filmfotograf eller filmklipper har været relativt stabile gennem filmens historie, har designernes titler som nævnt

være præget af relativt store forandringer. Der er således for filmfotografer en særlig status forbundet med medlemskab af *The American Society of Cinematographers*, der med sin etablering i 1911 regnes for filmhistoriens ældste filmforbund. Medlemmer af forbundet krediteres af samme grund og som en markering af dette med initialerne A.S.C. på amerikanske film. Selvom teknologien har forandret sig, er den filmfotografiske kernefunktion og forestillingen om den grundlæggende stabil og har ikke, (ud over det meget tekniske), sat sig spor i sproget. Modsat har de forandringer, der gennem de samme mindst 100 år har præget designområdet, sat sig tydelige spor i sprogbrugen omkring designarbejdet. Usikkerheden i sprogbrugen kommer for eksempel til udtryk ved Oscar-uddelingene, hvor prisen for bedste art direction gives for production design. Oprindeligt udeltes Oscaren for bedste filmdesign til *interior decoration*. Titlerne *production designer* og *art director* er hentet fra amerikansk sprogbrug og benyttes oftest om de mest indflydelsesrige af filmens mange designfunktioner. Samtidig indeholder termene spor af den identitetsmæssige tvetydighed, der knytter sig til faget. Art director giver således associationer i retning af filmens instruktion, hvad der efter sigende på et tidspunkt gav anledning til diskussioner med det amerikanske instruktørforbund.¹⁰² Production design kan på samme måde give associationer i retning af en producentrolle. Titlerne, der førhen tilnærmet dækkede over samme funktion, henviser nu til noget forskelligt, men bruges ofte i flæng. Et udtryk for sproglig forvirring knytter sig til det amerikanske forbund *Art Directors Guild* for production designere og andre scenedesignere. Forbundet kaldte sig indtil for nylig på sin hjemmeside *Art Directors Guild*, men den reelle titel er noget mere omfattende og lyder i sin fulde ordlyd: *Art Directors Guild & Scenic, Title and Graphic Artists, Set Designers & Model Makers, Illustrators & Matte Artists, Digital Artists*. Den lange undertitel giver mening for et forbund, der har til opgave at favne alle designfunktioner med tilknytning til scenisk arbejde. Det er ikke desto mindre påfaldende, at titlen production design ikke indgår i det amerikanske forbunds navn, på trods af at mange af dets medlemmer betegner sig selv som production designere, og at dette i princippet er den højeste stilling, forbundets medlemmer kan besidde. Herhjemme er production designere organiseret i *Sammenslutningen af Danske Scenografer*. Ved siden af disse problemstillinger eksisterer der i vesten desuden forskellige æstetiske/ideologiske syn på production designeres funktion. Designtitlerne knytter sig typisk til den amerikanske studietradition, som den europæiske kunstmiljøscene, i det mindste forstået som nybølge- og dogmefilm, har forholdt sig kritisk til. Andre har ment, at produktionsformen og den dertil hørende fagterminologi ikke havde betydelig udbredelse i Danmark. Så sent som i 1995 skriver Kaare Schmidt for eksempel i sin gennemgang af filmens produktionsfaser om production design, at denne funktion ikke findes i Danmark.¹⁰³ Første

gang termen bruges i dansk film er muligvis om Henning Bahs funktion i Lars von Triers *Europa* (1991). En pointe i denne sammenhæng er desuden, at fremkomsten af den digitale designer har forandret production designerens funktion og organiseringen af art departmentet på en måde, der i nogle tilfælde på store produktioner placerer det digitale design i centrum. I andre tilfælde er der, som vi skal se i kapitel 5, sket en opsplitning, så funktioner, der oprindeligt var i art departmentets kerne, som for eksempel story boarding, er flyttet til en særskilt digital afdeling. Afdelingen for det fysiske design ledes typisk af en production designer, mens en digital designer leder den digitale afdeling. Jeg vil i dette kapitels sidste del eksemplificere, hvordan designerarbejdet karakteriseret af en sådan opdeling har udfoldet sig i de to afdelinger i forbindelse med Lars von Triers hybridfilm *Melancholia* (2011). Afsnittet beskæftiger sig imidlertid ikke kun med disse organisatoriske forandringer, men også i højere grad med designvalg og designplaner i de to afdelinger under ledelse af henholdsvis Peter Hjorth og Jette Lehmann. Digitaliseringen af filmen har på den måde tilsvarende lydfilmen haft indflydelse på produktionen af filmen og designerens placering i produktionssystemet. Bordwell sammenligner på samme måde de to teknologiske gennembrud, men bemærker at omfanget af digitaliseringen modsat lyden ikke nødvendigvis opfattes, da det digitale, artificielle billede ofte mimer fotorealisme.¹⁰⁴ I det følgende kapitel (4) vil jeg blandt andet vise, hvordan forandringer i det filmiske materiale har forandret filmdesignerens proces og placering i filmens produktion. Kapitlet forholder sig dog primært til designerens, nærmere bestemt production designerens, metode og arbejde i filmen eller tv-seriens art department. Kapitlet tegner således et billede af designarbejdets horisontale organisatoriske hierarki og vertikale designproces indskrevet i en samtidig film- eller tv-serieproduktionsverden.

-
- ¹ François Truffaut citat fra Ann Gillain (ed.): *Le cinéma selon François Truffaut* (Paris, Flammarion, 1988): 132. Her gennem Rosalind Galt: *Pretty – Film and the Decorative Image* (New York, Columbia University Press; 2011):15
- ² Urban Gad: *Filmen – Dens Midler og Maal* (Kjøbenhavn og Kristinia, Gyldendalske Boghandel – Nordisk Forlag; 1919): 119.
- ³ David Bordwell: *On the history of Film Style* (Cambridge, Harvard University Press, 1999): 12-46.
- ⁴ Noël Carroll: *Engaging the Moving Image* (New Haven & London, Yale University Press, 2003): 9.
- ⁵ Rudolf Arnheim: "Film and Reality" [1933] i *Film as Art* (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 1992): 8.
- ⁶ Walter Benjamin: *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* [1936] (London, England, Penguin Books, 2008): 28-30.
- ⁷ Rudolf Arnheim: "A New Laocoön: Artistic Composites and the Talking Film" [1938] i *Film as Art* (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 1992): 199-230.
- ⁸ Sergei Eisenstein: "Efter billedet" [1929] i *Udvalgte skrifter* (Holstebro, Odin Teatrets Forlag, 1972): 96.
- ⁹ David Bordwell: *On the history of Film Style* (Cambridge, Harvard University Press, 1999).
- ¹⁰ Siegfried Kracauer: *Theory of Film – The Redemption of Physical Reality* [1960] (New Jersey, Princeton University Press, Princeton, 1997): 27-40.
- ¹¹ Siegfried Kracauer: *Theory of Film – The Redemption of Physical Reality* (New Jersey, Princeton University Press, Princeton, 1997): 39
- ¹² Siegfried Kracauer: *Theory of Film – The Redemption of Physical Reality* (New Jersey, Princeton University Press, Princeton, 1997): 40.
- ¹³ Siegfried Kracauer: *Theory of Film – The Redemption of Physical Reality* (New Jersey, Princeton University Press, Princeton, 1997): xlvii-xlviii.
- ¹⁴ Erwin Panofsky: "Stil og medium i film" [1934-1947] i *Billedkunst og billedtolkning*. (København: Nyt Nordisk Forlag, Arnold Busck, 1983): 166.
- ¹⁵ Erwin Panofsky, "Stil og medium i film" i *Billedkunst og billedtolkning*. (København: Nyt Nordisk Forlag, Arnold Busck, 1983): 167.
- ¹⁶ Siegfried Kracauer: *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film* (USA, Princeton University Press, 1947): 76.
- ¹⁷ Citatets oprindelse er en anelse apokryfisk. Kracauer har citeret fra Rudolf Kurtz: *Expressionismus und Film* (Berlin, 1929): 66, hvor der henvises til Warm. Siegfried Kracauer *Theory of Film – The redemption of physical reality* [1960] (Princeton University Press, Princeton, New Jersey; 1997): 39. Thomas Elsaesser tilskriver imidlertid citatet Walter Röhrig, der ligeledes var designer på *Caligari*. Thomas Elsaesser: *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary* (USA, Routledge, 2004): 99.
- ¹⁸ André Bazin: "Theater and Cinema". *What is Cinema?* vol. 1 [1967] (California, University of California Press, 2005): 102-103.
- ¹⁹ André Bazin: "De Sica: Metteur en Scène". *What is Cinema*, vol. 2 [1971] (California, University of California Press, 2005): 65.
- ²⁰ André Bazin: "Painting and Cinema" *What is Cinema?*, vol. 1. (California, University of California Press, 2005): 165 ?
- ²¹ André Bazin: "The Evolution of the Language of Cinema". *What is Cinema?*, vol. 1. (California, University of California Press, 2005): 35-36.
- ²² Bordwell opsummerer Bazins ifølge ham *quasi-Hegelianske* syn på udviklingen i filmstilen således: "The opposing strains of the 1920s, Expressionism-plus-montage and photographic realism, find a temporary synthesis in 1930s classical cutting. But this synthesis still falls short of true realism. The conflicting tendencies within classical cutting – time-abstracting *décopage*, versus the urge to respect real time – yield a new synthesis in Welles's deep-focus long take." David Bordwell: *On the history of Film Style* (USA, Harvard University Press, 1999): 64.
- ²³ "A cliché of film criticism since André Bazin is that *Citizen Kane* is a, if not the, supreme example of photographic realism. It seems to me more to the point to recognize the film for the masterpiece of subtle illusionism that it is. In a sense, it is a kind of ultimate realization of Welles's magic act." Robert L. Carringer: *The Making of Citizen Kane* (USA, University of California Press; 1996): 99.
- ²⁴ David Bordwell: *On the History of Film Style* (Cambridge, Harvard University Press, 1999): 62.
- ²⁵ Alexander Astruc: *The Birth of a New Avant-Garde: La Camera-Stylo*. [1948] tilgængelig på https://soma.sbccc.edu/users/davega/FILMST_113/FILMST_113_0ld/GENERALTHEORY/CameraStylo_Astruc_1928.pdf.
- ²⁶ This art, although blessed with an enormous potential, is an easy prey to prejudice; it cannot go on forever ploughing the same field of realism and social fantasy which has been bequeathed to it by the popular novel. It can tackle any subject, any genre. The most philosophical meditations on human production, psychology, metaphysics, ideas, and passions lie well within its province. I will even go so far as to say that contemporary ideas and philosophies of life are

- such that only the cinema can do justice to them. Alexander Astruc: *The Birth of a New Avant-Garde: La Camera-Style*. [1948] tilgængelig på https://soma.sbccc.edu/users/davega/FILMST_113/FILMST_113_0ld/GENERALTHEORY/CameraStylelo_Astruc_1928.pdf.
- ²⁷ Robert Bresson: *Notes on The Cinematographer* [1975] (London, Quartet Books Ltd; 1986): 8.
- ²⁸ Eva Novrup Redvall: *Writing and Producing Television Drama in Denmark. From "The Kingdom" to "The Killing"* (UK, Palgrave Macmillan; 2013): 85.
- ²⁹ "In the realm of the cinema all nonnarrative genres – the documentary, the technical film, etc. – have become marginal provinces, border regions so to speak, while the *feature-length film of novelistic fiction*, which is simply called a "film" – the usage is significant (as in statements like "The short was terrible, but the film was great" or "What are they showing tonight, a series of shorts or a film?" etc.) terrible, – has traced more and more clearly the king's highway of filmic expression." Christian Metz: *Film Language – a Semiotics of the Cinema* [1971] (Chicago, University of Chicago Press, 1974): 94.
- ³⁰ Casper Tybjerg: *Filmfortælling og filmdrama* i Lennard Højbjerg (red.) *Sekvens 94. Fortælleteori og levende billeder*. (København, Institut for Film- og Medievidenskab; 1994): 187.
- ³¹ At filmens fiktive indhold kan forstås og analyseres meningsfyldt som fortælling ændrer ikke ved den brist, det er ikke at betone filmens dramatiske og mimiske kvaliteter. Når jeg forbinder fiktionens film med det fortællende, skal det altså præciseres, at jeg opfatter den som et *dramatisk fortællende* udtryk af lyde, handlinger og levende billeder. Dette udtryk kan indeholde passager af både *lyrisk* og *episk* karakter, men opfattes ikke desto mindre primært som *dramatisk mimisk* gengivelse i levende billeder.
- ³² Christian Metz: *Film Language – a Semiotics of the Cinema* [1971] (Chicago, University of Chicago Press, 1974).
- ³³ Se for eksempel: Roland Barthes: *Mytologier* [1957-70] (København, Gyldendal, 1996) og Roland Barthes: *Billedets retorik* [1964] i Bent Fausing & Peter Larsen (red): *Visuel kommunikation 1*. (København, Medusa, 1980): 42-57.
- ³⁴ Der er tale om en slags ur-identifikation, hvor barnet i omkring 6-18-måneders-alderen registrerer sit jeg og begynder sin frigørelse konfronteret med sit spejlbillede. Jacques Lacan: *Det ubevidste sprog* (København, Bibliotek Rohdos, 1973): 48-49.
- ³⁵ Christian Metz: *Psychoanalysis and Cinema* (USA, Indiana University Press, 1982): 42-64.
- ³⁶ Jean-Louis Baudry: "The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema" [1975] i Gerald Marst, Marshall Cohen & Leo Braudy (red): *Film Theory and Criticism – Fourth Edition* (New York, Oxford University Press, 1992): 690-724.
- ³⁷ *Spektatoren* er 1) *en voyeur* gemt i salens mørke aflurende filmens flimmer af til- og afdækninger, 2) *en narcissist*, hvis ego konstitueres via billedspejlets identifikation, 3) *en fetichist*, der begærer objektets skønhed feticheret med pels og skinnende ting iboende stjernens kvalitet, og sidst 4) *en sadist*, der finder nydelse i filmens kausalt tvingende dramaturgi. Laura Mulvey: "Visual Pleasure and Narrative Cinema" [1975] i Gerald Marst, Marshall Cohen & Leo Braudy (red): *Film Theory and Criticism – Fourth Edition* (New York, Oxford University Press, 1992): 746-757.
- ³⁸ Et par karakteristiske titler er Slavoj Žižek: *Enjoy Your Symptom! Jacques Lacan in Hollywood and out*. (New York, Routledge, 2001) og *Looking Awry – an Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture* (London, The MIT Press, 1991).
- ³⁹ Noël Carroll: *Mystifying Movies – Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. (New York, Columbia University Press, 1988): 8.
- ⁴⁰ Se for eksempel: Bodil Marie Thomsen: *Filmdivaer – Sjernens figur i Hollywoods melodrama 1920-40* (København, Museum Tusulanums Forlag, 1997).
- ⁴¹ Rosalind Galt: *Pretty – Film and the Decorative Image* (New York, Columbia University Press; 2011)
- ⁴² Torben Grodal: *Filmoplevelse – en indføring i audiovisuel teori og analyse* (Frederiksberg, Samfundslitteratur, 2003): 80.
- ⁴³ Barry Salt: *Film Style, Technology, History & Analysis* (London, Starword, 1983) og *Moving into Pictures* (London, Starword, 2006).
- ⁴⁴ Se for eksempel Mette Kramer: "Følelser og kognition i film" i Thomas Wiben Jensen og Martin Skov: *Følelser og Kognition* (2007): 244.
- ⁴⁵ David Bordwell: *Narration in the Fiction Film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985): 29-98.
- ⁴⁶ David Bordwell: *Narration in the Fiction Film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985): 99-146.
- ⁴⁷ Noël Carroll: *Engaging the Moving Image* (New Haven & London, Yale University Press, 2003): 141.
- ⁴⁸ David Bordwell: "Den klassiske Hollywoodfilm". *Tryllelygten*, vol. 2, no. 2, 1995: 68-69.
- ⁴⁹ David Bordwell: *Narration in the Fiction Film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985): 274-310.
- ⁵⁰ David Bordwell: *Figures Traced in Light – On Cinematic Staging* (Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 2005): 26.
- ⁵¹ Barry Salt: *Film Style, Technology, History & Analysis* (London, Starword, 1983).
- ⁵² Flere eksempler i Barry Salt: *Moving into Pictures* (London, Starword, 2006).

-
- ⁵³ David Bordwell: *William Cameron Menzies: one Forceful, Impressive Idea*:
<http://www.davidbordwell.net/essays/menzies.php>.
- ⁵⁴ Lev Manovich: *The Language of New Media* (Massachusetts, The MIT Press, 2001): 299
- ⁵⁵ Se David Bordwell: *Figures Traced in Light – On Cinematic Staging* (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2005) og David Bordwell, Janet Staiger & Kristine Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960* [1985] (New York, Routledge, 2004)
- ⁵⁶ Se for eksempel David Bordwell, Janet Staiger & Kristine Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960* [1985] (New York, Routledge, 2004): 247.
- ⁵⁷ Jonathan Crary: *Techniques of The Observer – on vision and modernity in the nineteenth century* (London, England, MIT Press, 1994) og Lev Manovich: *The Language of New Media* (U.S.A. Massachusetts Institute of Technology, 2001)
- ⁵⁸ Léon Barsacq: *Caligaris Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film design* (Boston; New York Graphic Society; 1976): 121
- ⁵⁹ Donald Albrecht: *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies*: 28. (Georges Méliès; Les Vous Cinematographique: La Revue du Cinéma, 15. oktober 1929).
- ⁶⁰ David Bordwell: *Figures Traced in Light – On Cinematic Staging* (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2005): 18-22.
- ⁶¹ Léon Barsacq: *Caligaris Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film design* (Boston; New York Graphic Society; 1976): 13.
- ⁶² Léon Barsacq: *Caligaris Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film design* (Boston; New York Graphic Society; 1976): 10.
- ⁶³ Juan Antonio Ramírez: *Architecture for the Screen – A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age* (North Carolina, McFarland & Company, Inc; 2004) 26. samt Affron & Affron: *Sets in Motion – Art Direction and Film Narrative* (New Jersey; Rutgers University Press; 1995): 12
- ⁶⁴ David Bordwell, Janet Staiger & Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. [1985] (New York, Routledge, 2004):147.
- ⁶⁵ Donald Albrecht: *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies* (New York, Harper & Row, 1986):109.
- ⁶⁶ Léon Barsacq: *Caligaris Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film design* (Boston; New York Graphic Society; 1976): 44-45.
- ⁶⁷ Donald Albrecht: *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies*: (New York, Harper & Row, 1986):.30.
- ⁶⁸ Jane Barnwell: *Production Design – Architects of the Screen* (London; Wallflower; 2004):7
- ⁶⁹ Urban Gad: *Filmen – Dens Midler og Maal* (Kjøbenhavn og Kristiania, Gyldendalske Boghandel – Nordisk Forlag, 1919): 209.
- ⁷⁰ Urban Gad: *Filmen – Dens Midler og Maal* (Kjøbenhavn og Kristiania, Gyldendalske Boghandel – Nordisk Forlag, 1919):118-119.
- ⁷¹ Affron & Affron: *Sets in Motion – Art Direction and Film Narrative* (New Jersey; Rutgers University Press; 1995): 12
- ⁷² Siegfried Kracauer: *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film* [1948] (Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 2004).
- ⁷³ Juan Antonio Ramírez: *Architecture for the Screen – A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age* (North Carolina, McFarland & Company, Inc; 2004): 45.
- ⁷⁴ Rosalind Galt: *Pretty – Film and the Decorative Image* (New York, Columbia University Press; 2011):
- ⁷⁵ Forbindelsen mellem lydfilmen og etableringen af det amerikanske studiesystem er velbeskrevet i filmhistorien, men se for eksempel David A. Cook: *A History of Narrative Film. Second Edition* (London, Emory University, 1990):.290.
- ⁷⁶ William Camaron Menzies: *Cinema Design* (Thearee Arts Monthly, sept 1929, vl XIII-no.9): 683
- ⁷⁷ Urban Gad: *Filmen – Dens Midler og Maal* (Kjøbenhavn og Kristiania, Gyldendalske Boghandel – Nordisk Forlag, 1919):73.
- ⁷⁸ Léon Barsacq: *Caligaris Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film design* (Boston; New York Graphic Society; 1976): 58.
- ⁷⁹ Léon Barsacq: *Caligaris Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film design* (Boston; New York Graphic Society; 1976): 57.
- ⁸⁰ Donald Albrecht: *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies* (New York, Harper & Row, 1986):88.
- ⁸¹ Affron & Affron: *Sets in Motion – Art Direction and Film Narrative* (New Jersey; Rutgers University Press; 1995): 12
- ⁸² Affron & Affron: *Sets in Motion – Art Direction and Film Narrative* (New Jersey; Rutgers University Press; 1995): 19-20
- ⁸³ Robert L. Carringer: *The Making of Citizen Kane* (Berkeley, University of California Press, 1996):38.
- ⁸⁴ Robert Boyle i Vincent LoBrutto: *By Design. Interviews with Film Production Designers* (London, Praeger; 1992): 6-7.
- ⁸⁵ John Thornton Caldwell: *Production Culture – Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television* (Durham and London, Duke University Press, 2008):38.
- ⁸⁶ Rudy Behlmer (red.): *MEMO from David O. Selznick* (New York, The Viking Press, 1972):151-152.

-
- ⁸⁷ David Bordwell: *William Cameron Menzies: One Forceful, Impressive Idea*. Tilgængelig på: <http://www.davidbordwell.net/essays/menzies.php> <http://www.davidbordwell.net/essays/menzies.php>.
- ⁸⁸ Cathy Whitlock: *Designers on Film. A Century of Hollywood Art Direction* (New York, HaperCollins Publishers; 2010): 17.
- ⁸⁹ Alan David Vertrees: "Reconstructing the "Script in Sketch Form". An Analysis of the Narrative Construction and Production Design of the Fire Sequence in *Gone with the Wind*". *Film History*, vol 3, no. 2, 1989: 91.
- ⁹⁰ Wheeler arbejdede, før han kom til 20th Century Fox, for O. Selznick, blandt andet på *The Adventures of Tom Sawyer* (1938) sammen med Menzies og senere blandt andet Hitchcocks *Rebecca* (1940).
- ⁹¹ Alan David Vertrees: "Reconstructing the "Script in Sketch Form". An Analysis of the Narrative Construction and Production Design of the Fire Sequence in *Gone with the Wind*". *Film History*, vol 3, no. 2, 1989: 100.
- ⁹² John Thornton Caldwell: *Production Culture – Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television* (Durham and London, Duke University Press, 2008):47-48.
- ⁹³ Rydy Behlmer (red.): *MEMO from David O. Selznick* (New York, The Viking Press, 1972):240.
- ⁹⁴ I sin karakteristik af Seltznick skriver Bent Forslund, at denne i forbindelse med fyringen af John Huston under indspilningerne af Hemmingways *A Farwell to Arms* (1957) udtaler:" *In Mr. Huston, I asked for a first violinists and instead got a conductor*" Bengt Forslund: *Dröm fabrikens verklighet*. (...). 319.
- ⁹⁵ Léon Barsacq: *Caligari's Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film Design* (Boston, New York Graphic Society, 1976):166-167.
- ⁹⁶ Laurie N. Ede: *British Film Design – A History* (London, I.B. Tauris; 2010):93-111.
- ⁹⁷ Dan Weil i Peter Ettetdgui: *Production design & Art Direction*. (Hover, UK, RotoVision, 1999):179.
- ⁹⁸ Heidi & Loni Lüdi: *Movie Worlds. Production Design in Film/Das Szenenbild im Film*. (London/Stuttgart, Edition Axel Menges, 2000).14.
- ⁹⁹ Robert Boyle i Vincent LoBrutto: *By design: Interviews with Film Production Designers* (Westpoint, Praeger; 1992):12.
- ¹⁰⁰ Howard S. Becker: *Art Worlds – 25th Anniversary Edition*. (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2008): 80.
- ¹⁰¹ Paul Lopes: *The Rise of a Jazz Art World* (Cambridge, Cambridge University Press, 2002):
- ¹⁰² I det mindste diskuterer Affron & Affron forholdet mellem instruktør og art director. Affron: *Sets in Motion – Art Direction and Film Narrative* (New Jersey; Rutgers University Press; 1995): 21
- ¹⁰³ Kaare Schmidt: *Film. Historie, Kunst, Industri* (København, Gyldendal; 1995): 71.
- ¹⁰⁴ David Bordwell: *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies*. (Wiscontin; The Irvington Way Institute Press; 2012): 11.

4.0. Filmens designverden og designproces

Anne Mette Drivsholm: *Jeg har oplevet to forskellige kulturer. En dansk og en engelsk, der er mere hierarkisk, og hvor der måske også er et lidt større art department. Det brugte vi meget tid på at finde ud af til Wallander. Jeg tror, vi bildte os ind, at kulturene ikke var så forskellige. Men der er forskellige måder at organisere sig på. Herhjemme er vi vant til i højere grad at hjælpe hinanden og uddelegere. Det engelske system er meget opdelt og hierarkisk. Der er production designeren og art directoren. Der kan godt være mere end én art director, alt efter hvor stor produktionen er. Funktionen kan være delt ud på en, der er teknisk byggeleder, og en anden, der er mere på udtrykket. Den rolle har jeg haft på mine tre omgange Wallander – i alt ni film i spillefilmslængde. Vi var to art directors; den svenske Andreas Olin og jeg. Så var der en prop master. Det troede jeg i lang tid svarede til en chefrequisitor, men prop masteren er mere en praktisk organisator, der finder ud af, hvor mange locations der er, hvornår skal vi ind, hvornår skal vi ud, og hvem der skal gøre hvad. Han organiserer det logistiske. Så var der også prop buyers. Det er dem, der ligesom en requisitor køber ting og sørger for, at alle rekvisterne er der. Der var en set dresser, der med hjælp fra prop masteren og hans eller hendes folk dresser settet. Og så var der sådan nogle charge hands, der hjælper prop masteren. På settet var der en standby art director og nogle hjælpere til den person. Vi havde for eksempel tre på settet som stand by props assistants. Stand by art directoren holder sig tæt på instruktøren og kigger i monitoren og er designerens øjne på settet. Vi var på den måde omkring 14-15 personer i art departmentet. Vi havde også en grafisk artist med og en art department coordinator, som tog sig af alle kvitteringer og holdt styr på økonomien. Hvert afsnit varede 1½ time og var en afsluttet historie. Det betød, at samtidig med vi var i optagelse på en film, var vi i forberedelse med en ny instruktør og fotograf på en anden. Vi havde kun en lille uges mellemrum, hvilket betød, at vi måtte dele os op. Production designeren var på én film, mens art directoren forberedte den næste film og tog med instruktøren rundt og så på locations. Man skulle altså servicere to instruktører samtidigt.*

Knirke Madelung: *Når du fortæller, at der var en, der tog sig af kvitteringerne, og en anden, der tog sig af tidsplaner, og en tredje, der tog sig af budgetteringer, og en fjerde, der tog sig af at tegne. Så tænker jeg, hold da op; det gjorde jeg da alt sammen, det der. Jeg havde en til at tegne og en anden, der tog sig af at samle rekvister. Men jeg var jo rigtig meget inde over det hele og er det altid, næsten lige meget hvor stor en produktion jeg arbejder på.*

Anne Mette Drivsholm: *Vores første production designer, Jacqueline Abrahams, ville, selvom hun havde 14 mand i art department, i virkeligheden helst også gøre alting selv. Hun arbejdede nærmest ligesom en billedhugger, der skulle have alle rekvisterne samlet, for så at skabe på stedet. I weekenderne var hun på loppemarkeder, og der fandt hun tusindvis af små ting. Vi havde lejet en hel industrihal, hvor vi skabte vores eget rekvistlager til ting, hun brugte. Det fungerede vildt godt udtryksmæssigt, men var ikke nødvendigvis så praktisk. Wallander fik trods alt en Bafta Award for bedste design, men processen var meget langt fra noget, der hed production design-arbejdsmetode. Det var interessant at se, at det også kunne noget.¹*

Edwin Panofsky sammenlignede på grund af dens omfang filmskabelsen med middelalderens katedralbyggeri. (Sammenligningen mellem filmproduktion og katedralbyggeri bliver direkte taget op i Pablo og Vittorio Taviani's *Good Morning, Babylon* (1987) om italienske kirkebyggeres arbejde på Griffiths gigantiske Babylon-set til storfilmen *Intolerance* (1916)). Alle ville i forbindelse med katedralbyggeriet ligesom i forbindelse med filmproduktionen hævde at være den vigtigste og alle ville i en vis forstand have ret. Det paradoksale hos Panofsky var, at han ikke anså præ-stilisering eller design som væsentlige for opførelsen af denne filmens katedral.² Mit formål er, som det fremgår, overordnet det modsatte, nemlig at vise betydningen og omfanget af det præ-stiliserede

arbejde med filmens designartefakt. I dette kapitel vil jeg således kortlægge og eksemplificere nogle af de organisatoriske strukturer og processer, der finder (eller som en mulighed kan finde) sted i en film- eller tv-serieproduktion. Dette sker for at skabe overblik over nogle af de funktioner, der findes i filmens designproduktion, samt de formater eller materialer, der her arbejdes i. Dermed belyses også production designmetoden og de terminologier, der knytter sig til denne. Gennemgangen kan på den måde skabe baggrund for en senere diskussion af filmens forskellige designinkarnationer og deres brug samt mere eksperimenterende metoder. Art departmentets struktur og især production designerens funktioner kortlægges her særligt på baggrund af tv-serieproduktion. Karakteristikken af processer og strukturer belyses hovedsagligt gennem eksempler på opgaver, den filmiske designer løser, og med afsæt i de samarbejdsrelationer, han eller hun indgår i. Det er på baggrund af disse desuden formålet at belyse aktuelle forandringer i organisering og arbejdsrelationer samt betydningen af strukturelle begrænsninger og æstetiske valg i designarbejdet som sådan. På den måde vil kapitlet på den ene side foretage en kortlægning bestående af den horisontale, tidlige designproces og på den anden side vise den vertikale, hierarkiske organisering af designfunktioner. Disse akser står i relation til og indskrives dertil i filmens samlede produktionsproces og organisering. Jeg betragter på den måde designproces og organisering som uadskillelige størrelser, der sammen fremstiller filmens eller tv-seriens designinkarnationer som designplaner og designartefakter. Tilsammen beskriver den vertikale og horisontale akse et område, der kan sammenlignes med det, Howard S. Becker og kunstsociologien generelt forstår ved en *art world*. Art departmentet, der i kapitlet beskrives med inspiration fra Howard S. Becker, som en såkaldt *art world*.³ Begrebet inkluderes derfor som koncept og ramme for forståelsen af arbejdet med filmens design. Man kan med fordel betragte designet og filmen som sammenhængende og integrerede kunstverdener. Filmdesignerens arbejde finder som oftest sted i filmens eller tv-seriens art department, som production designeren leder.

Kortlægningen af art departmentets overordnede struktur bygger blandt andet på studiebesøg ved Danmarks Radios TV-DRAMA i Søborg og Warner Brothers i Los Angeles. Sidstnævnte i forbindelse med tv-serien *Torchwood 4*. Dertil bygger kapitlet som i det indledende citat på samtaler omkring produktionen af BBC's *Wallander* i Ystad. Det skal bemærkes, at tv-serien, selvom denne her opfattes som en del af de levende billeders verden, på nogle æstetiske og produktionsmæssige parametre er forskellig fra filmen i traditionel forstand. For eksempel knytter tv-serien sig tættere til forfatterens arbejde og har generelt en længere udviklings- og produktionstid, ofte indspillet i

studier. Derfor har tv-serien ofte også et større og længere fungerende art department. Derved virker tv-seriens art department godt som model for dennes samlede potentiale. Samtidig er tv-serien, der ofte producerer allerede eksisterende fiktive universer (den samme serie produceres over flere år), præget af en mindre lukkethed, der gør den lettere tilgængelig for indsamling af empirisk materiale. Materialet fra de nævnte serier suppleres dog i mindre omfang af data knyttet til Thomas Vinterbergs film som *Festen* (1998), *Its all about Love* (2003) og *Submarino* (2010), mens andre strukturelle begrænsninger, valg, organisering og statusforhold i designarbejde i senere kapitler belyses og eksemplificeres gennem produktionen af Lars von Triers *Melancholia* (2011) og samtaler i den forbindelse med production designer Jette Lehmann og digital designer Peter Hjorth.

4.1. Filmens oververden og designets underverden (og vice versa)

Det er, som det fremgår af den indledende citerede samtale mellem production designerne Anne Mette Drivsholm og Knirke Madelung, ikke nødvendigvis muligt at tegne noget entydigt dækkende billede af designmetode og organiseringer i films eller tv-seriers designproducerende art department. Disse præges som i andre design- eller kunstverdener af uensartede ydre produktionsmæssige, teknologiske og økonomiske strukturer samt indre genrebestemte, kunstneriske og personbestemte præferencer. To produktioner er sjældent ens. Det er dog muligt, relativt detaljeret, at destillere nogle fællestræk omkring designarbejdets generelle opgavestrukturer, der alt efter produktionens størrelse og genre løses af en eller flere designere i og uden for filmens eller tv-seriens art department. Selvom det ikke nødvendigvis giver mening i små produktioner at tale om et decideret art department (hvis der for eksempel kun er én designer tilknyttet), indeholder forestillingen om dette i det mindste som mulighed en række designfunktioner fordelt på et (større eller mindre) antal ansatte aktører, som det giver mening at forholde sig til. Man kan som nævnt opfatte filmens art department som en lokal konkretisering af Beckers forestilling om en art world eller kunstverden. Som udgangspunkt opfatter kunstsociologien en kunstverden som afhængig af en række aktører, der deler arbejdet i en producerende enhed, uden hvilken kunstværket ikke ville kunne eksistere. Et kunstværk kan så godt som aldrig produceres og formidles af en kunstner alene og er i det mindste altid afhængig af at blive anerkendt som et kunstværk, for eksempel af en kunstinstitution. Samtidig findes kunstverdenen ikke uden kunstneren. I den forstand er en filmproduktions art department på den ene side et meget konkret udtryk for en afgrænset kunstverden. På den anden side eksisterer art departmentet ikke for sin egen skyld, men står som udgangspunkt i den samlede filmproduktions tjeneste. Man kan derfor generelt og forsøgsvis

karakterisere art departmentet som en *servicerende (under)kunstverden*. Filmproduktionens samlede *overkunstverden* vil så indeholde flere af sådanne underordnede kunstverdener, som for eksempel skuespillerverdenen, filmfotografverdenen, manuskriptforfatterverdenen etc. Filmens producerende verden er samtidig i sig selv måske den mest omfattende af alle de mange genrebestemte kunstproducerende verdener, der findes. I sin behandling af Hollywoods filmproduktion i årene 1930-1960 skriver filmhistorikeren Janet Staiger lakonisk, at det simpelthen ville føre for vidt at gennemgå alle de 276 professionstyper fra runner til producer, der ifølge hendes optællinger eksisterede i 1940'ernes amerikanske filmstudiesystem.⁴ Den eskalerende findeling af arbejdet, der har karakteriseret filmproduktionen siden dens fødsel, har derefter i høj grad også influeret på filmens designfunktioner, og har, som vist i det foregående kapitel, derigennem også påvirket filmdesignerens titler. Filmens voksende popularitet samt publikums øgede forventninger til dens tekniske kvalitet og fornyelse medførte således en hurtig udspaltning af filmens eksisterende professioner, mens nye konstant er kommet til. Denne udvikling er ikke aftaget med filmens digitalisering og har bidraget til en yderligere forøgelse af filmens designfunktioner og aktører. Selvom filmens krediteringslister ikke nødvendigvis giver et retvisende billede af denne udvikling, kan de dog tjene som illustration. En række titler og årstal er her sammenstillet med antal krediterede aktører: *Modern Times* (1936): 30, *Casablanca* (1942): 39, *On the Waterfront* (1954): 36, *The Graduate* (1967): 55, *Star Wars* (1977): 143, *The Matrix* (1999): 551, *The Lord of the Rings* (2003): 1.706.⁵ Filmproduktionen kan altså beskrives, analyseres og forstås som en stor *kunstverden*, mens designproduktionen konkretiseret i art departmentet kan beskrives, analyseres og forstås som en støttende *kunstunderverden*. Hvis filmdesigneren, som for eksempel *production designeren*, i samarbejde med en anden designere, som for eksempel *art direktøren*, først og fremmest skaber idéoplæg, koncepter og planer, har disse tillige under sig en række designstøttefunktioner bestående af for eksempel grafikere, rekvisitører, malere, håndværkere, teknikere og assistenter. Designstøttefunktionen i filmproduktionen kan være mere eller mindre omfattende, og den kan desuden være præget af større eller mindre findeling af arbejdet mellem de i reglen mange medarbejdere. I små produktioner eller produktioner, der ikke vægter designarbejdet, kan der omvendt være få eller ingen designere. Designere kan muligvis selv udføre det praktiske håndværksarbejde i filmen. Line producer Morten Kaufmann fortæller således om produktionen af Thomas Vinterbergs *Festen* (1998), at denne som *dogmefilm* ikke officielt havde en designfunktion.⁶ Ikke desto mindre arbejdede Torben Stig Nielsen ukrediteret som scenograf og praktiker på filmen. Morten Kaufmann fortæller på denne måde om Torben Stig Nielsens arbejde på *Festen*:

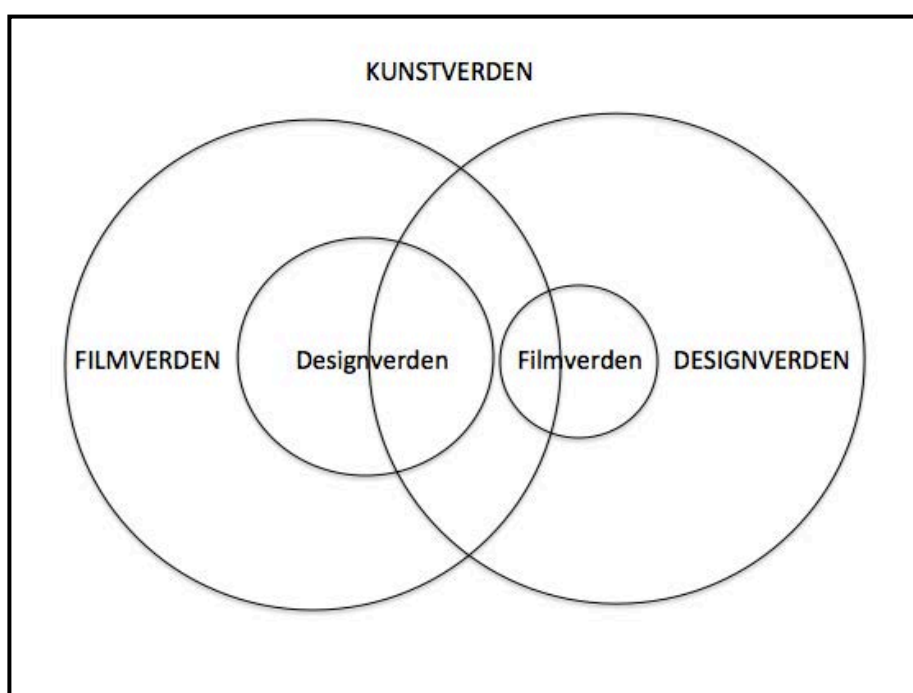
Torben Stig Nielsen hyredes ind som praktiker/rekvisitør fire uger før optagestart, opgaven var at bruge så lidt energi på dekoration og regi som muligt – det var mere noget med kontinuitet – men som dagene skred frem, blev Torben Stig Nielsens ambitioner større og større, og inden vi fik set os om, byggede han for eksempel en reception af de forhåndenværende midler.⁷

Anne Mette Drivsholm berettede omvendt i det indledende citat om (mindst) 15 medarbejdere i art departmentet på tv-serien *Wallander*. Mens Georgina Shorter i sin gennemgang af de væsentligste designfunktioner tæller 22. Disse inkluderer dog ikke kostumierer, digitale designere eller håndværkere.⁸ På mindre produktioner består art departmentet ifølge det tyske production designer-par Heidi og Toni Lüdi typisk af en production designer, en rekvisitør og dennes assistent (*prop buyer* og *standby propman*) samt en håndværker, mens større produktioner også inkluderer art directors, assistenter, illustratører og storyboardere samt håndværkere som tømrere, malere, stukkatører, metalarbejdere, elektrikere og special effects-arbejdere i et antal, der let overskrider 100 medarbejdere i mere eller mindre specialiserede funktioner.⁹ Dertil kan man ved store produktioner præget af digitalt arbejde som Steven Spielbergs *Minority Report* (via IMDB) tælle over 1.000 designrelaterede medarbejdere, hvoraf størstedelen arbejdede med digitalt design.

4.2. Integrerede og overlappende kunstverdener

Hvis vi definerer filmdesignet som en støttefunktion i filmens produktion, lader det sig ikke meningsfuldt gøre at se bort fra filmens samlede produktionsproces i behandlingen af filmdesignets proces. En måde at forholde sig til filmdesignets horisontale forløb i sammenhæng med filmdesignets vertikale organisering er at betragte disse to akser som integreret i en efter lignende princip struktureret filmproduktion. Graden af integration de to verdener imellem kan variere afhængigt af forskellige strukturelle produktionsmæssige og æstetiske parametre som produktionstraditioner, genre, økonomi, format, teknik og æstetisk, men de vil altid i en eller anden udstrækning have berøring med hinanden. Filmens værkproducerende verden består af en flerhed af underordnede verdener, der yder forskellige services i produktionen af filmens værk. Filmselskabets art department kan som nævnt opfattes som en konkretisering af filmens centrale designverden, på samme måde som filmselskabet kan opfattes som den centrale producerende del af filmverdenen. Båden filmverdenen og filmens designverden indeholder imidlertid dele, der forgrener sig ud over både filmselskabet og art departmentet. Forholdet kompliceres yderligere af, at designverdenen i nogle sammenhænge opfattes som en kunst- eller designproducerende verden af egen ret. Filmverdenen og designverdenen kan på den måde opfattes som overlappende og integreret i hinanden. I store træk kan relationen mellem de to verdener opfattes sådan, at designeverdenen

enten er integreret i filmverdenen, eller at filmverdenen er integreret i designverdenen. Dertil kan man opfatte en række forskellige grader af overlap de to verdener imellem. Ud over disse eksisterer der film, der på den ene side helt vil forsøge at afskære sig fra designverdenen, for eksempel dogmefilm, og på den anden side film, der helt domineres af filmens designverden, for eksempel animationsfilm. På den baggrund kan der opstilles to overlappende hovedkategorier, hvor designverdenen er integreret i filmverdenen eller omvendt. Mellem disse eksisterer en overlappende zone domineret af fænomener, der ikke entydigt tilhører den ene eller den anden verden. De forskellige grader af integration er indtegnet i figur 4.1 (se figur 4.1).



Figur 4.1. Filmverdener og designverdener: Figuren fremstiller film- og designverdenernes overlap og gensidige integration. Filmens art department er integreret i filmens designverden, som er integreret i filmens verden.

Designverdenen, typisk konkretiseret ved et art department, kan opfattes som indlejret i filmens producerende verden, repræsenteret af et filmselskab. Designverdenen i filmverdenen vil dog altid have varierende størrelser. I nogle produktioner vil der ikke findes et art department, i andre vil det have en vis størrelse, mens art departmentet i andre film vil dominere den samlede produktion. Man kan således grundlæggende skelne mellem tre typer som *minimalt*, *normalt* og *totalt* designede film. *Minimalt designede film* vil som for eksempel dogme- eller andre lavbudgetfilm af enten æstetiske og/eller økonomiske årsager have et meget begrænset eller intet art department. Der er således ansat meget få, én eller ingen designere til filmens produktion. Det skal bemærkes, at det (som regel)

ikke, i film, der handler om mennesker, er muligt at lave filmen uden repræsentationer af design og/eller arkitektur. Hvis filmen ikke har et fungerende art department eller en designer tilknyttet, er produktionen af design, som i tilfældet med dogmefilm, flyttet ind i selve indspilningsfasen. Der optages for eksempel on location, og skuespillerne medbringer selv kostumer og rekvisitter etc.¹⁰ *Normalt designede film* vil som de fleste realfilmsproduktioner indeholde et art department, hvis vigtigste opgave det er at tilrettelægge den visuelle stil og fremstille dekorationer og andet til optagelse af film eller tv-serier. De fleste af de film eller serier, der produceres her, vil kunne kategoriseres som konventionelle film eller mainstreamfilm. Også hybride produktioner, der blander analog og digital produktion, som *Minority Report* og *Melancholia*, hører til her. *Totalt designede film*: Disse film vil som regel forbindes med analogt eller digitalt animerede film, som dukkefilmen *The Nightmare Before Christmas* (1993), eller digitalt computeranimerede film, som serien af *Toy Story*-film (1995-2010). De tidlige præ-film hører også til her. Visse eksperimentalfilm, der som for eksempel Stan Brakhages kortfilm *Mothlight* (1963) er fremstillet uden brug af hverken filmkamera, motiv eller film, kan karakteriseres som totalt designede kunsthverksfilm. Brakhages film kunne for eksempel bestå af sammenpressede blade og blomster placeret direkte på et gennemsigtigt bånd, der gennemlyses og projekteres.

Som det fremgår af modellen, kan filmverdenen også opfattes som integreret i designverdenen. Reklamefilm kan opfattes som biprodukter af det (design)produkt, de markedsfører. Til denne kategori hører også den efterhånden lange række af dokumentarlignende film typisk om modedesignere og begivenheder i deres miljø. At film- og medieproduktionen i den grad er blevet lettet, og at forventninger til virksomheders kommunikation er blevet forøget, gør, at flere større virksomheder etablerer faste medieproducerende enheder til intern og ekstern kommunikation og reklame. Virkelighedens designverden kan aktivt intervenere i filmverdenen for at udnytte denne fiktionsverdens platform til at eksponere produkter. Dette sker tydeligt i forbindelse med fænomener som *product placement*. Det tidligste eksempel stammer muligvis fra Méliès' *Barbe Bleue* (1901), hvori der reklameres for champagnen *Mersi*. Mere aktuelt søger både små og store byer fra Ystad (*Wallander*) til Paris (Woddy Allens *Midnight in Paris* (2011)) gennem *place branding* at blive repræsenteret i film eller serier gennem lokale filmstøtteordninger eller fordelsagtige produktionsaftaler.¹¹ Vi skal i forbindelse med gennemgangen af Lars von Triers *Melancholia* se, hvordan sådanne politisk/økonomisk motiverede overvejelser kan have meget direkte indflydelse på forhold vedrørende filmens production design. Produkter eller teknologier kan desuden opstå, udvikles og/eller afprøves internt i filmens designverden for eventuelt at skabe efterspørgsel i den eksterne

designverden. Jeg har beskrevet, hvordan Krippendorff foreslår sådanne udviklingsstrategier inden for eller inspireret af fiktionsrammer. Som jeg vil vise i de følgende kapitler, kan udviklingen gå to veje. Udvikling af idéer og koncepter kan som design fiction i samarbejder mellem designere og forfattere anvendes til at udvikle designidéer til den virkelige verden, ligesom samarbejder af denne type kan udvikle idéer til fiktionens verden. Produktion af filmisk fiktion kan desuden, som vi skal se, anvendes som ramme til afprøvning af mulige fremtidige designartefakter. Disse såkaldte *deigetiske prototyper* optræder så som repræsentationer i den efterfølgende filmiske fiktion samt muligvis i fremtidens virkelige verden. Eksempler på dette findes blandt andet i produktionen af *Minority Report*. Donald Albrecht viser som tidligere beskrevet betydningen af filmens mediering af moderne arkitektur og indretning for kendskabet til disse. Flere production designere og art directors havde dengang som i dag indretningsopgaver i virksomheder og private hjem og konkretiserer dermed som aktører overlappet mellem de forskellige verdener. Det er naturligvis væsentligt at holde sig for øje, hvilken kategori man forholder sig til i diskussioner af film og design. I designverdenen kan der som tidligere bemærket være en tendens til at forbinde filmdesign med film, der mellem de sceniske elementer fokuserer tydeligt på repræsentationer af designobjekter, men ikke nødvendigvis på totaldesignede film. Det, jeg hovedsageligt forholder mig til her, er, som det gerne skulle fremgå, produktion af design i art departmenter internt i filmens eller tv-seriens produktionsverden, kategoriseret primært som normaldesign.

4.3. Art department som kunstverden

Film- eller tv-serieproduktionens art department er det mest konkrete udtryk for designverdenens integration i filmverdenen. Det betyder imidlertid også, at art departmentets omfang og dimensioner kan være lige så varierende som filmproduktionens omfang og dimensioner. Ved art department forstås dog som oftest den afdeling i filmens produktion, der under ledelse af filmens production designer eller art director og i samarbejde med filmens instruktør og eventuelt filmfotograf udvikler filmens overordnede visuelle stil, planlægger denne og fremstiller resultatet i designoplæg, -koncepter og -planer med henblik på opførelse af dekorationer, tilpasning af sets etc. Hos det amerikanske *Art Directors Guild* defineres production designeren som en visuel kunstner og fortæller, der primært sammen med instruktøren udvikler og sikrer filmens visuelle stil frem til postproduktion.¹² Den danske production designer Liselotte Justesen beskriver på lignende vis production designeren som den, der i fællesskab med filmens fotograf og instruktør skaber filmens eller tv-seriens visuelle koncept.¹³ Dertil kan production designeren opfattes som organisatorisk

leder af filmens art department. Det er imidlertid langt fra alle, der arbejder med filmisk design, også i en ledende position, der er eller kan karakteriseres som production designere, ligesom det omvendt ikke er alle, der kalder sig og krediteres som production designere, der har afgørende indflydelse på filmens stil. Art departmentet lader sig også karakterisere gennem en arbejdsproces som udgangspunkt knyttet til production design-metode. Dertil indeholder art departmentet som mulighed en række specialiserede funktioner, hvis arbejder kan listes i forskellige ordener.

I forbindelse med produktionen af BBC's *Wallander* (2008-) oplyste Anne Mette Drivsholm som nævnt i det indledende citat omkring 15 medarbejdere tilknyttet filmens art department.¹⁴ Disse inkluderede, ud over filmens production designer, Jacqueline Abrahams, og Anne Mette Drivsholm som art director, to yderligere art directors. Derudover var der tilknyttet en organisatorisk *prop master*, en *requisitor* eller *pro buyer*, en *set dresser*, en *prop assistent*, en *grafisk artist*, en *department coordinator* samt forskellige praktiske hjælpere eller *charge hands* på settet. Selvom Drivsholms liste inkluderer mere perifere hjælpefunktioner som for eksempel *charge hands*, indeholder den umiddelbart ikke håndværkerfunktioner, som malere, tømrere og metalarbejdere eller gartnere, der også arbejder med tilknytning til, men fysisk uden for art departmentet. I modsætning til Georgina Shorters liste inkluderer Drivsholm ud over en række assistentfunktioner heller ikke for eksempel *concept artists*, *model maker*, *special effects*, *våbenansvarlig* og *set designer*.¹⁵ Dertil inkluderer hverken Drivsholm eller Shorter kostumedesigner eller motion graphics designer på deres lister. I *sin* gennemgang beskriver Vincent LoBrutto art departmentets kerne som ud over production designeren bestående af en *art director*, en *set designer*, en *set decorator* og en *property master*. Dernæst følger *buyer*, *construction coordinator*, *construction crew*, *production illustrator*, *scenic artist*, *set dresser*, *greensman*, *draftsman*, *location manager*, malere, tømrere og location scouts, mens kostumedesign samt hår og makeup kategoriseres som separate afdelinger under production designerens supervision.¹⁶ Drivsholm benævner tre art direction-funktioner og specificerer en af dem som standby art director på settet. Flere af de funktioner, Shorter udpeger, er således inkluderet i Drivsholms art director-funktioner, for eksempel set design og model design. På den måde varierer terminologi og opstilling af væsentlige designfunktioner løbende. Om forholdet mellem production designeren og de forskellige art director-funktioner kan man dog generelt bestemme, at hvis det i første omgang er production designerens primære opgave at formidle filmmanuskriptets eller instruktørens idé visuelt i et designkoncept, er det art directorens opgave at kanalisere dette ud i mere konkrete formater som for eksempel målfaste designplaner. Dernæst er det production designerens opgave at lede byggeri af dekorationer og tilse disse. På

større produktioner, som den Drivsholm nævner, kan det således være en art directors funktion som production designerens nærmeste medarbejder at kanalisere visionen og konceptet ud i de forskellige andre funktioner i art departmentet.¹⁷ Dertil kan det være en art director, der tager sig af modelbygning og det arkitektoniske set design. Der kan som nævnt findes en standby art director på settet, der kontrollerer, om konceptet eller idéen overholdes. Selvom man må betragte kostumedesign som et væsentligt og, skal det tilføjes, historisk oprindeligt udgangspunktet for det sceniske udtryk, knytter opfattelsen af arbejdet i art departmentet sig som udgangspunkt nu til den overordnede visuelle stil og det arkitektoniske design. Ved siden af dette, ofte men ikke altid placeret i samme bygning, findes design af kostume på den ene side og design af motion graphics og visuelle effekter på den anden. Som jeg senere vil vise, er der en tendens til, at de funktioner, der oprindeligt eksisterede i art departmentet, nu, i det mindste i større produktioner præget af digitalt arbejde, er rykket mod de tilgrænsende digitale designere, mens art departmentet i højere grad opfattes som knyttet til arbejde med det arkitektoniske fysiske design. Der eksisterer dertil som tidligere nævnt, historisk en forhandling omkring art department som enten de grafiske illustrators eller arkitektens domæne.¹⁸ Hvordan man end vægter det, indeholder art departmentet som udgangspunkt filmdesignets kreative kernefunktioner personificeret af production designeren og dennes nærmeste medarbejdere. Selvom Drivsholm karakteriserer det danske system som mindre hierarkisk opbygget end for eksempel det britiske, er der en række fællestræk, der gør det muligt at behandle dem relativt ens. Den følgende grundskitse over et sådan art department er især, men ikke udelukkende, baseret på observationer i forbindelse med besøg hos Warner Brothers i Los Angeles og Danmarks Radios tv-fiktions studier i Søborg, i efteråret 2011. Danmarks Radio er dog besøgt flere gange. Ligesom i forbindelse med Drivsholms udtalelser om *Wallander* er der altså her tale om art departments knyttet til tv-serieproduktion. Selvom der er forskel på amerikanske, britiske og danske film- og tv-produktioner, vil man finde, at kernefunktionerne og organiseringen i art departmentet grundlæggende ligner hinanden. Den største forskel mellem de danske og de amerikanske og britiske film- og tv-produktioner findes typisk i volumen samt i en finere arbejdsdeling funktionerne imellem.

4.4. Art departmentets overordnede struktur

Art departmentet er typisk for de tv-serier, jeg besøgte, praktisk placeret relativt tæt på film- eller tv-produktionens filmstudier, men bemærkelsesværdigt også ofte i manuskriptforfatterens nærhed. Således er Warner Brothers art departments placeret på studiegrunden i den såkaldte *Warner Village*.

Her var tidligere en fast udendørsdekoration, som forestillede en western-by, nu omdannet til en kunstigt anlagt villavej bestående af huse, der enten indeholder forfatterrum eller art departments (se figur 4.2.b). Warner Brothers benytter stadig sin store studiegrund eller *backlot*, som ud over en lang række filmstudier, kontorer og klipperum, rekvisitlagre, forskellige værksteder og en lille skov rummer store, faste udendørsdekorationer (se figur 4.2 og 4.3 f). Flere funktionelle bygninger som husene i Warner Village bruges dertil som locations og bidrager til det filmiske *deja-vu*, der ofte i det hele taget præger besøg i Los Angeles. På den måde er filmselskabets grund i sig selv et katalog over de funktioner, der knytter sig til filmens totale producerende verden og lokale designverden.

Danmarks Radios TV-DRAMA-afdeling lå på samme vis tæt på studierne i Søborg, hvor der også er rekvisitlagre. Mens DR flyttede til Amager, blev store dele af TV-DRAMA i Søborg, hvor de gamle studier er. Der produceres nu både i de nye studier i DR Byen på Amager og i de gamle studier i Søborg. Der er mindre tradition for brug af udendørsdekorationer i Danmark end i USA. På samme måde som hos Warner Brothers er Danmarks Radios art department placeret i fysisk nærhed af manuskriptforfattergangen. Hos Danmarks Radio forekom det, at production designere og konceptuerende instruktører delte kontorer. Organiseringen i store og mellemstore art departments er typisk sådan, at production designerne leder afdelingen. Dermed har production designeren også ansvaret for produktionen i afdelingen over for filmens eller seriens instruktør, forfattere og/eller producent. Da production designeren således har eksterne opgaver, ledes det daglige arbejde på større produktioner typisk af art directoren. Art directoren sørger altså for, at den vision, der gestaltes af production designeren, foldes ud og implementeres i designets forskellige dimensioner. Medarbejderne i det konventionelle art department designer altså typisk filmens eller tv-seriens fysiske sets, finder eller designer rekvisitter og møbler samt finder og tilpasser locations og skaber grafisk design til for eksempel scenografiens skilte, aviser etc. Kostumeafdelingen bliver ofte opfattet som en selvstændig afdeling, nært tilknyttet art departmentet, men med en særlig status. I DR's tv-fiktionsafdeling i Søborg holdt kostumeafdelingen hovedsageligt til i stueetagen, mens det resterende art department holdt til på 1. sal. Begge afdelinger er nu flyttet, men opererer stadig separat. I det hus i Warner Village, der indeholdt *Torchwoods* art department, holdt kostumeafdelingen til i stuen, mens den resterende afdeling arbejdede på 1. sal. Digitalt design blev produceret uden for afdelingen.

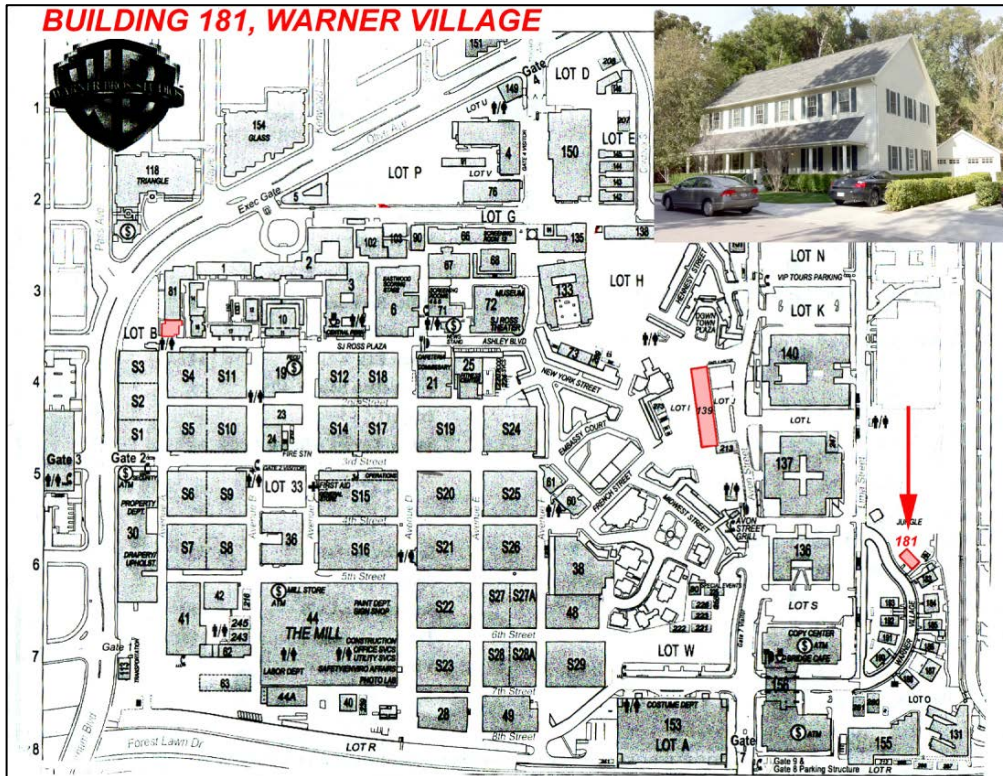
4.5. Art departmentets lag og interne arbejdsdeling

På tværs af de forskelle, der eksisterer i forskellige produktioner, kan det lade sig gøre at opfatte et lagdelt system i art departmentet, hvor forskellige designere specialiserer sig i et bestemt scenografisk lag i det fysiske design eller et visuelt lag i det filmiske billede. Alfred Hitchcock kommenterede i forbindelse med produktionen af *Thorn Curtain* (1966) det lagdelte system, og hvordan dette kunne være et problem for sammenhængen i designets visuelle udtryk, hvorfor netop filmens production designer, Hein Heckroth, var uundværlig:

The art director leaves the set the moment it's painted. Then the set dresser comes on. And yet the art director plays no part in the set dressing. That's standard practice. That's why on *Thorn Curtian*, I brought Hein Heckroth as an over-all coordinator of production design.¹⁹

Charles S. Tashiro har, inspireret af André Bazin og den norske arkitekt Christian Norbert-Schulz, opstillet et system af sceniske sfærer; de såkaldte *Circles of Feeling*, der på lignende måde teoretisk beskriver et lagdelt system af filmisk design.²⁰ Filmens art department kan i en vis udstrækning forstås som bestående af funktioner knyttet til hver af de sceniske sfærer og deres tilhørende sceneelementer. Tashiro opstiller disse med udgangspunkt i den menneskelige figur. Yderst i systemet vil, hvis man overfører dette til art deartmentet, production designeren befinde sig som den, der gestalter den samlede designidé med indvirkning på de resterende lag. Omvendt vil man inderst finde de funktioner og designlag, der knytter sig tættest til skuespillerens krop. For eksempel kostume, smykker og rekvisitter. Derefter følger de funktioner, der designer dekorationen og de resterende sceniske elementer. De koncentriske sceniske lag og de tilknyttede funktioner er indtegnet og opstillet i figur 4.4 (se figur 4.4). Figuren giver ud over en illustration af lagdelingen i designfunktionerne en forestilling om hierarkiet i og omkring art departmentet, men er mangelfuld ved ikke umiddelbart at give plads til for eksempel en række vigtige designfunktioner som koncept-artister, storyboardere, grafisk designere, modelbyggere eller digitale designere. Disse funktioner kan inkluderes i art directorens arbejde, men er det omvendt ikke altid. Tv-serien *Torchwoods 4's* amerikanske (der er tale om en britisk-amerikansk co-produktion) art department, som jeg besøgte i 2011, bestod for eksempel ud over production designeren Gregory Melton i de primære funktioner af set decorator og art director Nanalie Pope. Dertil bestod art departmentet af en kostumedesigner, en property master, en set designer og en grafisk designer. I alt havde afdelingen omkring 40 tilknyttede designere og assistenter. Disse talte også håndværkere, personer der arbejdede med special effects og visual effects samt syersker. Art departmentet var som nævnt placeret i Warner Village direkte over for seriens

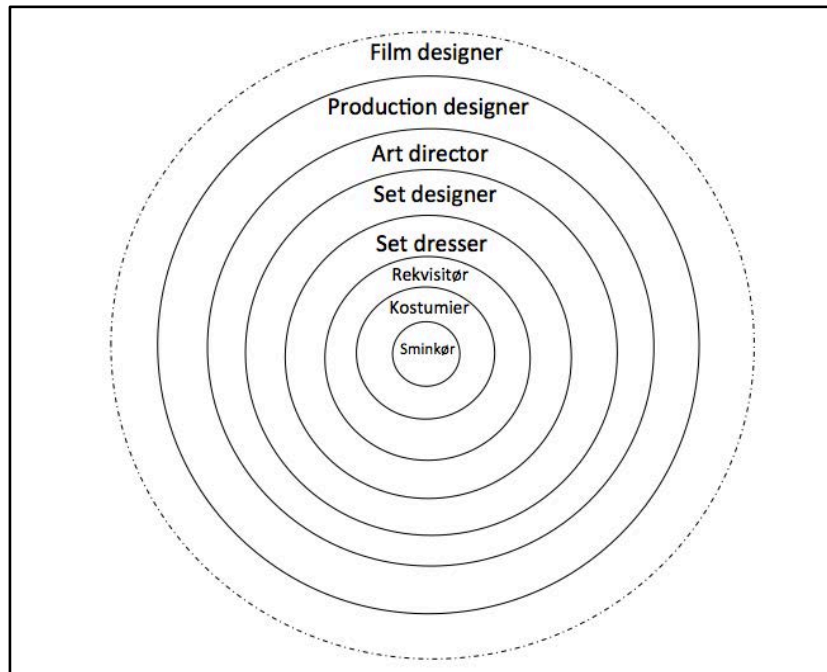
forfatterhus. Kostumeafdelingen arbejdede i stueetagen, mens det resterende art department arbejdede på 1. sal (se figur 4.2.b). Visuelle effekter og special effects blev produceret udenhus. Danmarks Radios tv-serie *Lykke* (2011) havde både Sabine Hviid og Rie Lykke krediteret som production designere. Desuden havde serien to set-dekoratører, seks rekvisitører og assistenter, en grafisk designer og en production design-assistent i de for art departmentets centrale funktioner. Dertil en lang række tilstødende funktioner, der i omfang ligesom *Torchwood 4* talte omkring 40 personer.²¹ Production designere og set designere/art directors havde på *Torchwood 4* egne kontorer, mens hovedparten af den resterende afdeling arbejdede i et fælles kontor på 1. sal (se figur 4.6. a-d). På tværs af den hierarkiske inddeling findes der en række skel eller grænsedragninger mellem fagene, der kan opfattes som knyttet til designets forskellige sceniske sfærer og arbejde i forskellige materialer. Nogle grænsedragninger eksisterer internt mellem forskellige designere, andre afgrænser designerens arbejde eksternt mod tilstødende funktioner knyttet til filmens visuelle produktion. Her tænkes særligt på filmfotografering og lyssætning. Juan Antonio Ramirez gør i sin behandling af filmdesign i Hollywoods guldalder opmærksom på et grundlæggende skel mellem designere, der tænker som illustratører, og designere, der tænker som arkitekter. Samtidig gør han opmærksom på, at emnet kostumedesign falder uden for hans felt.²² Det tydeligste skel internt i art departmentet eksisterer således mellem kostumedesign og det resterende art department, selvom disse arbejder fysisk tæt på hinanden. Samtidig arbejder designere af digitale effekter og motion graphics som nævnt ofte fysisk uden for afdelingen.²³ Organiseringen af arbejdet med det filmiske design kan således også forstås ud fra det fysiske materiales nærhed og funktion. Et system med udgangspunkt i en sådan analyse illustreres i figur 4.5 (se figur 4.5). Figuren differentierer grundlæggende mellem arbejdet med kostume og makeup på den ene side og det digitale design på den anden. Derimellem og som knudepunkt for disse to findes art departmentets grundstamme, der koncentrerer sig om design af den overordnede stil samt dekorationer, rekvisitter, grafik etc. Det skal igen nævnes, at dette er konventionelle skel, og at arbejdet med digitalt design i computeranimerede film og store hybride produktioner kan udgøre kernen i art departmentet. Omvendt indtog arbejdet med rekvisitter i BBC's *Wallander* eksempelvis en central placering blandt andet grundet production designerens baggrund som rekvisitør.²⁴ Figur 4.5 viser, hvordan designet af settets rumlige dimensioner udgør kernen i designet, og at production designeren også er tættest på denne.



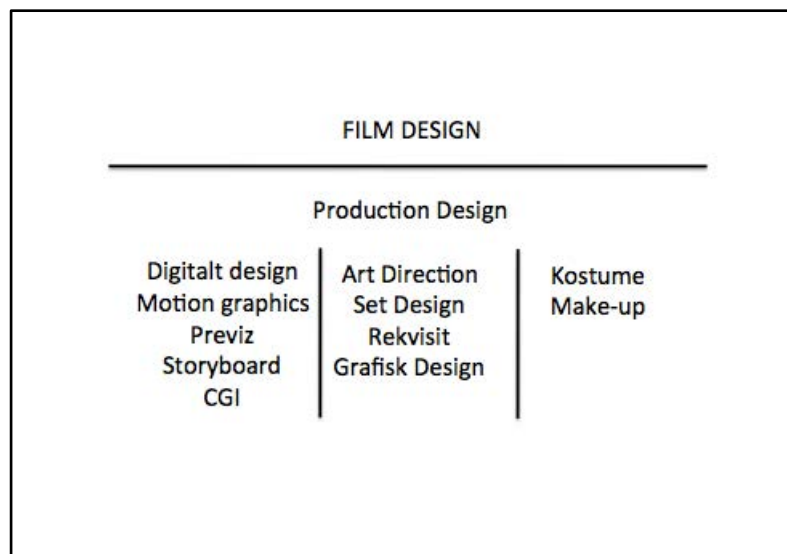
Figur 4.2 a og b. Studiegrunden som art world: Øverst (a) kort over Warner Brothers grund i Hollywood. Bygningerne S1-S29 er studier. Midt på kortet er desuden de udendørs dekorationer som *New York Street* og *French Street* indtegnet. The Mill er bl.a. klipperum. Flere af bygningerne indeholder desuden værksteder og for eksempel rekvisitlagre. Nederst (b) Warner Brothers Art Departments og skriverum i Warner Village, der også benyttes som udendørs (villavejs)dekoration. (Marts, 2011). Foto: Jakob Ion Wille.



Figur 4.3 a-f. Øverst (a og b): Studie med dekoration til Venice Beach-hus bygget til tv-serien *Torchwood 4* (2011). I midten til venstre (c) stuk og panelværksted. Til højre (d) den moderne del af Warnes omfattende rekvisitlager. Nederst til venstre (e) dørgrebssamling. Til højre (f) dele af udendørsdekorationen *New York Street*. (Marts, 2011). Foto: Jakob Ion Wille.



Figur 4.4. Art departmentets opbygning som funktioner knyttet til designets koncentriske sceniske lag, forstået med udgangspunkt i skuespillerens krop. Modellen er inspireret af C.S.. Tashiro: *Pretty Pictures*.



Figur 4.5. Modellen tager udgangspunkt i en opfattelse af det rumlige design som art departmentets kerne, hvor de funktioner, der beskæftiger sig mere direkte med design af det filmiske billede, befinder sig på den ene side, og de funktioner, der beskæftiger sig med design med relation til skuespillerens krop, befinder sig på den anden side.



Figur 4.6 a-d. *Torchwoods 4's* art department. Øverst til venstre (a) production designer Gregory Meltons kontor med blandt andet farvekoncept og concept art på opslagstavlen. Øverst til højre (b) set decorator Nathalie Popes kontor med designet relateret til bestemte locations på opslagstavlen. Natalie Pope fungerede på den måde i produktionen som art director. Nederst til venstre (c) set designer Arthur Chadwick omgivet af illustrationer, tekniske tegninger samt studie- og location-oversigter. Til højre (d) property master Eric J. Bates og grafisk designer Doreen Austria foran computeren, arbejdende med layout til en fiktiv avis i serien. (Marts 2011). Foto: Jakob Ion Wille.

4.6. Production design-proces

Mens jeg i det foregående har forsøgt at skelne mellem forskellige designfunktioner internt og eksternt i art departmentet, vil jeg på samme generelle niveau i det følgende karakterisere en production design-proces. Production design som proces kan som design generelt opfattes som en kæde af sammenhængende, målrettede handlinger med henblik på at fremstille et designartefakt. I filmen eller tv-serien vil processen variere afhængig af en række parametre som instruktørvalg, genre, økonomi, tradition, skoling, samarbejdsrelationer, tid etc. Designarbejdet er på den måde betinget af eller står i relation til filmens eller tv-seriens samlede produktionsdramaturgi. Der er for eksempel store forskelle på produktionsdramaturgien af betydning for designprocessen i en dogmelignende film og i en animationsfilm. Dertil vil filmens designarbejde være afhængigt af tænkning og valg hos filmens ledende designer, typisk production designeren. Anne Mette Drivsholm bemærkede, hvordan production designer Jacqueline Abrahams tænkning om metode

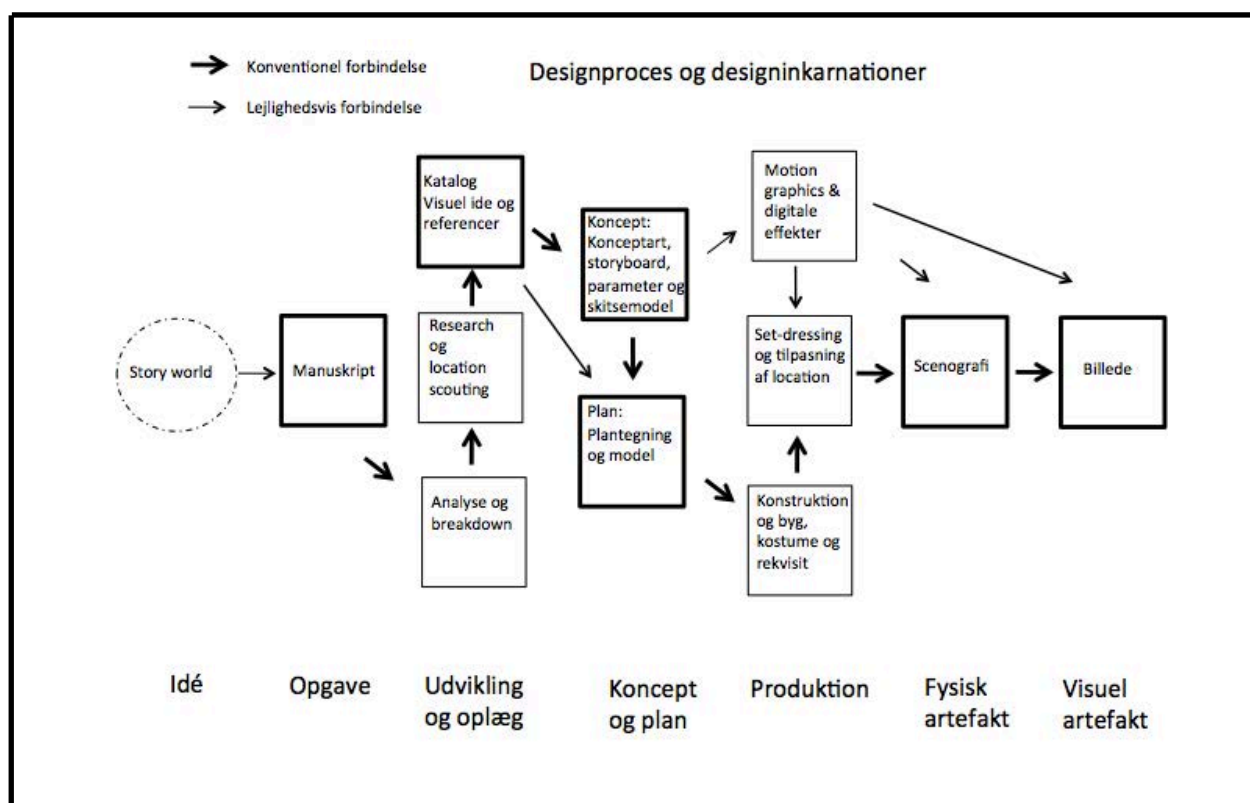
var præget af hendes baggrund som revisitor, og hvordan hun som noget af det første i sin proces opsøgte loppemarkeder og måtte indrette et større lager til de mange fund herfra. Alex McDowell fortæller omvendt, som vi skal se, hvordan han som det første etablerer en digital afdeling som centrum for art departmentet. Forskelle til trods kan det sæt af handlinger, der gennemløbes for at filmes visuelle design produceres, i generelle vendinger beskrives. En sådan beskrivelse eller kortlægning vil desuden ofte præges af en rationel norm, der ikke nødvendigvis altid eksisterer i enkeltproduktioner. Jane Drake beskriver i artiklen *The Primary Generator* således, hvordan forestillingen om rationelt analytisk designarbejde udfordres af produktionsfortællinger knyttet til virkelige arkitekturprojekter, hvor der relativt hurtigt fandtes idéer, der så at sige udstak kursen for det videre arbejde.²⁵ Bryan Lawson gør samtidig opmærksom på den begrænsning, det er at fremstille designprocesser i forenkede skemaer, der nok kommunikerer, men ikke nødvendigvis afspejler virkeligheden.²⁶ Den overordnede kondenserede beskrivelse er imidlertid, som Bruno Latour betoner det, aldrig mere end en forenkling af det mangfoldige liv, der eksisterer på fænomenets mikro-niveau.²⁷ Omvendt er skematiserede fremstillinger svære at undgå, hvis man som her ønsker at karakterisere og danne overblik og delvist anbefale fremgangsmåder i arbejdet med filmens design. Det følgende kan altså opfattes sammenligneligt med fremstillinger af dramaturgiske principper. Der er på samme måde som i dramaturgien ikke tale om lovmæssigheder for, hvordan et drama skal gribes an, men om lovmæssigheder uddraget gennem observationer af, hvordan processen er blevet grebet an eller af andre er blevet anbefalet. Følgende gennemgang indeholder på den måde ikke opgaver, der ikke ville kunne forekomme i filmens designproces, selvom de langt fra altid gør det. Disse opgaver løses i et forløb af handlinger, der sammen beskriver designerens proces. Fremgangsmåden eller det metodiske princip, der ligger til grund for denne proces, er i sine grundtræk stabil og har fællestræk med fremgangsmåder, som de beskrives i forbindelse med tidlige Hollywoodstudieproduktioner. I 1930 beskriver William Cameron Menzies sin fremgangsmåde som art director således (det var før titlen production designer eksisterede):

It might be interesting for you to go through the routine of the art director's work from the moment he receives the script. In the first place, although not customary, it is of grate advantage to the art director to know something of the story as it is being constructed. Very often he will have many suggestions to offer. Now, that I am describing is my own method. Except for some slight variations, I think most of the art directors follow the same method. When reading the scenario, notes are made, and if there is sufficient time, rough sketches of the separate scenes are prepared. After consultation with the cameraman and director and incorporation of their suggestions, the art director works up his sketches into presentable drawings. He considers such things as point of view, nature of the lens to be used, position of the camera, and so forth. If he is concerned with intimate scenes, he concentrates on possible variations of

composition in the close shots. If he is designing a street, or any great long shot, he considers the possibility of trick effects and miniatures, double exposures, split-screens, travelling mats and so forth. When the drawing is finished the director, cameraman, and designer confer again, and when all interested are satisfied with the drawing, it is projected through the picture plane, to plan elevation (That is, an isometric drawing is produced which shows the true elevation of walls, doorways, windows, etc. in order to assist in planning camera positions or movements of actors around the completed set.) However, this process reproduces the composition line for line, and retains all the violence or dramatic value of the sketch, even with change of point of view. The finished plan and elevation is blue printed and sometimes transposed into a model and turned over to the construction department. From then on the artist's main interest is the supervision of the texture and the painting of the set. Texture is a rather interesting subject. All our straight plaster textures are cast in sheets nailed to a frame, and then pointed or patched with plaster. Brick, slate roofs, stone work, and even aged and rotted wood are casts taken from the original things, made in a sheets and applied. That is, if we have stonewall, we get in a lot of stones and build up a wall about six feet high, it and peel it off like you do a cast from a tooth. You can cast any number of pieces of wall like that. The painting is usually done by air guns, and in many cases the light effects are put on by expert air gun operators.²⁸

Menzies fortsætter sin gennemgang ved at nævne erfaringer med forskellige fysiske og optiske special effects,. Selvom teknologierne forandrer sig, og produktioner kan variere af størrelse, er Menzies gennemgang stadig godt dækkende for faserne og knyttet til det, der forbindes med production design-metode. Forløbet begynder som regel med læsning og analyse af manuskriptet, men kan, som Menzies fremsætter det, med fordel begynde, før manuskriptet er skrevet. På denne baggrund fremstilles skitser, der muligvis kan sammenlignes med designidéer. De første skitser forfines til præsentable illustrationer, der illuderer synsvinkler som set fra kameraet. Dette kan være concept art eller storyboards. Dette materiale svarer til filmens designoplæg. Der findes desuden svar på mulige tekniske udfordrende scener, og hvordan de kan løses gennem brug af special effects. Hvis disse forskellige designoplæg falder i god jord, overføres de perspektiviske illustrationer til tekniske tegninger i en plan, og der bygges muligvis en model. Derefter begynder byggeriet, som designeren tilser. Dette sidste knytter sig altså til produktionen af filmens fysiske designartefakt. Menzies markerer desuden, hvordan man bevæger sig fra materiale eller fra den ene designinkarnation til den næste gennem konsultationer med typisk instruktør og/eller filmfotograf. I nogle tilfælde er der samråd om det ikke færdige manuskript. Ellers er der konsultationer efter de første skitser, som man kan karakterisere som designidéer eller -oplæg, derefter fremstilles de første illustrationer, som her forbindes med konceptet. Hvis der er enighed om dette, fremstilles tekniske plantegninger som for eksempel designplaner. På baggrund af disse fremstilles designartefakter i form af dekorationer, kostumer, rekvisitter etc., og der arbejdes fysisk med maling, patinering og tekstur. Med nogle

modifikationer kan processen illustreres som i nedestående model (se figur 4.7). En væsentlig inspiration for modellen og den efterfølgende beskrivelse findes i Bruce Block's *The Visual Story*, Heidi og Toni Lüdis *Movie Worlds*, Georgina Shorters *Designing for Screen – Production Design and Art Direction Explained* samt en række andre primært amerikanske håndbøger som for eksempel Vincent LoBruttos *The Filmmaker's Guide to Production Design*, samtaler med designere samt erfaringer fra Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design, hvor jeg har undervist siden 2001. Modellen tager som beskrevet i indledningen desuden udgangspunkt i en generel model fremstillet af Per Galle. Min modifikation af stadierne i modellen er fremlagt i afhandlingens indledning. Modellen ligner andre analytiske designmodeller ved grundlæggende at være tredelt. Man bevæger sig gennem en analytisk fase, hvor problemet formuleres, over en kreativ fase, hvor en løsning skitseres, til en udførende fase, hvor designartefaktet produceres. Centralt i første model er planen eller designrepræsentationen som vendepunkt eller prisme for den samlede designproces.



Figur 4.7. Filmens designproces. De fedt optrukne figurer i modellen repræsenterer de væsentligste manifestationer for filmens designproces. De resterende repræsenterer stadier i designprocessen. Story world er indført som mulighed i en figur, som derfor er tegnet med en stiplede linje. Den fede pil viser den konventionelle vej gennem modellen. De små pile viser lejlighedsvis forbindelser i den.

4.7. Opgaver i production design-processen

Følgende gennemgang forholder sig til faserne skitseret i figur 4.7, der viser, hvordan en production design-proces kan udfoldes, beskrevet som et tilnærmet lineært forløb. Forløbet beskriver desuden de forskellige visuelle (tegne- eller designplan)formater, der arbejdes i. Heidi og Toni Lüdi oplister en række opgaver, der er anvendt som udgangspunkt for følgende gennemgang af opgaver i designprocessen.²⁹ Gennemgangen minder som nævnt om opgavebeskrivelser i andre håndbøger, ligesom den forholder sig til den grundlæggende metode, der undervises i ved Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Designs Production Design-afdeling. Nogle af de forskellige formater, der henvises til, bliver således illustreret med eksempler fra et afgangprojekt ved skolen (se figur 4.8 a-i). Forskellige designformater knyttet til professionelle produktioner illustreres desuden i de følgende kapitler (5 og 6). Filmens production designer ansættes ofte ca. fem uger før produktionen på mindre film, mens denne kan ansættes som en af de første kreative kræfter flere år før produktionen på en stor hybridfilm. Production designeren er dertil ansat under hele produktionsforløbet, der i forbindelse med tv-serier kan strække sig over flere sæsoner og år. Ansættelsesperioden tegner imidlertid ikke nødvendigvis et retvisende billede af designerens arbejdstid. Der kan som nævnt være tale om, at designeren ansættes i filmens udviklingsfase på større film. Ofte vil mindre film eller tv-serier dog ikke have finansiering i denne periode. Det betyder, at arbejdet med idéudviklingen ofte, men ikke altid, sker på *spec*; hvor de kreative kræfter som manuskriptforfatteren, instruktøren, produceren og evt. designeren arbejder på egen bekostning. Denne ofte meget langstrakte periode har desuden det kendetegn, at den ikke nødvendigvis er særlig klart afgrænset i begyndelsen. Filmens eller tv-seriens produktionstid vil også variere, men production designeren vil som regel være ansat i hele denne periode frem mod og under post-produktion.

1) Story world: Production designeren er ofte, men ikke altid, en af de første, der efter instruktør, producer og manuskriptforfatter formelt tilknyttes produktionen. Det kan i nogle sammenhænge, for eksempel i forbindelse med en tv-serieproduktion, ske, at production designeren ansættes før instruktøren. I disse tilfælde udvikles manuskript og design uafhængigt af instruktøren. Ofte vil der før ansættelsen også kunne opstå sammenhænge, hvor bestemte instruktører og designere arbejder sammen og mødes i de mellemliggende perioder for at diskutere mulighederne i fremtidige projekter. Disse møder kan ligge år tilbage i forhold til produktionens eventuelle igangsættelse, men kan imidlertid være af afgørende betydning for smidigheden i det følgende samarbejde og for selve

eksistensen at dette samarbejde. Der kan også i denne periode af filmens tidlige udvikling fremstilles visuelt materiale, der ikke kun har værdi for filmens samlede udtryk, men også for finansieringen af filmen, der kan finde støtte i det visuelle materiale.³⁰ Udviklingen af story worlds har desuden særlig betydning for transmediale produktioner, hvor den fiktive verden leverer fortællende og visuelt materiale til forskellige medieplatforme, men væsentligst i denne sammenhæng er altså betydningen af den idéudvikling, der kan finde sted her. Vedligeholdelse af netværk er ikke mindst en væsentlig del af designerens arbejde. Filmarbejde er som regel freelancearbejde, og det gælder også for filmens designere.³¹

2) Manuskriptet: Filmens første præ-filmiske beholder er trods betydningen af story world som oftest filmmanuskriptet eller tv-seriens skriftlige oplæg. Manuskriptet kan opfattes som filmens og dermed også typisk designets problemformulering. Det er designerens opgave at skabe rum og billeder, hvori den dramatiske handling kan udfolde sig filmisk. Manuskriptet er kernen i dette arbejde og dermed sammenligneligt med et partitur, der skal medieres visuelt. Manuskriptet har dog ikke partiturets præcision, men er mere åbent og eksisterer desuden ofte i en mere ufærdig og porøs form. I arbejdet med tv-serier er det et vilkår, at seriens fulde manuskript ikke er færdigt, før designarbejdet begynder. En første læsning af manuskriptet eller dets skitse vil imidlertid give en klar forestilling om fortællingens tematiske kerne, præmis, arena, tid, karakter, og hvilke scener der udgør tekniske eller æstetiske udfordringer.

3) Analyse og breakdown: Analysen af manuskriptet omfatter ikke kun en indholdsmæssig analyse af karakterrelationer, udviklinger, tematikker, konflikter og udsagn, den indeholder også den væsentlige opstilling af locations, rekvisitter og kostumer. Forløb og variationer af sceniske elementer kan således ordnes både horisontalt over fortællingens dramatiske forløb og vertikalt gennem de sceniske elementers indbyrdes relationer. Analysen af manuskriptet skal desuden afdække tekniske spørgsmål og afgøre, om de løses bedst gennem studieoptagelser eller location-optagelser. Sammen med instruktør, producer og filmfotograf afgøres det, hvilke scener der skal optages på location, og hvilke der eventuelt skal optages i studie. Desuden afgøres forhold omkring eventuel brug af fysiske, optiske eller digitale special effects. Scener eller handlingsforløb skitseres eventuelt i formater, der sommetider omtales som *roughs* eller *thumbnails*. Disse skitser kan give en første forestilling om arrangementet, udpege de vigtigste sceniske elementer og tydeliggøre, hvor der eventuelt er brug for special effects.

4) Research og location scouting: Eftersøgning og valg af brugbare locations er en væsentlig opgave, ikke mindst hvis der skal indhentes tilladelser til at bruge locations, og fordi eventuelle sets ved studieoptagelser skal tilpasses disse. I store digitale produktioner, hvor der eventuelt tidligt er opbygget en digital verden på baggrund af materiale i story world, kan der være tale om digital location scouting i digitale modeller. Stilhistorisk baggrundsresearch sker typisk ved indsamling af inspirationsmateriale vedrørende stil og periode gennem andre film samt via kunst- og fotobøger. I nogle sammenhænge vægtes location scouting særligt højt. For eksempel beskriver Michael Rizzo i sin håndbog om art direction hele fem omgange af location scouting. Rizzo karakteriserer i det hele taget designprocessen som et møde mellem art departmentets designere og location-afdelingen, men nævner samtidig, at designprocessen ikke har nogen præcis eller endelig outline for, hvad der skal designes hvornår og i hvilke formater.³²

5) Katalog: På baggrund af researchmateriale analyseres de visuelle elementer som form, farve, tone og tekstur, og disse samles i såkaldte *moodboards* eller i *visuelle kataloger*. Forskellen på dette og det, der efterfølgende beskrives som koncept, kan diskuteres. Tanken er imidlertid, at materialet her er en opsamling af skitser og research samlet i et visuelt katalog som referencer. Syntesen af dette materiale kan desuden fremstilles som en bærende designidé eller vision for filens design. Analyse af tekst og de sceniske og visuelle elementer kondenseres, hvis dette ikke allerede er gjort, til en designidé, metafor, et grundmotiv eller en såkaldt *prævis*³³ (se figur 4.8. a).

6) Koncept: Det kan som nævnt være vanskeligt af differentiere mellem et visuelt katalog og et koncept. Konceptet vil dog typisk på den ene side kunne aflæses som udtryk tættere på filmens endelige udseende, for eksempel fremstillet i illustrationer. På den anden side kan konceptet indeholde visuelle principper, som filmens design skal overholde. Der er flere prædikater for dette dokument, der for eksempel også kaldes en *design-bibel*. Formatet er muligvis overført fra eller inspireret af teaterpraksis og kendes i det mindste siden Marx Reinhardt (1873-1943) som en *regiebuch* eller *prompt-book*.³⁴ I denne sammenhæng forstås konceptet som en samling af illustrationer og principper, der detaljeret formidler filmens udtryk. Der arbejdes med *concept art* og *production illustrations*, der hver især henviser til enten skitselignende illustrationer, hvor de visuelle intentioner fremgår, eller til mere præcise visualiseringer af, hvordan forskellige centrale indstillinger tager sig ud set gennem kameraet. Disse illustrationer omtales også på dansk som *hovedskud* (se figur 4.8 c).

Der fremstilles desuden karaktertegninger samt i nogle tilfælde storyboards særligt til dramatisk vigtige eller teknisk komplicerede scener (se figur 4.8 b og d). Filmens samlede udtryk kan desuden opsummeres i en mere abstrakt form. Det såkaldte *A/V-parameter* anskueliggør udviklingen af de visuelle udtryk som farve, form og bevægelse i relation til den dramatiske udvikling og filmens værktid (se figur 4.8 g).

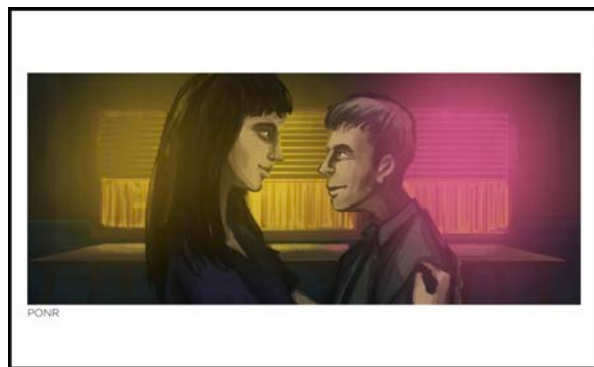
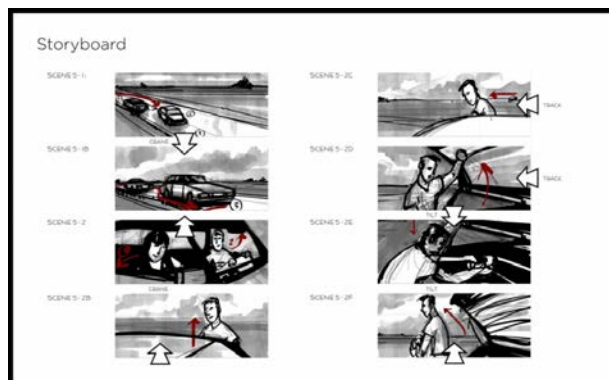
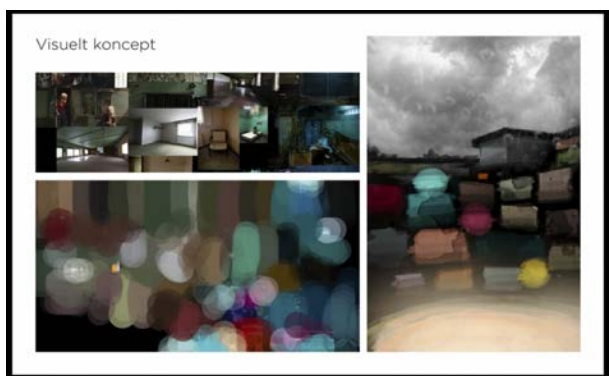
7) Plan: På baggrund af kataloget eller konceptet fremstilles målfaste plantegninger og modeller. Der fremstilles arkitekttegninger af dekorationer i plan, opstalt og snit. Der fremstilles eventuelt også skalamodeller af centrale sets som papmodeller, eventuelt suppleret af digitale præ-visualiseringer. Der laves planer for set-byggeriet og dets materialevalg, ikke mindst i hvilket omfang og hvordan andre materialer kan simuleres eller efterlignes, samt muligvis en produktionsplan for, hvordan sets kan genanvendes i forskellige scener (se figur 4.8 e og h).

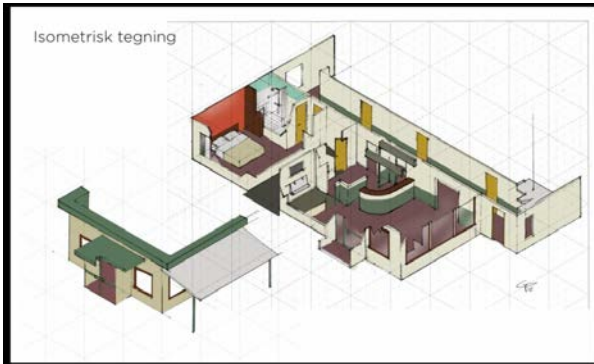
8) Produktion: Fremstilling eller valg af rekvisitter, kostumer, sminke, dekoration, lyssætning og andet bygges eller tilpasses i overensstemmelse med konceptet og planen. På baggrund af breakdown-listen indsamles, købes eller fremstilles der rekvisitter og møbler. Rekvisitter og andre sceniske elementer godkendes i sidste ende af production designeren. Konstruktion af sets: Production designeren leder arbejdet af malere, tømrere, smede, stukkatører og bidrager eventuelt til byggeriet af sets og tilpasning af locations. Ved siden af de her oplyste opgaver kan production designeren have ansvar for filmens samlede designbudget og for, at planer for byggeri og nedrivning overholdes. Designbudgettet knytter sig i præ-produktionen til rejse- og materialeomkostninger i forbindelse med location scouting samt materialeomkostninger til illustrationsarbejde. Under produktionen er der lønningsudgifter til art departmentet og håndværkere samt udgifter til materialer, rekvisitter, møbler, special effects og transport.

9) Det fysiske designartefakt: Under indspilningerne har production designeren ansvar for de sidste tilpasninger af set eller location. Han eller hun kontrollerer om muligt indstillingen gennem kameraet. Under indspilningsfasen skal designeren sikre sig, at sets eller locations er klar *før* optagelserne, og *efter* optagelserne har denne også ansvaret for nedrivning eller afmontering, og for at locations bliver tilbageført til deres oprindelige stand, som de så ud før indspilningerne. Det betyder grundlæggende, at indspilningsperioden for designeren strækker sig over en længere periode end for andre involverede parter. Under optagelserne skal designeren være forud for resten af

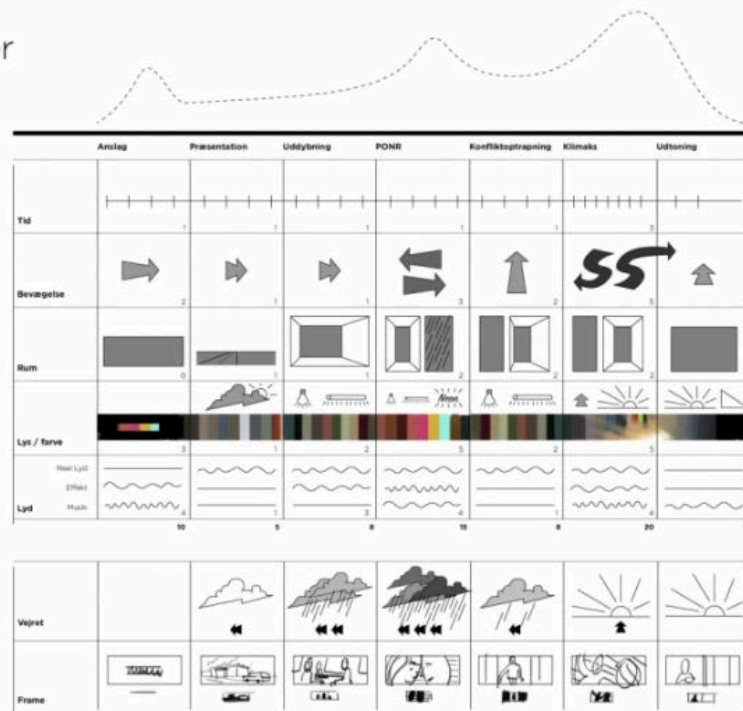
indspilningsholdet, således at sets eller locations er klar til tiden. Da scenografien minimum bør være en dag forud, betyder dette generelt både en længere arbejdsdag og en længere arbejdsuge for designeren.

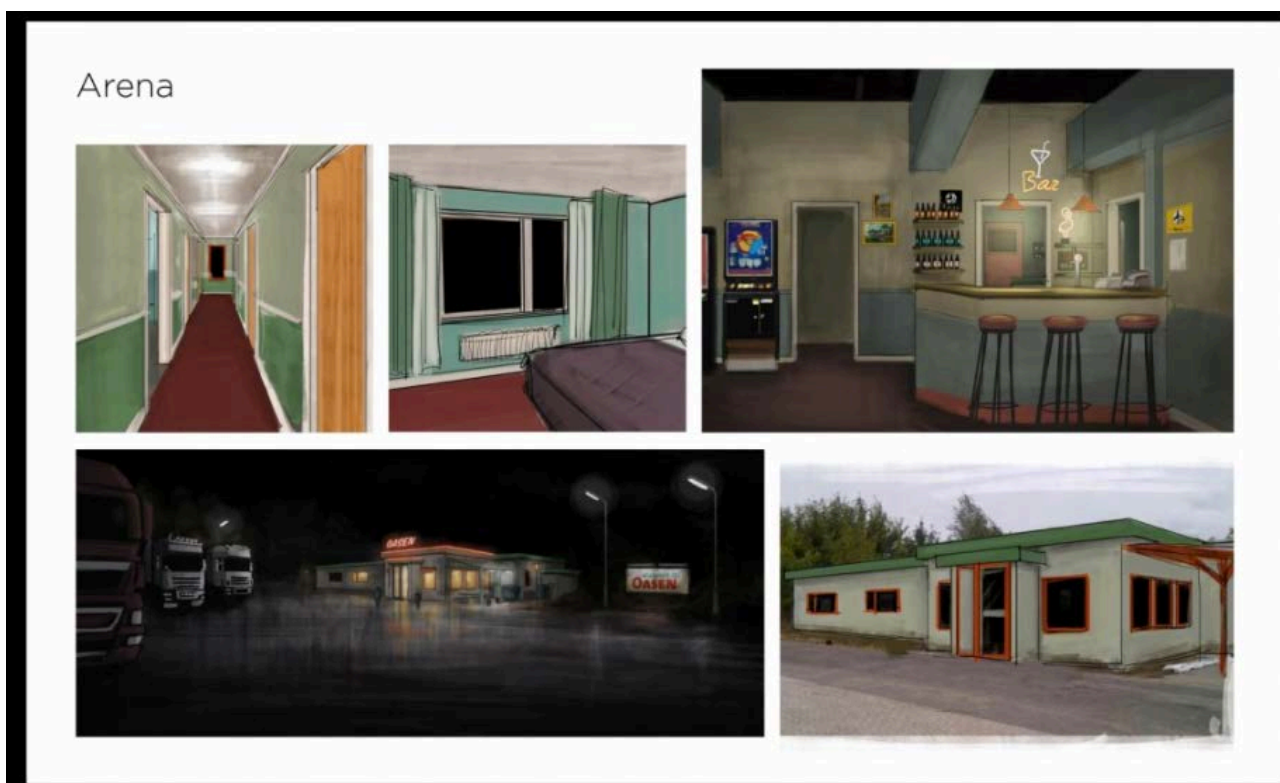
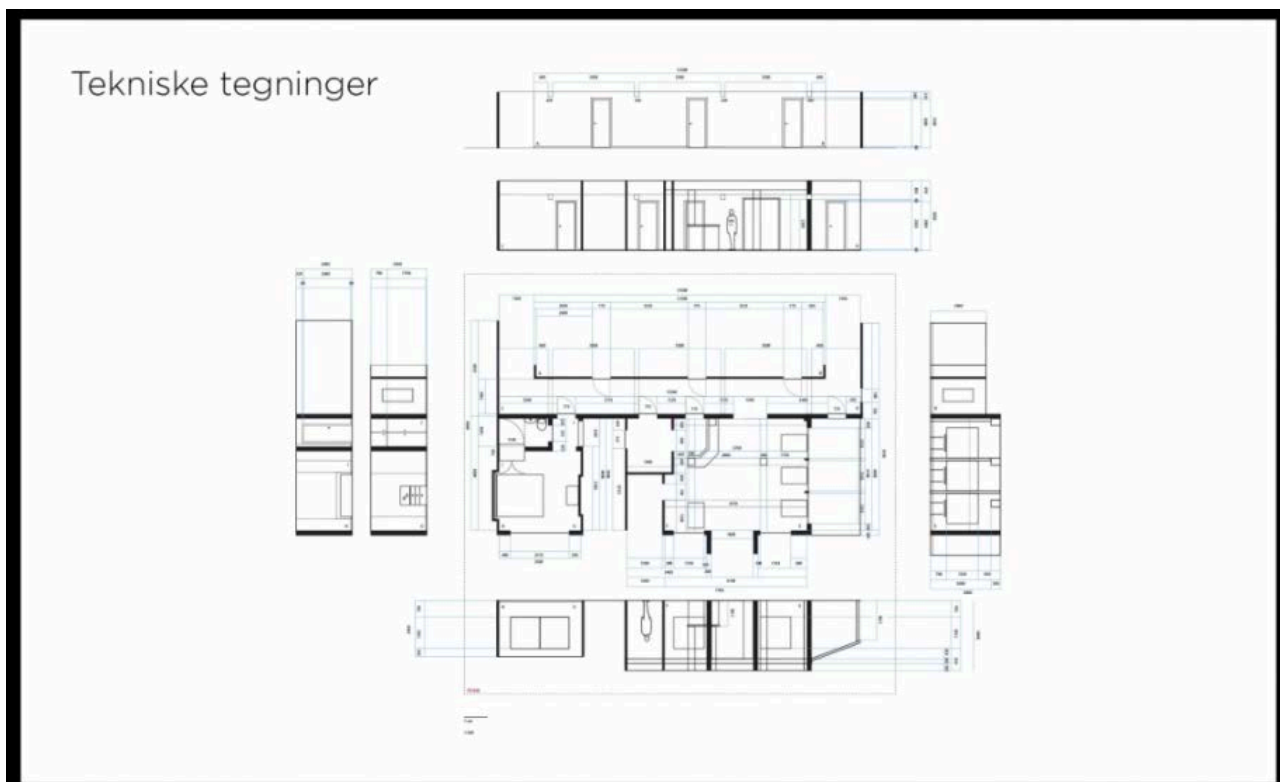
10) Det visuelle designartefakt: Ved post-produktion i konventionelle realfilm kan der opstå spørgsmål vedrørende filtrering og colorgrading, hvor designeren kan eller bør være involveret.³⁵ Der kan også være billeder, der skal tilrettes af rettmæssige årsager. På samme måde kan eller bør production designeren sikre sig, at det grafiske koncept til titelsekvens og credits er foreneligt med filmen eller seriens overordnede visuelle koncept. I forbindelse med PR stiller designeren skitser, fotos og andet relevant materiale til rådighed og kan eller bør drage omsorg for, at designets koncept reflekteres i plakater, reklamemateriale, hjemmesider og merchandise etc. Computergenererede billeder færdiggøres i post-produktionen – processen, hvori disse fremstilles, påbegyndes langt tidligere. Arbejdet med computergenererede billeder (CGI) påbegyndes ofte som det første i hybride produktioner. Arbejdet med filmens digitale billeder afviger på den måde afgørende fra forløbet beskrevet i det ovenstående og skal derfor kort behandles i et selvstændigt afsnit.





AV parameter





Figur 4.8 a-i. Designkoncepter og planer til afgangprojekt ved Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design af Gustav Pontoppidan til Carl Mariotts *Oasen* (2013) afgangsfilm ved Den Danske Filmskole. Øverst visuelt koncept (a) (visuel idé og referencer) og (b) storyboard. I midten (c) concept art eller hovedskud, (d) karaktertegning, (e og f) isometrisk tegning og production still, (g) a/v parameter, (h) teknisk tegning og forskelligt concept art af arena.

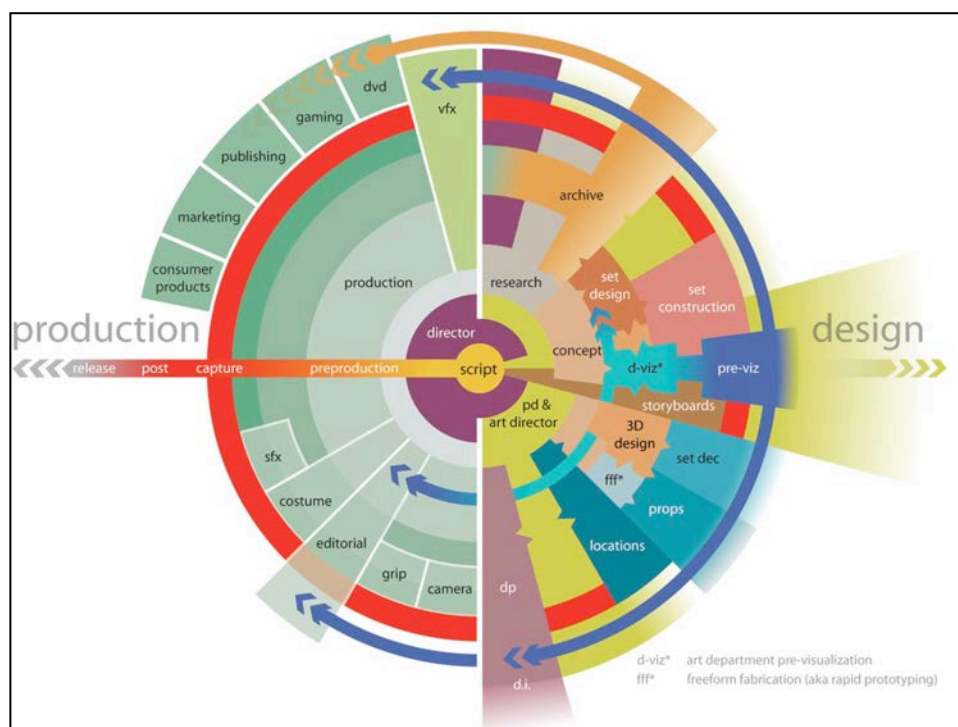
4.8. Den digitale production design-proces

Arbejdet med det digitale design beskrives hos Lev Manovich som knyttet til filmens post-produktion, mens hans beskrivelse af dette arbejde, som vi skal se, samtidig udfordrer tanken om filmens præ-produktion, produktion og post-produktion. Arbejdet med det filmiske billede finder i modellen sted i post-produktionen, men designet med for eksempel computergenererede billeder (CGI) lader sig ikke nødvendigvis afgrænse på den måde. I produktioner, der indeholder CGI, er disse billeder ofte de første, der påbegyndes, og de sidste, der færdiggøres. Dette skyldes ikke nødvendigvis, at der ikke tænkes i præ- og post-produktion i forbindelse med animation og produktion af CGI, men det forhold, at man ikke mellem produktionsfaserne direkte ændrer materiale. Overgangene mellem faserne kan derimod være bestemt af skift i software. Forandringen i balancen mellem produktionsleddene og destabiliseringen af produktionen kan som hos Lev Manovich illustreres gennem produktionen af George Lucas *Star Wars: Episode 1 – The Phantom Menace* (1999). Manovich beskriver, hvordan filmen bestod af ca. 2.200 indstillinger, hvoraf kun ca. 200 var skabt uden CGI. Dette betød, at mens filmen havde en *spilletid* på ca. 136 minutter, havde den en fysisk *indspilningstid* på kun 65 dage. Det, der hos Manovich karakteriseres som post-produktionen, strakte sig derimod over to år.³⁶ En tommelfingerregel om produktionstiden, fra før digitaliseringen, var, at en sides filmmanuskript svarede til et minuts film, og at dette minut ville kunne optages på en dag. Dertil kunne man redigere et minuts film om dagen. Der regnes nu ofte med væsentligt kortere indspilningstid. Omkring tre-fire minutter per dag.³⁷ Eksemplet viser imidlertid, hvordan balancen i hybride film har forskudt sig fra den fysiske indspilning til den digitale post-produktion. At Lev Manovich karakteriserer arbejdet med computergenererede billeder som post-produktion er imidlertid som nævnt en anelse misvisende, da termen antyder, at den digitale produktion finder sted efter optagelserne. Dette er netop ikke tilfældet. Arbejdet med udviklingen af CGI begynder oftest, som vi skal se i forbindelse med Lars von Triers *Melancholia*, før de fysiske indspilninger begynder. Af samme grund tager production designeren Alex McDowell udgangspunkt i det digitale design, når han i forbindelse med større hybride spillefilmsproduktioner etablerer sit art department. I denne struktur er udgangspunktet for arbejdet ikke nødvendigvis filmens manuskript, men filmens story world.

Den produktionsform, McDowell taler for, er ikke kun udtryk for et ønske om en mere demokratiseret tilgang til idéudviklingen, men er også drevet af muligheder i teknologierne, der åbner for en mindre adskilt udvikling og produktion og større betydning i denne sammenhæng for funktionen production design.

... there's a real need to talk about film design as world building and not as set building. The idea of pre-production, production and post-production: it's old thinking, analogue thinking because we're not working in a linear space any more. What myself and others in the industry who are really engaged with tackling digital filmmaking head-on are saying is that production design is now just a bigger and bigger job.³⁸

Konsekvensen af den digitale produktion bliver for McDowell en form for simultan produktionsstruktur, i hvilken design i dets forskellige inkarnationer indtager en central placering. McDowell forestiller sig filmen udviklet i et sammenspil mellem design og manuskript i en form, hvor designet har en væsentlig betydning. Her skabes i første omgang forestillingen om filmens story world. Den videre udvikling af filmen finder i høj grad sted i produktionens art department, hvor filmens story world designes og bygges i fysiske og digitale modeller. Dele af denne produktion indgår i filmen, hvorfor forestillingen om opdeling i præ-produktion, produktion og post-produktion har mindre gyldighed. McDowell har blandt andet illustreret produktionsformen i nedenstående model (se figur 4.9.).



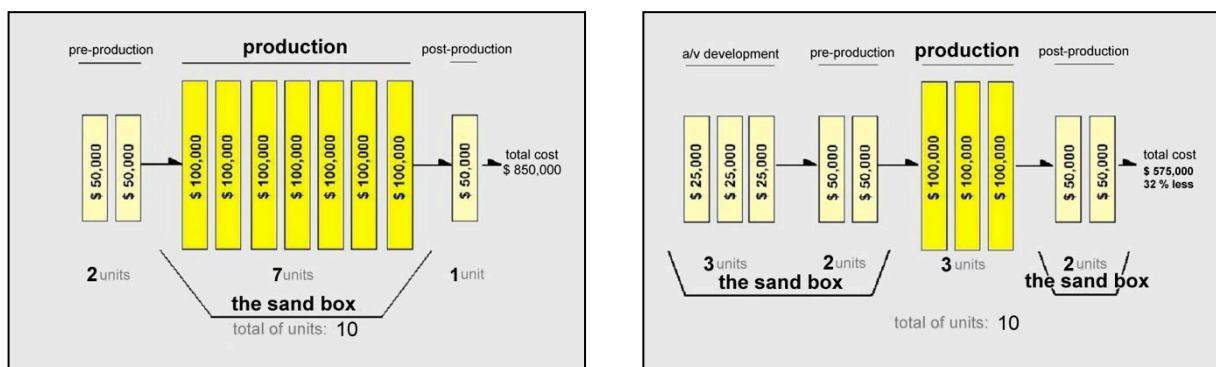
Figur 4.9. Den såkaldte *Mandalemodel*, som McDowell blandt andet har præsenteret ved 5D-arrangementer, illustrerer designets betydning i film og transmedier domineret af digital produktion. Modellen er under stadig udvikling. I illustrationen udgøres kernen således af manuskriptet, men McDowell har senere udtalt, at dette område udgøres af en story world. Model: Alex McDowell.

Modellen tager øjensynligt udgangspunkt i manuskriptet, der fungerer som den kerne, der deles af produktionen til de omkringliggende medier. I min samtale med McDowell præciserede han imidlertid, at termen i modellens kerne rettelig burde korrigeres og erstattes af *story world*, da der her som oftest netop ikke er tale om et færdigt manuskript.³⁹ Modellen inkluderer, som det fremgår, cross- eller trans-media-produktion til tilgrænsende platforme som spil og hjemmesider, men filmproduktionen dominerer dog stadig dens struktur og tænkning. Det er væsentligt at bemærke, at designarbejdet i modellen spreder sig over alle produktionens faser, og at disse produktionsfaser stadig eksisterer i modellen, selvom grænserne mellem dem er mindre skarpe end i konventionelle faseopdelte produktionsmodeller.

4.9. Indflydelse gennem produktionsfaserne

Ved pragmatisk at fastholde en konventionel forestilling og/eller terminologi om produktionsfaserne og i designprocessen er der mulighed for at beskrive generelle historiske og aktuelle forskydninger i de forskellige designaktiviteters placering på produktionens vertikale, tidslige og horisontale, hierarkiske akser. At placere funktionerne i relation til den horisontale tidsakse vil desuden kunne illustrere, hvornår den enkelte funktion er aktiv, og dermed hvem den potentielt kan samarbejde med eller står tættest på. Disse placeringer vil tilmed kunne illustrere dimensioner af produktionens organisering og de æstetiske betydninger af denne. John Thorton Caldwell bemærker for eksempel, i en anden sammenhæng, at den hurtigt producerede håndholdte stil kendt fra moderne amerikanske tv-serier kræver, at både skuespillere og kameramænd træffer mere spontane eller intuitive valg under indspilningerne. Den store mængde indspillet materiale, denne produktionsform ophober, medfører, at klipperne i sidste ende gives en instruktørlignende rolle. Instruktørens valg flyttes så at sige fra indspilningerne til klipperummet og post-produktionen.⁴⁰ I dogmefilmene var det som nævnt på samme måde skuespillernes arbejde at stå for kostume og sminkning. Produktionens organisering og dramaturgi har på den måde direkte indflydelse på designeren og omfanget af dennes arbejde. Flere forhold gør sig gældende. For eksempel antyder de ovenfor nævnte eksempler, at der knytter sig en særlig indflydelse til de faser, der ligger ved indgangen og udgangen af den samlede produktion. Paul M. Hirsch beskriver dette fænomen som betydningen af *boundary-spanning*.⁴¹ Overført til filmproduktion betyder denne, at des tættere man er på indgangen af produktionen, jo tættere er man på værkets ophav. Des tættere man befinder på slutningen af produktionen, jo tættere er man på at kunne påvirke det endelige resultat af værket. Det er også denne tanke, der ligger bag forestillingen om filminstruktørens eller tv-manuskriptforfatterens ret til

final cut, der (i princippet) indebærer kontrol over filmen eller tv-serien fra start til slut. Hos Danmarks Radio har forfatteren af tv-serier (ofte) denne ret (også kaldet *one vision*) og skal dermed godkende tv-seriens endelige editering.⁴² Omvendt kan særlige produktioner vælge at vægte arbejdet i en af faserne over de andre. Mens det for eksempel i dogmefilmene har handlet om at koncentrere filmarbejdet omkring indspilningsfasen, møder man det synspunkt hos production designeren Val Stazovec, at der eksisterer et behov for at flytte fokus fra den kreative udfoldelse i indspilningsfasen til præ-produktionen.⁴³ Lignende synspunkt findes som tidligere beskrevet hos Alex McDowell. For Stazovec giver det både økonomiske og skabende gevinster at sprede designerens aktiviteter over hele produktionen (se figur 4.10). Indspilningsfasen er typisk den mest omkostningstunge af faserne. En metode til at reducere denne tid vil ud fra en designers synspunkt være at udvide den mindre kostbare udviklingsfase og gennem arbejdet med det visuelle design mere detaljeret forberede indspilningsfasen. Dette synspunkt modsiges af det forhold, at dogmefilmene og andre lignende film netop kunne indspilles billigt, fordi de bortskar blandt andet designarbejdet. Dette havde så omvendt æstetiske konsekvenser.

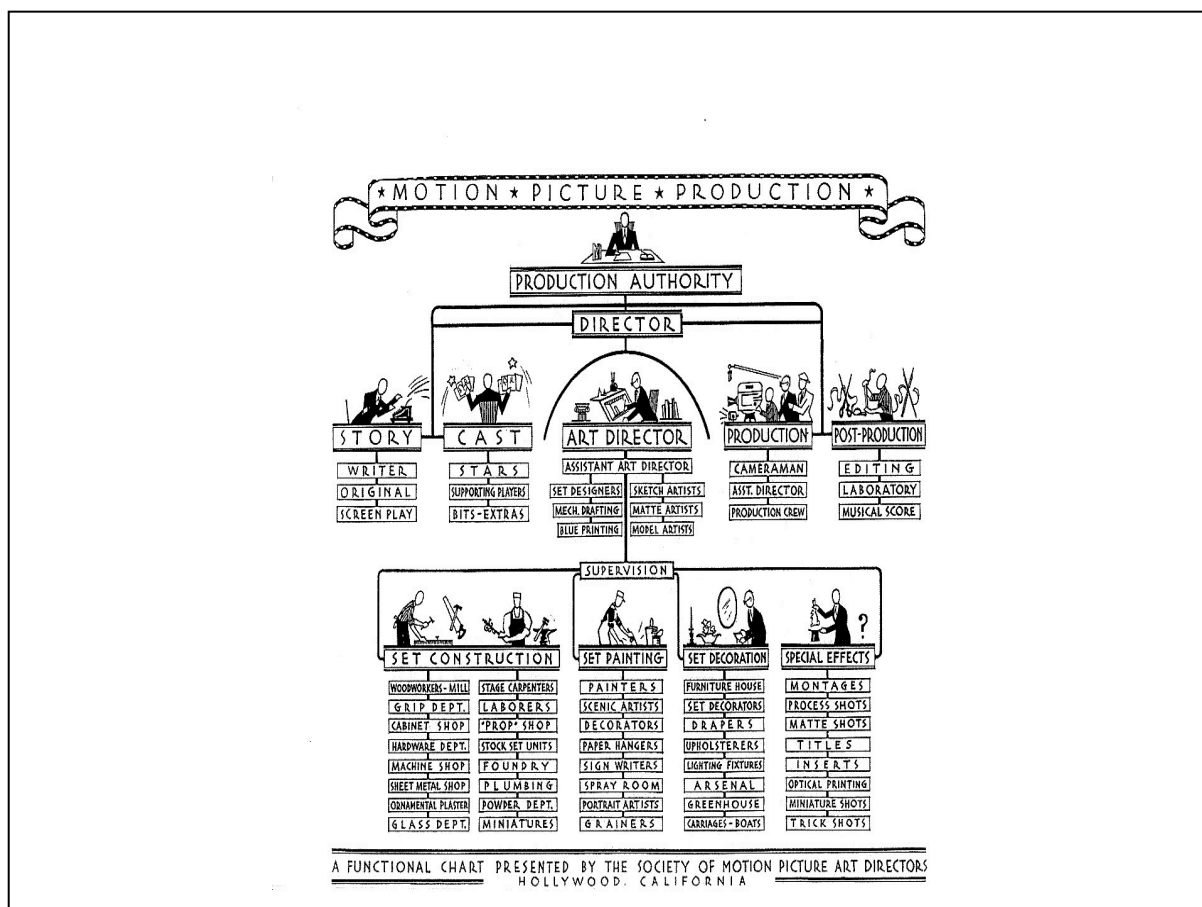


Figur 4.10. Stazovec karakteriserer den kreative fase som filmens sand box og illustrerer sit synspunkt om, hvordan man både kan optimere filmens udtryk og spare produktionsomkostninger ved at flytte sand boxen fra produktionen (forstået som indspilningen) til udvikling, præ- og post-produktion. Illustration fra Val Stazovec: *The knowledge and skill of Bringing the idea to the screen. The step-by-step audio-visual development of film and television productions*: (Vals International Seminars, 2007).

4.10. Above- og below-the-line-funktioner

Når vi placerer designeren i filmens produktionsverden, må vi ud over at forholde os til den horisontale produktionskæde i sammenhæng med designprocessen forholde os til filmens hierarkiske, vertikale struktur. Behandlingen af denne vertikale struktur vil i højere grad end behandlingen af den horisontale struktur være påvirket af overvejelser om status afhængig af ophav og ejerskab. Som det forudgående gerne skulle have vist, er der en sammenhæng mellem den indflydelse og status, designeren har, og dennes aktiviteter i forskellige dele af produktionsforløbet.

Denne placering smitter af på placeringen i filmproduktionens mere synlige, vertikale hierarki. Der skal ikke her opstilles en komplet rangorden eller et komplet netværk over funktioner og deres forbindelser i den filmiske produktion, men nærmere et princip for eller overblik over ordenen i filmens designfunktioner. Et komplet diagram over funktioner og deres indbyrdes relationer i tid ville hurtigt bliver uoverskueligt. Et godt bud på en oversigt over funktioner og produktionsforløb knyttet til den amerikanske guldalderstudieproduktion findes imidlertid i nedenstående figur (se figur 4.11).



Figur 4.11. Diagram over funktioner og produktionsforløb omkring art directoren i Hollywoods guldalder. Fra Art Directors Guild. Diagrammet til højre sammenligner production designerens placering i relation til det samlede produktionsforløb i nyere, uafhængige film- og tv-produktioner.

For at skabe overblik over og struktur i de mange designrelaterede funktioner kan man som udgangspunkt sondre mellem filmproduktionens såkaldte *above-* og *below-the-line*-funktioner. Funktioner, der karakteriseres som *below-the-line*, knytter sig, som betegnelsen antyder, således til funktioner nede i hierarkiet, uden nødvendigvis at være synonym med såkaldte *blue-collar*-håndværksprægede funktioner. *Below-the-line* refererer til alle funktioner i filmproduktionen, der

ikke krediteres eller krediteres til sidst i filmens rulletekster.⁴⁴ Ud over håndværkere, chauffører, elektrikere, smede og for eksempel cateringpersonale knytter der sig til denne gruppe en lang række funktioner, der kan udføre mere kreative opgaver, for eksempel forskellige typer underordnede forfattere, (bi-rolle)skuespillere og designere. Til *above-the-line* regnes hovedsagligt de kunstnerisk skabende funktioner som instruktører, production designere, filmfotografer, skuespillere, men måske mindre indlysende også producenter. I designsammenhænge vil typisk production designeren, men også nogle gange andre, for eksempel kostumedesigneren, regnes blandt *above-the-line*-funktioner. Under linjen findes typisk de nærmeste støttefunktioner som art director, set-dekoratøren, set dresser, sminkør og grafiske designere, mens den store gruppe, der fysisk eller virtuelt bygger filmens sceniske verden, udfylder hovedparten af krediteringen under linjen. Typisk befinder instruktøren eller producenten sig tættest på linjen som en markering af deres kunstneriske status i forbindelse med værket eller direkte ejerskab af dette. Som blandt andre Janet Staiger og David A. Gerstners gør det klart, betyder netop det, at filmen kan opfattes som et kollektivt værk, netop ikke, at spørgsmålet om ophav eller authorship opløses.⁴⁵ Tværtimod. *Eksternt* knytter spørgsmålet om ophav sig til måder, hvorpå film og andre værker kategoriseres. I nogle sammenhænge tilskrives filmen instruktøren, mens tv-serier forbindes med forfatteren og tv-selskabet. Spilproduktioner og animationsfilm knyttes på samme måde typisk til produktionsselskabet. For eksempel taler man om en *Disney*- eller en *Pixar*-film. *Internt* har spørgsmålet om afstand til eller delen i ophavet stor betydning for den daglige overlevelse i produktionssystemet – måske særligt for professioner, der normalt ikke anses for dominerende. I USA har der særligt siden studiesystemernes sammenbrud (efter de såkaldte *antitrust*-loves indførelse) knyttet sig væsentlige økonomiske og karrieremæssige spørgsmål til problemstillingen om placering på credit-listen. Det kan, som Staiger og Gerstner antyder, fremstilles som et paradoks, at spørgsmålet om professionsstatus på den måde bliver særligt udtalt i kunstneriske produktionsformer, der anser sig selv for kollektive og åbne. Brian Henderson fremhæver blandt andet dette i sin kritik af den eksisterende litteratur omkring set og production design.⁴⁶ Tendenser fra auteurteorien har på skift villet ophøje først instruktøren, så filmfotografen og manuskriptforfatteren og nu måske production designeren til filmiske auteurs. Det er, mener han, at forveksle filmkritik og curriculum vitæ. En fremgangsmåde, der desuden netop gør det umuligt at forstå betydningen af filmens produktion som kollektive processer. Lige meget hvordan det vurderes, giver placeringen på filmens krediteringsliste, som vi skal se, en indikation både af produktionens omfang og det indbyggede hierarki eller netværk, der eksisterer i denne.

4.11. Produktionens vertikale og horisontale struktur

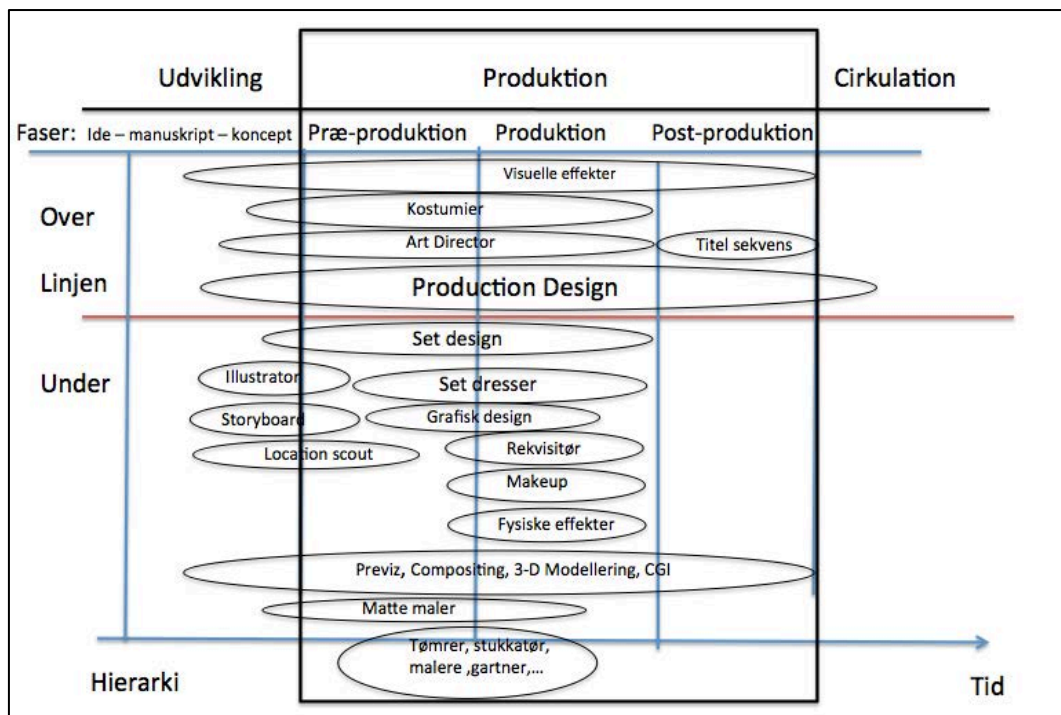
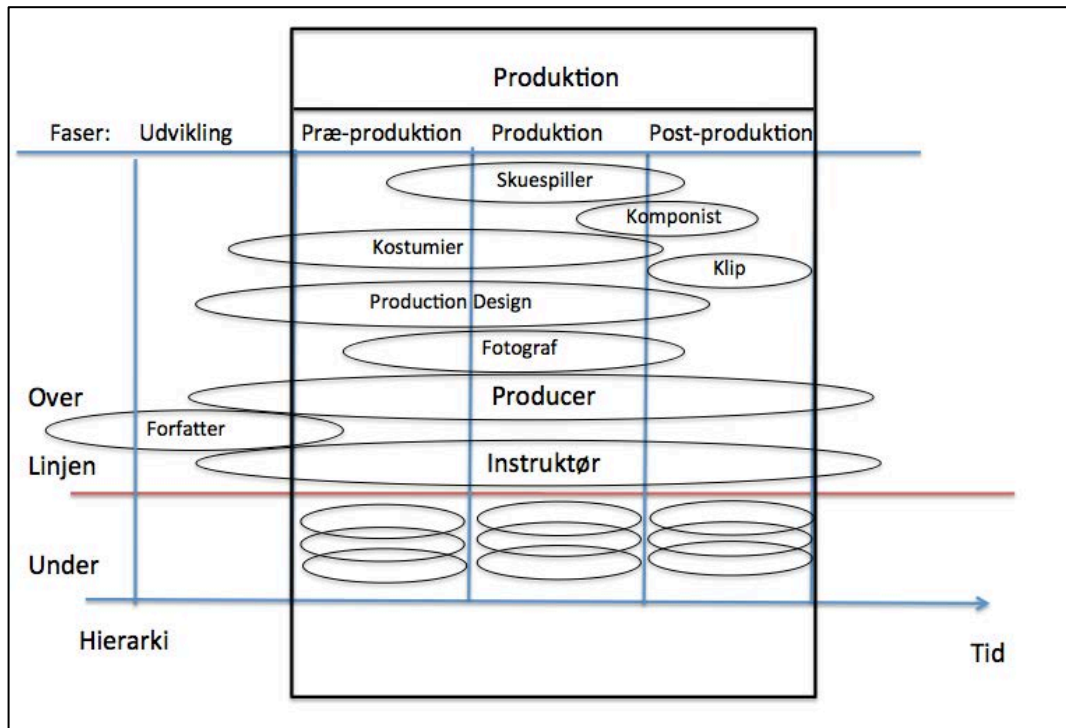
På det horisontale plan kan kontrollen over indgangen til produktionen og udgangen fra den have særlig betydning for indflydelse på produktionen. Det samme kan nærheden til produktionens ophav, der kommer til udtryk i den vertikale struktur. Filmproduktionens horisontale og vertikale strukturer kan forenes i et skema, der således både anskueliggør produktionshierarkiet og dets forløb gennem de produktionsmæssige faser. Jeg har skitseret disse strukturer i figur 4.12 a og b (se figur 4.12 a og b). Figur 4.12 a illustrerer hierarki og funktioner fordelt over tid i en gennemsnitlig filmproduktion, mens figur 4.12 b illustrerer de mulige designrelaterede funktioner i en større produktion. Figureerne er delt vandret på midten for at kunne placere funktioner over og under linjen. Det røde midterbånd repræsenterer på den måde filmens titel eller *above-* og *below the line-* linjen. Det er forbundet med en særlig status at være placeret tæt på denne. Modellerne er bevidst åbne i begyndelsen og slutningen, da det er vanskeligt at afgøre, hvornår filmens idé opstår, ligesom det er vanskeligt at bestemme, hvornår eller om filmens værk forsvinder ud af cirkulation. Derimod er det mindre vanskeligt at afgøre, hvornår den samlede produktion begynder, og hvor den ender. Den konkrete produktion er i modellerne indrammet af den markerede kasse. For at tydeliggøre de funktioner, der kan være, men ikke altid er til rådighed i designet af en film eller tv-serie, har jeg fremstillet en produktionsmodel, der fremhæver disse. Hvor det første diagram i figur 4.12 a altså skitserer en gennemsnitlig films produktionsforløb og interne hierarki, fremstiller det nederste diagram et tilsvarende skema for en større film, hvor mange forskellige, men ikke alle designrelaterede funktioner fremgår. Modellerne viser, skal det bemærkes, funktioner og ikke aktører. Nogle funktioner kan således være delt mellem mange aktører. For eksempel har filmen som oftest flere skuespillere. Omvendt kan nogle aktører sprede sig over flere funktioner. For eksempel kan instruktøren også være forfatter og filmfotograf. På samme måde kan designfunktioner i nogle produktioner være samlet på én aktør og i andre være fordelt over mange. Figur 36 illustrerer funktionerne i, hvad man meget bredt ville kunne karakterisere som en standardfilm i betydningen en film indspillet på et mellemstort budget. Der er altså hverken tale om en lavbudgetfilm eller et udstyrsstykke med meget høje omkostninger.⁴⁷ Der er naturligvis store nationale forskelle på, hvad budgettet for film i denne noget luftige kategori er. I Danmark ville der genremæssigt være tale om dramaer med budgetter på mellem fem og 20 millioner kroner. Hierarkiet i modellen fungerer således, at den tættest på linjen også regnes for at have størst kreativ kontrol over værket. På den måde efterligner modellen netop den typiske titelsekvens' forløb. Skuespillere krediteres først. Disse kan have stjernestatus eller på anden måde identificere filmen,

men har mindre indflydelse på det samlede filmiske udtryk. Instruktøren placeres typisk tættest på linjen. Hierarkiet kan diskuteres og er da også i den konkrete produktion resultat af en forhandling. Selvom der kan forekomme variationer, er rækkefølgen dog i hovedtræk stabil.⁴⁸ Under linjen gentages i nogle tilfælde credits fra titel- eller begyndelsessekvensen, hvorefter de funktioner, der yder mindre bidrag til værkets kunstneriske udtryk, følger. Disse er altså ikke udelukkende håndværksmæssige funktioner, men også for eksempel birolleskuespillere, forfattere, musikere, forskellige designfunktioner og en række andre. Figur 4.12 b zoomer ind på de designrelaterede professioner i en større produktion. Igen kan rangordenen diskuteres. Production designeren vil imidlertid altid være placeret tættest på linjen. En funktion som art director vil ikke altid placeres over linjen, mens kostumedesigneren ofte placeres her. For at tydeliggøre arbejdet i udviklingsfasen er denne figur opdelt i flere faser bestående af idé-, manuskript- og konceptudvikling. Der er ikke tilstræbt nogen hierarkisk orden under linjen. Begge modeller illustrerer mængden af aktiviteter knyttet til en filmproduktion og deres omtrentlige tidlige placering i produktionens forløb. Den illustrerer dermed også, hvordan en funktions indflydelse vokser, hvis den formår at sprede sig over flere af produktionens faser. Modellerne kan justeres efter behov og kan således anvendes i forbindelse med produktionsdramaturgiske analyser eller organisationsanalyse af filmisk produktion.

4.12. Kort om design og produktionsøkonomi

Jeg har vist, hvordan arbejdet med designet i store træk placerer sig i forhold til filmens forskellige produktionsfaser. Det er blevet antydnet, hvordan denne placering har betydning for designets status i produktionen og for værkets visuelle udtryk. Jeg har tidligere differentieret mellem forskellige filmdesignstypologier ved at skelne mellem produktioner præget af enten minimalt, normalt eller totalt design. I det følgende vil jeg ved at sammenligne tal fra tre danske produktioner forsøge at konkretisere den økonomiske vægtning af designarbejdet i disse film. Eksemplerne knytter sig for det enes vedkommende til en minimalt designet film, men de to andre forbinder sig til normalt designede film. De tre film, der her sammenlignes, er Thomas Vinterbergs film *Festen* (1998), *Submarino* (2010) og *Its all about Love* (2003). *Festen* havde et samlet budget på omkring 5.000.000 kroner, *Submarino* havde et på omkring 12.000.000 kroner, mens *Its all about Love* som stor international produktion havde et budget på omkring 80.000.000 kroner. På den måde knytter de tre film sig under danske konditioner altså til henholdsvis en lav-, mellem- og højbudgetteret film. Et karakteristikum ved en lavbudgetdogmefilm som *Festen* er, at man formelt forsøger at bortskære eller nedjustere designelementer. Selvom der ikke er krediteret designere i forbindelse med filmen,

blev en række designfunktioner imidlertid fordelt på andre medvirkende i filmen. *Festens* line producer, Morten Kaufmann, fortæller, som jeg tidligere har skrevet, at Torben Stig Nielsen udførte scenografisk arbejde på filmen. Desuden forudsatte dogmekonceptet, at skuespillerne selv stod for makeup og kostume. *Festen* havde på den baggrund et samlet designbudget på omkring 60.000 kroner, hvilket svarer til ca. 1,2 procent af det samlede budget. Til sammenligning havde Thomas Vinterbergs i danske sammenhænge mellembudgettede film *Submarino* (2010), optaget på semi-dogmekonditioner, et designbudget på 240.000 kroner svarende til to procent af budgettet. Torben Stig Nielsen, der var production designer på *Submarino*, havde på denne film og *Festen* omkring fem ugers forberedelse og udviklingsarbejde i præ-produktionen, hvad der for danske film er normalt. Under optagelserne var der henholdsvis syv og seks ugers arbejde, mens han kun meget begrænset var involveret i post-produktionen. Omvendt opererede Thomas Vinterbergs højbudgettede prestigeprojekt *Its all about Love* (2003) med et stor art department, under ledelse af den belgiske production designer Ben Van Os, der tilsammen rådede over et budget på omkring 3.100.000 kroner svarende til ca. 3,9 procent af budgettet. For *Its all about Love* gjaldt det, at Ben Van Os var engageret i to-tre måneder i præ-produktionen og i ca. 15 uger under produktionen.⁴⁹ En produktionsmæssig gennemsnitlig dansk film som *Submarino* med production design havde en samlet designafdeling på omkring 10 mand. *Its all about love* havde omkring 130 tilknyttet inklusive folk, der arbejdede med digitale effekter, makeup og kostumer. *Festen* havde ud over en ikke-krediteret Torben Stig Nielsen ingen. I international sammenhæng er disse tal relativt lave. Uden nærmere at redegøre for, hvordan tallene er opgjort, regner det tyske designerpar Toni og Heidi Lüdi således med, at omkostninger til design for mellembudgettede film er omkring 10 eller 20 procent, mens det for udstyrsstykker som sci-fi-film kan komme op på omkring 40 procent.⁵⁰



Figur 4.12 a og b. Øverste figur (a) illustrerer funktionerne i, hvad der meget bredt ville kunne karakteriseres som en standardfilm i betydningen en film indspillet på et mellemstort budget. Nederste figur (b) er zoomet ind på designrelaterede professioner i en større produktion. Modellen knytter sig ikke til nogen specifik film, men skal primært illustrere volumen af de designrelaterede funktioner i filmproduktionen og deres tidlige placering.

-
- ¹ Appendiks, bilag 2: Jakob Ion Wille: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013):9-13
- ² Erwin Panofsky: ”Stil og medium i film” [1934-1947] i *Billedkunst og billedtolkning*. (København, Nyt Nordisk Forlag, Arnold Busck, 1983): 165-167
- ³ Se afhandlingens indledning eller Howard S. Becker: *Art Worlds. 25th Anniversary Edition*. (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press; 2008): 1-40.
- ⁴ David Bordwell, Janet Staiger & Kirstin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of production to 1960*: 324.
- ⁵ Michael Rizzo; *The Art Director Handbook for Film* (Oxford, Focal Press, 2005): 121
- ⁶ Det første bud i Dogme95-reglerne forbød direkte scenografi og lod: *Shooting must be done on location. Props and sets must not be brought in*. Se: Lars von Trier and Thomas Vinterberg: *DOGMA 95* i p.o.v – a Danish Journal of Film Studies (Department of information and Media Studies, University of Aarhus, No. 10, december 2000): 7
- ⁷ Morten Kaufmann. Maillkorrespondance med producer og line producer Morten Kaufmann Nimbus Film og TOOLBOX film. 27.09.2011.
- ⁸ Georgina Shorters *Designing for Screen – Production Design and Art Direction explained* (Marborough, The Crowood Press; 2012):160-164.
- ⁹ Heidi & Tony Lüdi: *Movie Worlds. Production Design in Film/Das Szenenbild im Film*. (London/Stuttgart, Edition Axel Menges; 2000): 112-114.
- ¹⁰ Lars von Trier and Thomas Vinterberg: *DOGMA 95* i p.o.v – a Danish Journal of Film Studies (Department of information and Media Studies, University of Aarhus, No. 10, december 2000).
- ¹¹ Se for eksempel om Ystad og Wallander: Waade, Anne Marit: *Wallanderland. Medieturisme og skandinavisk tv-krimi* (Aalborg, Aalborg Universitetsforlag; 2013)
- ¹² ”Production Designers are the visual artists and storytellers, who, in consultation primarily with the director, create and develop the overall look, atmosphere and emotion that move the story. They do this through the conception and creation of stage sets and the selection and alteration of practical locations and backgrounds. Production Designers also collaborate with the visual effects team and provide the designs necessary to maintain a coherent blend between the look of the production, cinematography and the post-production visual effects footage. Production Designers are more than just motion picture architects and engineers who build sets. They are involved in the overall production design and/or selections of visual effects, lighting, props and set dressing. They communicate regularly with producers, directors and cinematographers and collaborate consistently with the second unit, stunts, special effects and numerous other departments. They also provide all necessary backgrounds and ensure that all sets are well photographed and contribute to the totality of the film.” Art Directors Guild: http://www.adg.org/?art=adg_1.
- ¹³ Liselotte Justesen: *Titler/ begreber og arbejdsgang* i Liselotte Justesen, Arne Bro & Karin Priergaard Worsøe (red.): ”Productiondesign – et fag, en uddannelse”. (København, Den Danske Filmskole; 2009): 10.
- ¹⁴ Se kapitlets indledende citat eller Anne Mette Drivsholm i appendiks: bilag 2: Jakob Ion Wille: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013):
- ¹⁵ Georgina Shorters *Designing for Screen – Production Design and Art Direction explained* (Marlborough, The Crowood Press; 2012):160-164.
- ¹⁶ Vincent LoBrutto: *The Filmmakers Guide to Production Design* (New York, Allworth Press; 2002): 43.
- ¹⁷ Se også: Dawn Snyder: *The Art Department Staff: Definitions of Positions, Duties and Rates* (Local 800 Art Directors Guild & Scenic Titel and Graphic Artists; 2004) http://www.artdirectors.org/sites/art/pdf/the_art_dept.pdf.
- ¹⁸ Se afhandlingens afsnit 3.12.
- ¹⁹ Alfred Hitchcock i Steven Jacobs: *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Rotterdam, 010 Publishers; 2007): 23.
- ²⁰ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film*. (Austin, University of Texas Press, 1998): 17-38.
- ²¹ Disse samlede tal er hentet fra IMDB og er ikke opgjort på sammenlignelig måde.
- ²² Juan Antonio Ramirez: *Architecture for the Screen. A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age. Architecture for the Screen – A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age* (London, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2004): 32-42, 72.
- ²³ Se bilag 2: Jakob Ion Wille: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013):13
- ²⁴ Se kapitlets indledende citat eller Anne Mette Drivsholm i appendiks, bilag 2: Jakob Ion Wille: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013):9-13
- ²⁵ Jane Drake: *The Primary Generator and the Design Process* (Design Studies, IPC Business Press, 1979):36-44
- ²⁶ Lawson, Bryan: *How Designers Think* (Westfield, New Jersey, The Architectural Press Ltd: London, 1980).
- ²⁷ Latour, Bruno: ”Gabriel Tarde og det sociales endeligt”. *Distinktion*, no. 9 (2004): 39-40.

-
- ²⁸ William Cameron Menzies: *Pictorial Beauty in the Photoplay* [1930] i Richard Kozarski: *Hollywood Directors 1914-1940* (New York, Oxford University Press; 1976): 245-246
- ²⁹ Heidi & Toni Lüdi: *Production Design in Film/Das Szenenbild im Film*. (London/Stuttgart, Edition Axel Menges, 2000):108-109.
- ³⁰ Georgina Shorters: *Designing for Screen – Production Design and Art Direction Explained* (Marlborough, The Crowood Press; 2012): 165.
- ³¹ Det skal nævnes, at Danmarks Radios tv-fiktion i 2011 afskedigede Kirsten Kock som den sidste fastansatte production designer/scenograf .
- ³² Michael Rizzo: *The Art Director Handbook for Film* (Oxford, Focal Press; 2005): 59.
- ³³ Se næste kapitel 5.
- ³⁴ For Reinhardt var hvert stykke et problem, der skulle løses, ikke gennem formularer, vaner eller principper, men gennem spor indeholdt i værket. Instruktøren måtte kontrollere hele produktionen gennem en regelbog, hvori lyd, lys, bevægelse, setting, kostume blev noteret. Produktionen samlede sig desuden omkring et grundmotiv eller en bestemmende idé. Oscar G. Brockett: *History of the Theater – Sixth Edition* (Boston, University of Texas at Austin; 1991): 497-498.
- ³⁵ Se appendiks, Bilag 2: Jakob Ion Wille: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013):16-17
- ³⁶ Lev Manovich: *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2001): 303.
- ³⁷ Mail fra medproducer ved Toolbox Film Morten Kaufmann. 04.10.2013.
- ³⁸ Alex McDowell i Fionnuala Halligan: *Production Design – FilmCraft* (ILEX, UK; 2012): 138.
- ³⁹ Samtale med Alex McDowell hos Warner Brothers. LA, 15.03.2011.
- ⁴⁰ John Thornton Caldwell: *Production Culture – Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television* (Durham and London, Duke University Press, 2008): 229.
- ⁴¹ Paul M. Hirsch: “Processing Fads and Fashion: An Organization Set Analysis of Cultural Industry Systems”. In *American Journal of Sociology*, vol. 77, Issue 4 (Jan, 1972): 639-659.
- ⁴² One vision se Eva:
- ⁴³ Val Strazovec: *The knowledge and skill of Bringing the idea to the screen. The step-by-step audio-visual development of film and television productions*: (Vals International Seminars, 2007): 23-26.
- ⁴⁴ John Thornton Caldwell: *Production Culture – Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television* (Durham and London, Duke University Press, 2008): 8.
- ⁴⁵ David A. Gerstner & Janet Staiger: *Authorship and Film* (Tayler & Francis Group; 2003): 27.
- ⁴⁶ Brian Henderson: “Notes on Set Design and Cinema”. *Film Quarterly*, vol. 42, no. 1 (Autumn, 1988): 17.
- ⁴⁷ Se lignende inddeling men tilpasset amerikanske forhold hos Bordwell, David & Kristin Thompson: *Film Art – an Introduction* (Sixth (international) edition) (New York, McGraw-Hill, 2001): 29-32
- ⁴⁸ Listen er fremstillet efter gennemsyn af en række nyere film. Se desuden principper for kreditering: Peter Bohush: *Opening Credits: Who, What, Where, When and Why* (NewEnglandFilm.Com; 08.01.2012) tilgængelig på <http://www.newenglandfilm.com/magazine/2012/08/credits>
- ⁴⁹ Mail fra Morten Kaufmann 27.09.11.
- ⁵⁰ Heidi & Toni Lüdi: *Movie Worlds. Production Design in Film/Das Szenenbild im Film*. (London/Stuttgart, Edition Axel Menges, 2000):112.

5. Filmens designidé

Sometimes the first idea one has of a film is of a vague pattern, a sort of haze with a certain shape. There is possibly a colourful opening developing into something more intimate; then, perhaps in the middle, a progression to a chase or some other adventure; and sometimes at the end the big shape of a climax, or maybe some twist or surprise. You see this hazy pattern, and then you have to find a narrative idea to suit it. Or a story may give you an idea first and you have to develop it into a pattern - Alfred Hitchcock¹

The design of a film is the script - Ridley Scott²

I udviklingen af filmen eller tv-serien tillægges manuskriptet som tidligere beskrevet en særlig betydning i retning af en problemformulering eller et forankrende dokument. Dette er på den ene side forståeligt, da fiktioner i levende billeder ligesom teateret typisk fremstiller handlende og talende figurer i tidslige forløb. Oprindeligt bestod teatertekster således stort set kun af replikker på tekstruller, hvoraf termen *rolle* kommer. På den anden side virker forestillingen om filmmanuskriptet som filmens bestemmende partitur utilstrækkeligt, når vi opfatter filmen og det levende billede som visuelle værker. Dette kapitels primære formål er derfor at balancere forholdet mellem fortællingens manifestation i manuskriptet og det visuelle manifestation i designets tidligste inkarnationer. Denne manøvre foretages både for at tydeliggøre designidéens betydning for filmens design og for at vise, hvordan designidéer eller oplæg kan befrugte og udvikle filmens narrativ. Dette gøres blandt andet ved at vise, hvordan filmiske designidéer kan opstå uden et færdigt filmmanuskript, og hvordan designidéer desuden virker som *primary generator* eller visuel prognose for filmens design. Fremhævelsen af betydningen af designerens funktion i filmens udviklingsfase kan opfattes som udtryk for en vilje til at fremme designerens del og ejerskab i produktionen. Jeg opfatter det imidlertid først og fremmest som en teoretisk konsekvens af designtænkningen at undersøge filmens design i dets tidligste inkarnationer. Forestillingen om filmens designidé gør det imidlertid også muligt at fremskrive designerens arbejde i filmens tidlige udvikling, der typisk ikke behandles hverken i den teoretiske litteratur eller i håndbogslitteraturen. Litteraturen tager som regel afsæt i en forestilling om, at filmens designarbejde begynder med filmmanuskriptet. Beskrivelsen af vekselvirkningen mellem film (eller tv-)design og (film)manuskript forholder sig således også til en empirisk virkelighed, hvor udviklingen af filmens dramatiske indhold og design forløber mindre adskilt. Dette bliver særligt tydeligt i forbindelse med udvikling af tv-serier, hvor design og manuskript udvikles parallelt og kontinuerligt.³ Det er formålet at eksemplificere og vise potentialet i sådanne mindre sekventielt adskilte udviklingsforløb. Dette ønske fordrer imidlertid en nuancering

og et delvist opgør med dominerende forestillinger om den fortællende eller litterære film og filmmanuskriptets status, uden at dette nødvendigvis betyder et opgør med den konventionelle film og tv-serien som sådan. Det skal også med det samme gøres klart, at der med filmens designidé som forlæg ikke tænkes på genskabelse af filmens billede som *tableau vivant*.⁴ Filmens designidé er ikke et billede, der efterlignes, men skal derimod forstås i retning af kognitive strukturer, forestillinger eller visuelle metaforer, der i koncentreret form formidler filmens visuelle princip. På den måde kan filmens designidé sammenlignes med filmens dramatiske *præmis*. I tv-sammenhæng omtales da også den visuelle idé eller visuelle præmis som filmens eller seriens *prævis*. Inspirationen til den visuelle idé eller *prævis* kan, som det vil fremgå, komme fra referencer fra billedkunsten, men den kan imidlertid også finde andre udtryk. Betydningen af billedinspiration hos filminstruktører belyses gennem refleksioner og eksempler, der spænder fra Eisenstein til Tarkovsky til Ingmar Bergman (*Hvisken og Råb* (1972)) og Wim Wenders (*Himmelen over Berlin* (1987)). Arbejdet med visuelle designidéer i tv-serier belyses blandt andet gennem samtaler med art director Anne Mette Drivsholm om BBC's og Kenneth Branaghs *Wallander* (2008-). En del af de erfaringer, der ligger bag forestillingen om filmens designidé og dens designoplæg, knytter sig desuden til et undervisnings- og projektforsøg i samarbejde mellem Den Danske Filmskole, Danmarks Radios TV-FIKTION og Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design. Dette samarbejde, der kan relateres til fænomenet *design fiction*, belyses sidst i kapitlet.

5.1. Manuskriptet som blueprint

Hvis man sammenligner filmens designinkarnationer med stadierne i designprocessen, opstår der som tidligere beskrevet et problem i relation til det, der karakteriseres som designopgaven. Det er et særkende, at filmens designopgave som regel ikke eller ikke nødvendigvis etableres på baggrund af en designers idé eller vision. Filmens vision eller idé tilskrives som regel instruktøren eller manuskriptforfatteren. Samtidig opfattes filmmanuskriptet typisk som filmens problemformulering og dermed også som udgangspunktet for filmdesignerens designopgave. I sin behandling af det klassiske Hollywoodproduktionssystem anvender Janet Staiger som tidligere bemærket oven i købet en designmetafor for at beskrive manuskriptets funktion og status i filmindustrien. Manuskriptet blev således i det klassiske Hollywoods studiesystem mere end blot en mekanisme til kontrol af filmens kvalitet. Det blev, skriver Staiger, det *blueprint*, ud fra hvilket alt andet arbejde blev organiseret.⁵ Eva Novrup Redvall antyder i en mere nutidig dansk sammenhæng et mere åbent arbejde med

filmmanuskriptet, men karakteriserer dog samtidig dette som produktionens stabilisator og det (eller dets skitse) som filmens problemformulering:

The draft can be said to be this externalized *problem statement* that not only makes the problems to be worked on clear to the director and scriptwriter, but also opens the process to other people in the next stages of developing the script.⁶

Filmmanuskriptet opfattes i begges fremstillinger som knudepunktet for filmens udvikling og produktion. Der er således en (tre)dobbelthed på spil, hvor manuskriptet først regnes for filmens partitur; altså det dokument, filmproduktionens forskellige funktioner stræber efter at forløse, og dernæst karakteriseres gennem en designmetafor for noget, der i sidste ende, for det tredje, eksisterer som en filmisk dramatisk og visuel struktur. Den italienske semiotiker og filminstruktør Pier Paolo Pasolini inkluderer som beskrevet dele af denne flertydighed i sin karakteristik af filmmanuskriptet. Pasolini kommer den ontologiske skæring mellem filmmanuskriptet og designet, jeg ønsker at indkredse, nær gennem en karakteristik af filmmanuskriptets metamorfiske kvalitet. Manuskriptet karakteriseres hos ham i vendinger, der finder en parallel i designdefinitioner, der vægter forholdet mellem design som plan og som artefakt.⁷ Hos Pasolini er filmmanuskriptet defineret på samme tvetydige måde som *en struktur, der higer efter en anden struktur*.⁸ Filmmanuskriptet har som designet en form, der eksisterer som et stadie i en proces på vej mod en realisering i en anden artefakts form. Der er således tale om et paradoksalt artefakt, der på den ene side er autonomt, men på den anden side kun giver mening ved at indeholde potentialet for en film. Filmmanuskriptet har en diakrom struktur, der på én gang har en sproglig og filmisk opbygning. Læseren af filmmanuskriptet må låne manuskriptet den visuelle opmærksomhed, manuskriptet som tekst ikke i sig selv besidder. Teaterskuespillet eksisterer i højere grad end filmmanuskriptet som autonomt artefakt.⁹ Filmmanuskriptets dobbelthed kommer til udtryk i det forhold, at det i højere grad end teaterteksten anses som et teknisk dokument og af samme grund kan omtales i tekniske termer. Denne opfattelse er, som det fremgår hos Janet Staiger, delvist begrundet af en filmindustri, der gennem dokumentet mente at kunne kontrollere kvaliteten af den kommende film. Manuskriptet er imidlertid også, uden for Hollywoods filmindustri, det dokument, der danner udgangspunkt for finansiering (offentlig og privat) af filmprojekter. Det skrevne ords status i billedmediet filmen er en modsætning, der har fået visuelt orienterede filminstruktører til at for eksempel arbejde med salgsmanuskripter (*spec scripts*) rettet udelukkende mod finansieren.¹⁰ Et tydeligt udtryk for irritation over manuskriptets status findes ikke overraskende hos den britiske filminstruktør Peter Greenaway. Greenaway går radikalt til værks og argumenterer direkte for et opgør med skriftens dominans og en serie af ifølge ham andre af den konventionelle films tilfældige

tyrannier.¹¹ Det væsentlige i denne forbindelse er imidlertid Greenaways karakteristik af teksten og dens negative konsekvens blandt andet for filmens udvikling:

Med det filmmedie, som vi har udviklet, er det umuligt at henvende sig til en producer med tre billeder, fire fotografier og en skitseblok med tegninger og forvente at blive belønnet med økonomisk støtte. Filmen skal forestille at være en billedets kunstart og industri, og alligevel er den tekstbaseret.¹²

Greenaway adresserer hermed det paradoks, at filmiske projekter som regel bedømmes og opfattes som skriftlige fremstillinger, selvom de ender som billedværker. Hans egen vision om filmen går i retning af at frigøre mediet i en form for *virtuel un-reality-filmkunst*, og han fremhæver som eksempel på et værk, der tilfredsstiller denne bevægelse, sin egen interaktive transmediale produktion *The Tulse Luper Suitcases* (2003-).¹³ Hans svar på manuskriptets hæmmede filmiske struktur bliver dermed at opløse både filmmanuskriptet og den konventionelle film, hvad der ikke er hensigten her. Derimod kan en større bevidsthed om sammenspillet mellem ord og billeder i filmens udvikling udløse et potentiale til gavn for begge. I det mindste kan det følgende belyse, hvordan der kan arbejdes eller tænkes i design i filmens tidlige udviklingsfase. Bevidstheden om dette har som nævnt været hæmmet af den entydige opfattelse af manuskriptet og fortællingen som filmens udgangspunkt.

Udgangspunktet for en behandling af design i filmens mulige præ-lingvistiske udvikling må derfor tage udgangspunkt i en kort diskussion af manuskriptets og fortællingens status i filmens teori og en nuancering af denne.

5.2. Filmfortællingens og filmmanuskriptets problem

Problemet i forbindelse med fortællingens og filmmanuskriptets status i opfattelsen af filmens udvikling og produktion, som jeg forsøger at adressere, kan fremstilles således: I den konventionelle film(industri) opfattede man filmmanuskriptet som filmens væsentligste præ-filmiske beholder af filmens form. Denne opfattelse forstærkes af opfattelser i filmens teori, som på forskellig vis knytter filmen til sprogvidenskaben og litteraturen. Semiotikken har således behandlet filmen som sprog, mens narrationsteorien og auteur-teorien henholdsvis har knyttet filmen til fortællingen og filminstruktøren til forfatteren. Det sidste kommer til udtryk i den franske nybølgefilm og forestillingen om *kameraet som pen*. Narrationsteorien opfatter dertil fortællingen som noget, der transcenderer alle genrer.¹⁴ David Bordwell karakteriserer således det fortællende som et bagvedliggende princip, der ikke nødvendigvis knytter sig til en legemliggjort fortæller, forfatter eller bestemt genre inden for fiktionen.¹⁵ Den industrielle opfattelse af filmmanuskriptet som filmens *blueprint* er imidlertid (som vi skal se) udfordret af erfaringer i produktionen, hvor udviklingen og

fremstillingen af det filmiske værk ofte forløber mindre adskilt. Vægtningen af det fortællende i narrationsteorien og opfattelsen af instruktøren som forfatter har dertil den uhensigtsmæssige virkning at aflede opmærksomheden på filmen som *dramatisk* fortællende medie. Den brede brug af termen *fortællingen* og karakteristikkene af filmen som en fortællende genre indebærer en risiko for en hæmmet sondring mellem de oprindelige klassiske fiktionsgenrer; *epik*, *dramatik* og *lyrik*. Ved at benytte det narrative som en kvalitet, der transcenderer forskellige medier og genrer, overføres kvaliteter fra *det fortællende* til filmen, der ud fra en produktionsmæssig og æstetisk erfaring har mere til fælles med *det dramatiske*. Gennem denne overførsel risikerer man ikke kun at opløse det fortællendes egentlige kvaliteter, man risikerer også mellem fiktionens grundlæggende hovedgenrer at associere filmen med *det episke* på bekostning af *det dramatiske*. Derved fjernes opmærksomheden også fra forskellen mellem Platons oprindelige og ikke uvæsentlige differentiering mellem *det diegetiske* og *det mimiske*.¹⁶ Denne mindskede opmærksomhed, hævder jeg, begrænser opmærksomheden rettet mod det sceniske design. Dette sceniske design eksisterer såvel i filmen som i teatret og netop *ikke* i fortællingen og i litteraturen. At benytte fortællingen som fællesbetegnelse for fiktionerne har, i lyset af de konvergerende medier, imidlertid den fordel, at den kan behandle beslægtede og/eller sammenflettede udtryk af narrativ karakter ens. Omvendt hæmmer den brede brug af termen *fortælling* den oprindelige betydning af termen som oralt formidlet indhold. Benytter man vendinger som *den fortællende film*, bør man i det mindste erindre, hvad *det fortællende* egentligt betyder. Fortællingen er, som Walter Benjamin gør opmærksom på, primært en mundtlig overlevering af menneskelige erfaringer, som han bemærker i sit (overraskende aktuelle) essay *Fortælleren – Betragtninger over Nikolaj Leskovs forfatterskab* (1936).¹⁷ Den legemliggjorde fortæller er for Benjamin truet af en række forhold, blandt andet fællesskabernes opløsning, dødens fortrængning og informationens sejrsgang.¹⁸ Den franske narrationsteoretiker Géraud Genette argumenterer på lignende måde for en snæver differentiering mellem fiktionsgenrerne og bestemmer *fortælleren* som den, der ad skriftlig eller mundtlig vej meddeler begivenheder. Fortælleren findes altså som udgangspunkt hverken i teatret eller i filmen:

Teatret fortæller ikke, det *genskaber* en historie på scenen, og filmen viser på lærredet en historie på tilsvarende måde *genskabt* (i virkeligheden, naturligvis, skabt) i studiet.¹⁹

Genette skiller dermed filmens og teatrets *mimiske* kvaliteter fra fortællingens *diegetiske* kvalitet. Imidlertid kan der udmærket, hvad der unægteligt mudrer fremstillingen, optræde konkrete, legemliggjorte eller skriftlige fortællere i både teatret og filmen. For eksempel koret i en græsk tragedie, voice over i en film noir, direkte skriftlig meddelelse som gennem stumfilmens

mellemtækstskilte eller karakterer, der som hos Bertolt Brecht eller Jean-Luc Godard henvender sig direkte og live i teatret eller indirekte i filmen (medieret gennem kameraet) til tilskueren i salen. I den allersnævreste betydning af begrebet *fortæller* eksisterede denne paradoksalt kun i stumfilmen som *oplæseren* eller *explicadoren*.²⁰ Eric Bentley definerer grundlæggende den teatrale situation som *A spiller B, mens C ser på*.²¹ Hvis modellen udvides til at omfatte film og fortælling, kan fiktionsfilmen defineres som: *A spiller B, mens C optager, hvorefter D ser på*, mens fortællingen bliver: *A fortæller B*. Produktionen og oplevelsen af fortællingen i dens oprindelige betydning ligner altså teatret gennem den tidsrumlige enhed, mens denne enhed omvendt ikke findes i fiktionsfilmen. Hvis vi fastholder Bentleys model, bliver afstanden netop størst mellem film og fortælling og mindst mellem teater og film:

- 1) Fortælling: *A fortæller B*.
- 2) Teater: *A spiller B, mens C ser på*.
- 3) Film: *A spiller B, mens C optager, hvorefter D ser på*.

Opfattelsen af filmen som dramatisk i højere grad end litterær eller fortællende i sit udtryk gør vejen for opfattelsen af filmens scenebillede og arbejdet med dette mere farbar. Forbindelsen mellem det dramatiske og digteriske og billedet optræder således både som spejlinger i de klassiske poetikker og billedteorier, ligesom forbindelsen mellem tegn, tegning og filmsprog har inspireret filminstruktører som Sergei Eisenstein. Sammenhænge mellem steder og fortællinger kan desuden belyses gennem antropologien, ligesom kognitionsteorier kan kaste lys over billeddannelsens betydning for skabelsen af fortællende forløb.

5.3. Ut pictura poesis

I de klassiske poetikker og billedteori spejler digt og billede sig tydeligt. Den romerske digter Horats ekspanderer (dog uden at forholde sig direkte til det sceniske udstyr) parabeln mellem strukturen i billede og digt gennem den ofte citerede formulering: *Det er med digte som med maleriet*.²² Aristoteles havde som beskrevet ikke høje tanker om det scenografiske, men tyr alligevel til sammenligning med billedkunsten, når han skal beskrive teatrets kvalitet. Ur-poetikken er som tidligere beskrevet struktureret omkring en taksonomi, der oplister dramaets enkeltdele i et vertikalt indbyrdes forbundet system, der spænder fra handlingen til den sceniske opsætning.²³ Aristoteles betoner fremstillingen af handling og karakter som afgørende for tragediens virkning og forudsætninger for opsætningen. Man ville ikke kunne forestille sig en tragedie uden karakter og handling, men nok uden scenografi og sang. Der synes, som filolog Niels Henningsen konkluderer i sine noter, at ligge

en større uvilje bag.²⁴ Det sceniske udstyr, der hos Aristoteles behandles mest indgående, er symptomatisk scenekranen *deus ex machina*, ved hjælp af hvilken fabeldyr eller guder kunne sænkes ned på spillepladsen. *Deus ex machina* eksisterer således stadig, men primært benyttet som kritisk term for en tvungen eller unaturlig dramaturgisk løsning på dramaets knude og brud på den ideelle tematiske og dramatiske enhed.²⁵ Behandlingen af det sceniske udstyr associeres på den måde med forfejlet dramaturgi og upassende effekter. Det er derfor påfaldende, at Aristoteles i behandlingen af det for dramatikens centrale begreb *mimesis* for at kunne beskrive dette sammenligner direkte med billedkunsten. For Aristoteles er det et af menneskets kendetegn, at det finder glæde ved *mimesis*, og at det skaffer sine kundskaber gennem observation og efterligning.²⁶ Noget, mennesket ellers kun ville kunne betragte med smerte, som de laveste dyr eller lig, iagttager det i billedkunsten med glæde. Det er den samme kvalitet, tragedien virker gennem ved at kunne fremvise handlinger af frygt- og medlidenhedsvækkende figurer på scenen. Lignelsen mellem digt og maleri genfindes dertil i den tidlige renaissance direkte i Leon Battista Albertis klassiske skrift om billedkunsten *De Pictura*. Alberti (der dog antageligt ikke var bekendt med Aristoteles' *Poetik*) henviser direkte til kvaliteter i tragedie- og komediedigtningen i sine anbefalinger til komposition af billedhandlingen, hvor særligt den emotionelle kvalitet *movere* fremhæves.²⁷ I retorikken henviser fænomenet *movere* til det forhold, at den talende selv bør bære de følelser, han eller hun vil formidle. Tilsvarende vægtes følelseskvaliteter som *frygt* og *medlidenhed* hos Aristoteles som afgørende forudsætninger for tragediens genkendelse (og *katarsis*).²⁸ Hos Alberti forbindes fænomenet *movere* direkte med billedets handlingsgengivende *historia*. De emotionelle tilstande formidles altså gennem personerne i billedet og gennem billedet som helhed.

... billedhandlingen bevæger sindet, hvis de deri malede figurer tydeligt fremviser deres eget sinds bevægelse. Det skyldes Naturen, at vi, eftersom der ikke for den kan findes noget mere gribende end det, der allermest ligner den selv, græder med de grædende, ler med de leende og føler smerte med de lidende. Men disse sindets rørelser giver sig til kende gennem kroppens bevægelser.²⁹

Der formuleres her udsagn om både de formmæssige greb og den kunstneriske indstilling som afgørende for omfanget af den følelsesmæssige virkning, som man gennem identifikation ønsker at have på beskueren. Denne virkning måles i kvaliteter af emotionel karakter og som resultat af figurer i billedet, der knyttes til en historie eller en handling. Det citerede afsnit fra Alberti bevæger sig så tæt på Horats som muligt, når denne i en anden passage fra *Brev til Piso og hans sønner om Digtkunsten* skriver:

Smukt skal et drama være, men mer' endnu: det skal gribe, ta' fantasien hos den, der lytter, fuldstændig fangen. Ligesom mennesker ler, når de ser et leende ansigt, græder de også med

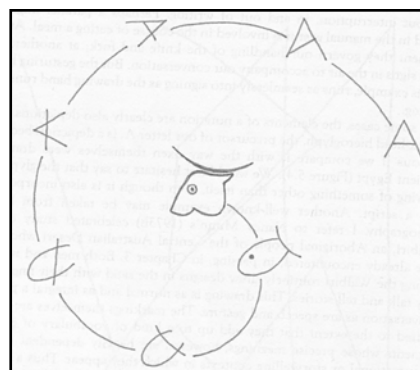
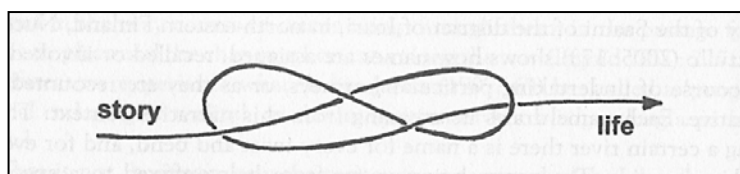
dem, der græder. – Du vil, jeg skal græde? Først må du selv da gi' udtryk for smerte; så vil det slå mig, Peleus, hvor ondt du har det – og Telefos! Men er du sjæl-løs, gaber jeg kæben af led – eller griner dig ud.³⁰

Alberti og Horats beskæftiger sig her begge med kvaliteterne *empati* og *identifikation* som direkte forudsætninger for *arbejde med og oplevelser i* kunsten. Det er, skal det indskydes, bemærkelsesværdigt at fund i neurovidenskaber synes at bekræfte antagelser i poetikken om betydningen af det mimiske. Dette sker blandt andet gennem påvisningen af menneskehjernens såkaldte spejl-neuroner som virksomme i den mentale proces, hvor menneskehjernen mimer eller spejler andre iagttagede mennesker. Processen er afgørende for menneskets indlæring og empati.³¹ Påvisningen af spejl-neuronen lægger tyngde bag Aristoteles' fremhævelse af det efterlignende i kunsten samt følelseskvaliteterne *frygt* og *medlidenhed* som forudsætning for den centrale virkning, *katarsis*, og tilskuernes mulige renselse gennem denne.³² Hvis det lader sig gøre at bruge billedet som parabel for digtet og digtet som sammenligning for billedet, må det være muligt at overføre denne spejling på forhold, der belyser den tilsvarende relation i filmen mellem filmmanuskript og filmdesign. I *Laokoön: oder Über die Grenzen der Malerey und Poesie* (1776) argumenterer den tyske filosof og digter G.E. Lessing imidlertid overbevisende mod sammenligningen mellem digtning og billedkunst. Begrundelsen er, at verbalsproget og billedsproget udgør væsensforskellige tegnsystemer. *Den bildende kunst udtrykker sig i naturlige tegn, der udfolder sig i rum, mens digtningens konventionelle tegn udfolder sig i tid.*³³ Denne modsætning er imidlertid mindre afgørende i det filmiske udtryk. Det er, som Lessing observerer, rigtigt, at digtet benytter sig af konventionelle tidslige tegn og billedet af naturlige rumlige tegn. Men filmens levende billede fremstilles netop også i tid, hvorfor sammenligningen mellem digt og billede giver særlig mening her. Filmen og det levende billede virker, som Erwin Panofsky elegant har formuleret det, samtidig gennem *rummets dynamisering og tidens rumligørelse.*³⁴

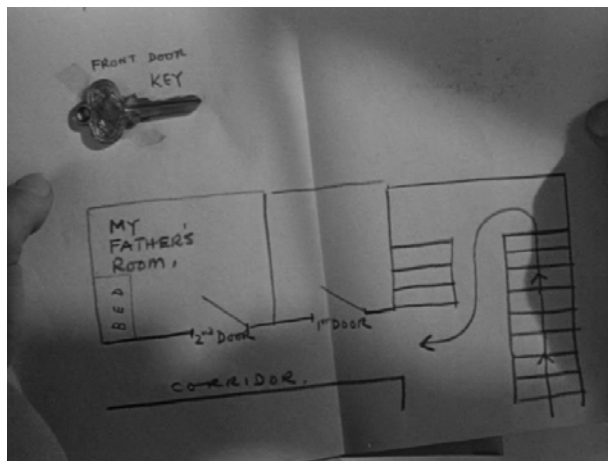
5.4. Plan og plot

Forbindelsen mellem billede og fortælling udlægges i en anden sammenhæng af den hollandske antropolog Tim Ingold med inspiration fra bestemte naturfolks orientering i landskaber ved hjælp af mundtlige overleveringer og myter. Ingold etablerer i *Lines – a brief History* forbindelse mellem linjen, mentale kort, fortællingen samt kosmologiske forestillinger hos blandt andre samiske naturfolk.³⁵ For at belyse sammenhængen mellem sted (eller verden) og fortælling skelner Ingold som i narrationsteorien grundlæggende mellem *story* (eller *fabula*) og *plot* (eller *sjet*). Storyen forstås hos ham imidlertid som en potentielt uendelig verden, som det tidsligt afgrænsede plot væver sig ind i. Plottet bliver på den måde opfattet som en endelig afsluttet fortælling udfoldet i storyens uendelige

verden, som det for naturfolket er afgørende at holde ved lige. Sammenhængen illustreres for Ingold som en sløjfe, hvor de forskellige dele væver sig ind i de andre (se figur 4.1. a). Denne fortalte verden skal samtidig forstås helt konkret som et folks territorium, hvis historie eller mytologi genfindes i stednavne. Det at finde vej blev altså hos naturfolket det samme som at fortælle verdens historie eller mytologi. Sammenhængen mellem plot og kort eksisterer også i etymologien, hvor plot stammer fra *plat* i betydningen plan eller kort.³⁶ Den danske arkitekturteoretiker Carsten Thau associerer på lignende måde med henvisning til den italienske historiker Carlo Ginzburg mellem skrift, fortælling og labyrint. Ginzburgs teori bygger på en forestilling om, at det skriftsproglige kan føres tilbage til jæger-samler-kulturen, hvor dispositionen for at læse tegn i jordoverfladen som fodaftryk, nedtrådte grene og blade etc. var afgørende for opsporing af byttedyr og dermed for overlevelsen.³⁷ Forholdet mellem verden og fortællingen, som Ingold illustrerer gennem forholdet mellem story og plot, kan altså opfattes som en illustration af forbindelsen mellem billedet eller designet og den filmisk dramatiske fortælling. I filmen er der således ofte en direkte sammenhæng mellem plan og plot. Planen fremstillet som et kort eller en arkitektonisk plantegning er groft fortalt plottet (se figur 4.2. a-b). Labyrinten er på samme måde som Ingolds sløjfe et udtryk for manifestationer af steder, hvor fortælling, tid og rum flettes sammen. Nogle af Vestens stærkeste overleveringer som antikkens fortællinger om Minotaurus og Illion har labyrinten som omdrejningspunkt. Spejlingen mellem digt og billede gentager sig på et lavere niveau i forbindelsen mellem tegn og tegning. Bogstavet A kan for eksempel spores tilbage til det semitiske ord *aleph*, der betyder okse. A'et i sin oprindelige form er hieroglyfisk efterlignende – forestillende et tyrehoved, der siden er blevet vendt om (se figur 4. b).



Figur 4.1 a-b. Planen er plottet. Øverst: Tim Ingold illustrerer forbindelsen mellem liv, fortælling og verdensbillede som en sløjfe, hvor plot og story væves sammen. Ved siden af udvikling fra tegning til tegn.



Figur 4.1 a-b. Planen er plottet. Alfred Hitchcocks *Strangers on a Train* (1951). Guy Haines modtager tegningen af Bruno Anthony's fars hus for at kunne bryde ind og myrde ham per stedfortræder. Frame grab: (45:56) Filmfotograf: Robert Burks. Art Direction: Ted Haworth. Nederst Frame grabs af labyrinten (27:00) i Stanley Kubricks gyser om skriveblokering *The Shining* (1980). Filmfotograf: John Alcott. Production Design: Roy Walker.

Billeddannelsens betydning for det fortællende finder igen støtte gennem betragtninger fremstillet i neuroæstetikken. I neuroæstetikken sammenlignes direkte de indre mentale billedstrømme, der udgør væsentlige dele af menneskets kognitive processer, med filmens og det levende billedes æstetiske udtryk. Der peges således på, hvordan mentale billedstrømme af fortællende karakter eksisterer før den verbaliserede eller på anden måde medierede sproglige fortælling. Billedets betydning som forlæg for narrativet i relation til filmen kan således belyses gennem neurovidenskaben, som det gøres af blandt andre den danske professor i film- og medievidenskab Torben Grodal. Grodal anskueliggør i *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film*, hvordan fortællingen i vores bevidsthed modnes i forløb af billedsekvenser, før disse omsættes til sprog. Den nedskrevne fortælling som filmmanuskriptet udgør således nok den sædvanligvis første *mediering* af narrativet, men det betyder ikke, som Grodal gør opmærksom på, at narrativet altid er afhængig af sproglig repræsentation.

... the story experience need not have any verbal representation, for the ability to hold the story (including possible future elements of that story) in our consciousness – an ability that is important for prolonged action patterns – is independent of language: we can perform this holding operation at the nonverbal level of perception-emotion-action. ³⁸

Narrativet eksisterer derimod først som indre forestilling udfoldet på menneskets mentale skærm. Man kan således hævde, at netop filmens levende billede kommer en repræsentation af denne mentale ikke-sproglige forestilling af narrative forløb nærmest. Grodal finder støtte til dette argument hos den amerikanske professor i neurovidenskab Antonio Damasio, der sammenligner

filmen med den type ikke-sproglige forestillingsforløb eller processer, der udfolder sig i bevidstheden. Filmen er ifølge Damasio den nærmeste eksterne repræsentation af den fremherskende type fortælling, der findes i vores indre:

What goes on within each shot, the different framing of a subject that the movement of the camera can accomplish, what goes on in the transition of shots achieved by editing, and what goes on in the narrative constructed by a particular juxtaposition of shots is comparable in some respects to what goes on in the mind, thanks to the machinery in charge of making visual and auditory images, and to devices such as the many levels of attention and working memory.³⁹

Den neurovidenskabelige sammenligning af de mentale processer og den filmiske form synes at bekræfte den ungarske forfatter og filmskaber Béla Balázs' forestilling om *absolut film*, i hvilken han beskriver filmen som gengiver af tænkning og usynlige følelser. Filmen viser ikke, hævder Balázs, virkelige objekter, men projekterer indre oplevelser af verden og mentale billeder af denne ud i verden.⁴⁰ Om ikke andet viser disse betragtninger, hvordan indre og ydre billeder, steder og landskaber kan virke som forudsætninger for det fortællendes verbale fremstillinger.

Billedinspirationen har da også på forskellig vis inspireret filminstruktører gennem tiderne.

Inspirationen kommer tydeligt til udtryk hos to også teoretisk producerende instruktører, Eisenstein og Tarkovsky, samt, som vi skal se, hos Ingmar Bergman.

5.5. Billedet hos Eisenstein og Tarkovsky

Forbindelsen mellem tegn og tegning og mellem billede og filmisk udtryk inspirerer tillige dele af filmteoriens praktikere. Særlig gennemslagskraft har forbindelsen hos den russiske film- og teaterinstruktør Sergei Eisenstein, hvis montageteori blandt andet er inspireret af asiatiske efterlignende tegn. Forbindelsen mellem billedets udtryk og filmens virkninger interesserer i det hele taget Eisenstein, ligesom det på en anderledes måde optog hans modsætning i russisk film, den også teoretisk producerende filminstruktør Andrei Tarkovsky. Eisensteins skelsættende filmmontageteori tog afsæt i refleksioner om hieroglyfiske tegn og ekspanderede senere denne refleksion til også at gælde forholdet mellem det maleriske billede og filmens manuskript. Han interesserede sig som udgangspunkt særligt for de sammensatte, efterlignende japanske skrifttegn kaldet *Høj-i*, men var i det hele taget inspireret af asiatisk digtning, teater og billedkunst og byggede store dele af sin indflydelsesrige montageteori på refleksioner over den japanske kunst og skrift. Princippet for filmens montage spejledes i de efterlignende tegn, hvor sammenstillingen af for eksempel tegn for *vand* og *øje* kunne betyde *at græde*, mens sammenstillingen af *kniv* og *hjerte* kunne betyde *sorg*.

Virkingen af den såkaldte intellektuelle filmmontages dialektik opstår i teorien på samme måde

som i de japanske tegn, når der ved to billeders sammenstød opstår en betydning på et højere niveau. For eksempel kunne montagen af en borger og en påfugl i *Oktober* (1928) skabe betydningen: borgerskabets dekadente pyntesyge. Eisenstein fører sammenligningen videre fra tegnene ved også på sætningernes niveau at analysere haikudigte som montage. Man skal her forestille sig hver strofe som en indstilling i montagens forløb. For eksempel i et haiku af digteren Ge-Dai: *I ovnen er der to skinnende punkter: der sidder en kat.*⁴¹ I sine senere skrifter nedtoner Eisenstein montagesammenstødet betydning, men fortsætter refleksionerne over forholdet mellem tekst og filmbillede. I et bemærkelsesværdigt essay går han så vidt som til at karakterisere renæssancekunstneren Leonardo da Vincis beskrivelse af et ikke realiseret maleri som det ideelle filmmanuskript. Eisenstein gengiver da Vincis beskrivende tekst til maleriet *Syndfloden* i sin fulde længde, hvorefter han analyserer det, som var det et filmisk forløb.⁴² På den måde demonstrerer Eisenstein både betydningen af billedet i filmen og omvendt, betydningen af billedet som forlæg for filmen. Da Vinci forener i sin voldsomme og dramatiske beskrivelse af det ikke eksisterende maleris vision om den bibelske syndflod bevægelser af billede og lyd i en tydelig og for Eisenstein filmisk forbilledligt sammenhængende dynamisk struktur. Teksten er organiseret, så den gengiver en både fremad- og bagudrettet bevægelse i billedet, hvor de elementer, der optræder i begyndelsen, korresponderer med elementer i slutningen. Tydeligst i beskrivelsen af en mørk himmel, der sønderflænges af regn- og haglstorme i begyndelsen og siden af lyn og torden i slutningen. De resterende sceniske elementer, sammenstyrtende bjerge og rasende vande, ligesom de kæmpende og druknende mennesker og dyr, optræder i lignende koncentriske mønstre i bevægelse fra tekstens midte.⁴³ Forløbets klimaks er, som Eisenstein påpeger, *close-up*-beskrivelser af sammenlåste fingre og blodige sår. Dette står igen i forhold til vendepunktet; en skildring i forløbets midte, hvor mennesker forsøger at lukke lyden og synet af rædslerne omkring dem ude ved at tildække ører og øjne med hænderne. Den dramatiske puls virker horisontalt, men samtidig fremhæves der i teksten en vertikal akse bestående af relationen mellem menneske og himmel. Denne relation anslår samtidig et størrelsesforhold mellem lille og stor. Beskrivelsen af billedet demonstrerer således dels en dramatisk eskalerende bevægelse, dels en visuel organisering, hvor mennesket eksisterer i centrum for en rigt detaljeret verden af rædsel og undergang.

Brugen af eksisterende billeder som forlæg for filmiske verdener er muligvis mest reflekteret udfoldet af den russiske filminstruktør Andrei Tarkovsky. Om filmatiseringen af *Den Yderste Dom* (1966) fortæller han for eksempel om inspirationen fra den russiske munk og ikonmaler Andrei Rublev, som filmen handler om, og vender sig samtidig bort fra filmisk efterligning af maleriet.

I have never understood, (...) attempts to construct mise en scène from a painting. All you will be doing is bringing the painting back to life, and duly being rewarded with superficial acclaim: "Ah, what a feeling for the period! ", "Ah what cultivated people!" But you will also be killing cinema.⁴⁴

I stedet for direkte efterligning af maleriet ønsker Tarkovsky at overføre de værdier, der eksisterer i filmens forløb af tid og handling. På den måde bliver maleriets (potentielt) uendelige billedverden udfoldet i filmens afgrænsede tid. Rublevs ikon *Trinity*, som Tarkovsky forholder sig til, kan betragtes både som et eksemplarisk kunstværk, som et museumsstykke og som eksempel på historisk stil. Det vigtigste for Tarkovsky er imidlertid, at det belyser noget essentielt eviggyldigt om menneskets sjæl.⁴⁵

I Tarkovskys science fiction-film *Solaris* (1972) anvendes Breugels *Jægere i Sneen* (1568) som gennemgående motiv og resonansbund for filmen. Billedet anvendes direkte på tre måder, remedieret, repræsenteret og parafraseret (se figur 4.3). Mennesket kan ikke forstå universets totalitet, men et poetisk billede er i stand til at udtrykke denne totalitet, skriver Tarkovsky og sammenligner, ligesom Eisenstein, men med væsentlig anderledes formål, billedet med haikudigtet. Hvor Eisenstein opfatter digtet som montage, opfatter Tarkovsky digtet som et rent billede, der ikke udtrykker noget ud over sig selv og ikke lader sig ekspandere sprogligt. Digtet er i sin koncentrerede form af observeret liv uendeligt. Tarkovsky forlanger en lignende virkning af sine films billeder.⁴⁶ Hvor Eisenstein opfatter da Vincis beskrivelse af det ikke-realiserede maleri *Syndfloden* som et ideelt filmmanuskript, tilbyder da Vinci derimod for Tarkovsky en mulighed for at interagere med evigheden.⁴⁷



Figur 4.3 a-c. Tre slags brug af Breugels *Jegere i Sneen* (1568) fra Tarkovskis *Solaris* (1972). Re-medieret øverst (2:02:45), i midten repræsenteret som en del af dekorationen (2:06:41) og nederst som parafrase (2:05:17). Filmfotograf: Vadim Yusov. Production Design: Mikhail Romadin.

5.6. Det røde rum

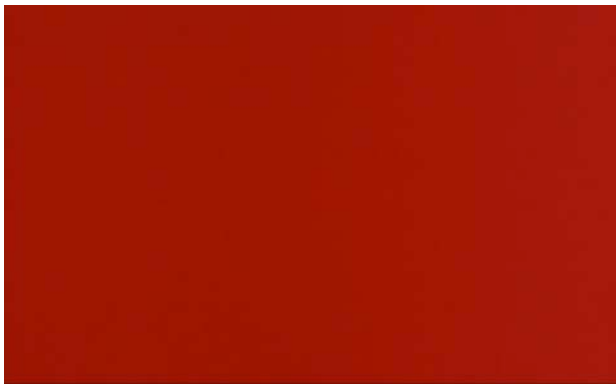
Et konkret vidnesbyrd om, hvordan idéen om et filmværk kan opstå som mentalt billede hos en filmkunstner, findes beskrevet i den svenske film- og teaterinstruktør Ingmar Bergmans refleksioner over tilblivelsen af hans første farvefilm *Hvisken og Råb* (1972). Filmens titel er inspireret af en anmeldelse af en Mozart-klaversonate, men den visuelle stil og fortælling kom ifølge Bergman af et tilbagevendende indre billede. Bergman skriver både i sine filmerindringer *Billeder* og i selve det publicerede filmmanuskript til filmen *Hvisken og Råb* indgående om dette billede og dermed filmidéens opståen. Filmmanuskriptet til *Hvisken og Råb* er et usædvanligt dokument, meget anderledes end konventionelle filmmanuskriptformateringer, delvist formuleret som et åbent brev til filmens skuespillere og øvrige hold. I manuskriptet beskriver Bergman, hvordan billeder af de røde rum, der senere kommer til at dominere filmens karakteristiske dekoration, i lang tid havde opsøgt ham.⁴⁸ I rummet begynder en række hvidklædte kvinder at komme til syne og bevæge sig mellem hinanden:

Den her beskrevne scene har fulgt mig over et år. I begyndelsen vidste jeg naturligvis ikke hvad de fire kvinder hed og hvorfor de var klædt i hvide, fodsider dragter eller hvorfor de bevægede sig i det grå morgenlys i et værelse med røde tapeter. Jeg har gang på gang forkastet dette billede og vægret mig for at lægge det til grund for en film (eller hvad det nu er). Men billedet har stædigt holdt sig, og langsomt, modvilligt har jeg identificeret det: Tre kvinder som venter på at den fjerde skal dø, og som våger på skift.⁴⁹

At skrive manuskriptet blev så at sige at identificere, hvad kvinderne i disse rum gjorde, og at undersøge, hvad det røde rum betød. Undervejs opsummerer Bergman i sin dagbog handlingen i et kort prosadigt, nærmest et filmisk resumé, der lyder:

Et menneske dør, men kommer mareridtsagtigt til at hænge fast på halvvejen og anråber om omhed, overbærenhed, befrielse, hvad fanden det skal være. To andre mennesker er til stede, og deres handlinger og tanker står i relation til den døende, ikkedøende, døde. Den tredje frelser hende ved at vugge hende til ro, ved at følge hende på vej.⁵⁰

Det røde rum, skriver han i manuskriptet, giver mening som et måske naivt, men virkningsfuldt billede af sjælens indre (se figur 4.5 a-f).⁵¹ Billedet indgår altså en meningsfuld forbindelse med filmens foruroligende og smertelige tematik, knyttet til en, viser det sig, dysfunktionel families had, selvhad og uvillige afsked med livet. Det røde rum er altså første mentale billede og den designidé, der konkret og meningsfyldt transformeres ud i filmens dekoration og endelig udtryk. Bergmans forestilling eller vision om det røde rum er direkte sammenlignelig med det, komponist og tidligere tv-dramachef Ingolf Gabold betegner som filmens eller tv-seriens *prævis*.



Figur 4.5 a-f: Rødt chok. Titeltjekstsilt, de ikke-levende og det røde rum. Åbningssekvens i Ingmar Bergmans *Hvissen og Råb* (1972). Montage. Figureerne svæver drømmeagtigt mellem søvn og vågen. Filmfotograf: Sven Nykvist. Filmscenografi: Marik Vos-Lundh.

5.7. Designidéen som visuelt koncentrat og primary generator

Bergmans forestilling om det røde rum befolket af kvinderne i hvidt er filmens første vision, som jeg i denne sammenhæng vil jævnføre med filmens designidé. Forestillingen om filmens designidé som præ-filmisk forlæg kommer desuden til udtryk hos den canadiske production designer Val Strazovec. Strazovec fortæller, hvordan han tidligt konkretiserer en *visuel metafor*, der muliggør en samlet, men åben forestilling om den visuelle produktions udtryk.

Probably the most valuable aspect of having a visual metaphor for our production is that in spite of creating a slightly different feeling for each individual member of the creative team, it will guarantee unity and harmony of this multi-layer perception, resulting in richer, more exiting production. What is even more exiting about having visual metaphor is the fact that it does not have to have a visual form. Many times the visual metaphor can be described just verbally and having the same effect, specifically if the metaphor is a concrete object or action.⁵²

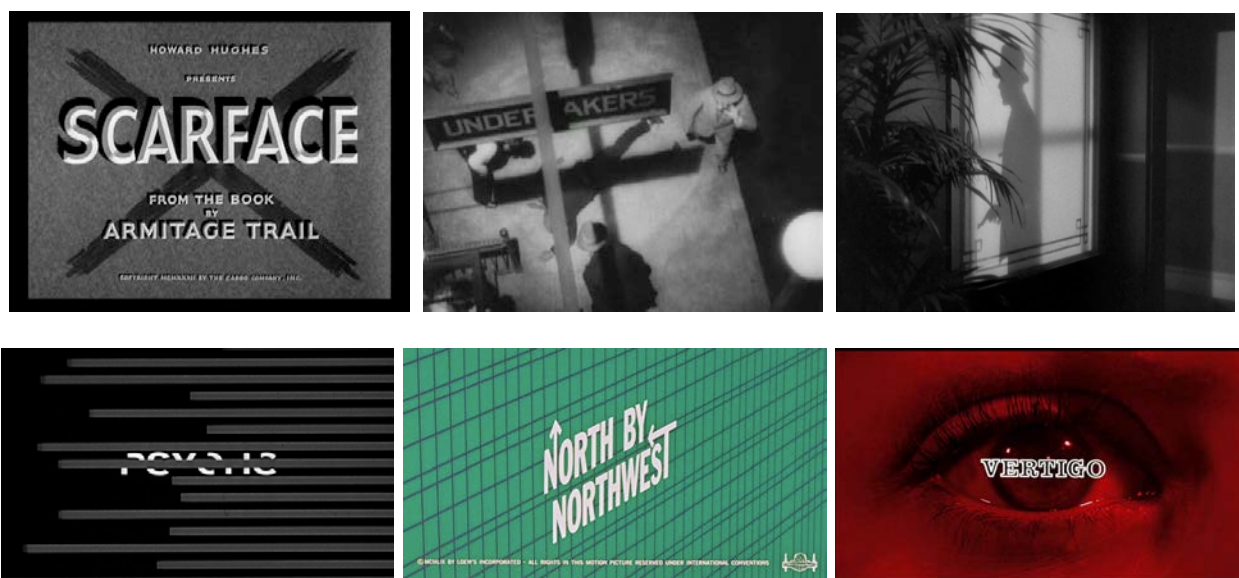
Den visuelle metafor eller designidéen behøver, som Strazovec påpeger, ikke at eksistere som en visuel form, men kan fremstilles verbalt som inspiration for produktionens skabende medarbejdere. Som udgangspunkt er designidéen en mental vision, men den kan, som vi skal se, også eksistere konkretiseret i skitser, indsamlet inspirationsmateriale eller formuleret i skrift. Når disse skitser eller andet inspirationsmateriale når et vist omfang kan de samles i et katalog som filmens designoplæg. Hos filmdesigneren, typisk production designeren, kan designidéen i første omgang gestalte sig som et mentalt billede i en enkelt form eller som en mere udfoldet forestilling om en fiktiv verden eller et filmisk forløb. Denne visuelle gestaltning omtales, når den fremstilles i koncentreret form i forskellige sammenhænge, enten som filmens visuelle idé, dens visuelle metafor, grundmotiv eller prævis. At eftersøge et designs koncentrat eller mindste beholdere tidligt i udviklingsprocessen af dette er karakteristisk ikke kun for filmens designer, men typisk og genkendeligt for designtænkning og metode i det hele taget. For eksempel beskriver designteoretikeren Bryan Lawson den grafiske designers behov for at identificere essensen af det visuelle design under udvikling af dette og destillere dette i den enklest mulige form. Lawson henviser desuden i den sammenhæng til scenedesigneren Sophie Fedorovitch, der fortæller om sit arbejde med balletdekoration og kostume som en reduktion af omfattende indsamlet visuelt materiale.⁵³ Bryan Lawson beskriver endvidere, hvordan designløsninger nok ikke opstår som pludselige Heureka-øjeblikke, men hvordan man gradvist arbejder sig frem mod løsningsforslag.⁵⁴ Løsningsforslag i form af idéer kan dog, og det er pointen, opstå relativt tidligt i en designproces og ikke nødvendigvis som resultat af rationelle overvejelser og analytiske synteser. Jane Drake beskriver således i *The Primary Generator and The Design Process* gennem interviews med en række britiske arkitekter, hvordan design eller arkitektoniske forslag blev genereret tidligt i designprocessen og i en hvis forstand forbigik analysen. Drake konkluderer således, at det ikke er usædvanligt, at et visuelt koncept opstår, før dette nødvendigvis kan retfærdiggøres rationelt, forstået sådan at analysen ikke nødvendigvis dikterer det første koncept. Det betyder ikke, at konceptet eller idéen ikke testes, men at man gennem forestillingen netop har noget at teste. Forestillingen om *the primary generator* differentierer sig således fra mere konkrete designoplæg eller koncepter ved hos Drake at eksistere som en kognitiv struktur. På

baggrund af denne kognitive struktur, som jeg kalder designidéen, kan der skabes konjekture over det fremtidige design i form af skitser eller konceptbilleder.⁵⁵ I stedet for at vægte en bevægelse fra analyse til idé beskriver Drake altså en virkelighed, hvor designeren ofte i processen bevæger sig fra *primary generator* over *konjektur* til *analyse*. Det er samtidig væsentligt at pointere, at the *primary generator* ikke kommer som et indre mentalt billede ud af intet andet end designerens forestillingsevne. Vanskeligheden ved at operere med sådanne forestillinger er blevet fremlagt af Terry Liddament i *The myths of imagery*.⁵⁶ Designarbejdet sker ikke i et vakuum, men heller ikke med fuldt overblik over alle faktorer, og designeren må derfor reducere mængden af potentielle løsninger til et omfang, der kan håndteres mentalt.⁵⁷ Ligesom filmens designidé kan *the primary generator* altså opfattes som et anker eller et fyr, der kastes ud i fremtiden, og som noget, der kan navigeres efter. Man kan så diskutere, om vejen er meningsfuld, og eventuelt udstikke en anden. Under alle omstændigheder kommer man til at skulle løse problemer undervejs. Filmens designidé eller *primary generator* kan altså opstå før filmens manuskript, med udgangspunkt i en filmisk vision eller som koncentrat af idéer udledt af et færdigt manuskript, men før et udfoldet designkoncept. I begge tilfælde står designidéen i relation til filmens fortællende indhold eller narrative verden. Tanken om designets koncentrerede form i filmens verden blev som nævnt beskrevet af production designeren Val Strazovec, men kommer måske tydeligst til udtryk hos den amerikanske grafiker, titelsekvensdesigner og storyboarder Saul Bass, der sammen med sin hustru, Elaine, anses for den moderne filmiske titelsekvens' væsentligste udvikler. Bass havde som formuleret målsætning i sit arbejde for blandt andre betydelige filminstruktører som Otto Preminger, Alfred Hitchcock og Martin Scorsese at symbolisere og opsummere det samlede filmiske værk på de få minutter, titelsekvensen har til rådighed.⁵⁸ Hans ambition var på den måde at forene grafisk form og fortælling i et enkelt visuelt udtryk, der virker meningsfuldt som anslag for det filmiske værk. Saul Bass:

My initial thoughts about what a title could do was to set mood and to prime the underlying core of the film's story; to express the story in some metaphorical way. I saw the title as a way of conditioning the audience, so that when the film actually began, viewers would already have an emotional resonance with it.⁵⁹

Filmens designidé kan som hos Bass på den måde komme til syne som et visuelt element i filmen. Dette visuelle element kan samtidig forberede filmens formsprog og i en eller anden udstrækning lade sig forbinde med filmens dramatiske idé. Titelsekvensen, der oftest fremstilles efter filmens indspilning, tillader denne form at optræde tydeligt i en abstrakt gestaltning, der ideelt genfindes som et visuelt ledemotiv i det samlede filmværk.⁶⁰ Ifølge Francois Regnault har Alfred Hitchcocks film ofte en formal enhed. I *Rope* (1948) den rette linje, i *Vertigo* (1958) spiralformen (Madelines hår,

træets årringe og hele fortællingens labyrint og altså i bilernes bevægelsesmønstre, ligesom den snoede kørsel gennem San Franciscos gader mimer spiralen ...), i *Psycho* (1960) den brudte, ophakkede linje, pilen i *North by Northwest* (1959) (se figur 4.6 d-f)⁶¹. Disse former lader sig forbinde med filmens tematik. Desorienteringen i *North by Northwest*, det brudte sind i *Psycho*, dødsdriften i *Vertigo*. Mens titelsekvensen typisk fremstilles *efter* filmens indspilning og altså netop på den måde kan opsummere filmens designidé, er det, der eftersøges her, omvendt *præ-filmiske* forestillinger eller repræsentationer af filmens visuelle idé gestaltet *før* filmens udvikling og indspilning.



Figur 4.6 a-f. Visuelle koncentrat. Titelskiltet kan som nævnt direkte vise den visuelle idé i en grafisk forenklet form. Et tydeligt eksempel findes øverst i Howard Hawks *Scarface* (1932). Filmens titelskilt introducerer et kors, hvis struktur optræder undervejs som et tegn på gangsteren Tonys tragiske skæbne og på det spor af død, han trækker gennem filmen. Filmfotografer: Lee Garmes og William O’Connel. Set Design: Harry Oliver. Nederst Alfred Hitchcock filmenes visuelle og tematiske idéer opsummeret i Saul Bass’ titelsekvenser. Til venstre de brudte linjer i *Psycho*, i midten gridet og pilene i *North by Northwest*. Sidst øjet og spiralen i *Vertigo*. Titeldesign Saul Bass.

5.8. Prævis og præmis

Den tidligere chef ved Danmarks Radios TV-DRAMA Ingolf Gabold benytter som tidligere nævnt begrebet *prævis* som en term, der godt dækker forestillingen om designidéen. Begrebet er blevet til i forbindelse med produktionen af tv-serier hos Danmarks Radio og har vundet indpas i dansk/nordisk sammenhæng. I forbindelse med Danmarks Radios såkaldte TV-SUM-kurser (*TV Som Udtryksmiddel*) etablerede Gabold således prævissen som analytisk styrende begreb med betydning for visuelt stilistiske overvejelser.⁶² Termen er konstrueret som en sammentrækning af termen *præ-visualisering* og virker tydeligt som fonetisk ekko af termen *præmis*, der bruges om

dramatiske værkers kontrollerende idé, morale eller påstand.⁶³ Benævnelsen *prævis* inviterer, skal det indskydes, til misforståelser ved at lægge sig op ad termen *previz*, der ligeledes, men i anden sammenhæng benyttes i forbindelse med visuel produktion. *Previz* henviser typisk til afprøvning af scener gennem digital 3D-simulation.⁶⁴ Præmissen er altså den dramatiske idées mindste beholder, der kontrollerer den tematiske sammenhæng og udvikling i værkets dramatiske struktur. Prævissen forstås derimod som en verbal formulering eller visuel præ-filmisk gestaltning af en visuel idé. På samme måde som *præmissen* ideelt bør kunne genfindes i hver scene og akt, bør *prævissen* relatere til det visuelle udtryk i alle filmens eller tv-seriens dele. Ingolf Gabold fortæller således, hvordan et kendt digt af den danske lyriker Henrik Nordbrandt benyttedes som prævis for Søren Sveistrups tematisk og visuelt (konstant) dunkle krimiserie *Forbrydelsen* (2007-2012). Digtet lyder: *Året har 16 måneder: November / december, januar, februar, marts, april / maj, juni, juli, august, september / oktober, november, november, november, november.*⁶⁵ Anderledes kompleks er formuleringen af prævissen til TV-DRAMA-serien *Ørnen* (2004-2006). *Ørnen* blev karakteriseret på den ene side som en krimi-odyssé og på den anden side som en serie, der skulle vise kriminalitetens internationalisering i forening med informationssamfundets udbredelse af overvågningsteknologier. På den ene side fremstilles seriens hovedperson, Halgrim, som en moderne Odysseus på evig rejse, ikke som den græske helt mod Itahaka, men mod Island. På den anden side etableres serien visuelt i et vertikalt blik, der både knytter sig til overvågningstematikker, internationaliseringen og hovedpersonens øgenavn, *Ørnen*. Forestillingen om dette vertikale blik afspejledes ikke kun i en række gentagede topskud, men også i designet af seriens vigtigste dekoration; hovedkvarteret for politienheden for international kriminalitet. Den centrale dekoration blev skabt af production designer Søren Gam som et forsænket kontorkompleks i tre underjordiske etager omkring et åbent rum, der muliggjorde det omtalte blik ned.⁶⁶ Art director og production designer Anne Mette Drivsholm fortæller i en anden sammenhæng, hvordan der i udviklingen af designet til Kenneth Branaghs BBC-version af tv-serien *Wallander* (2008-) blev arbejdet med udgangspunkt i en dramatisk og tematisk forestilling eller præmis om *folkhemmet*s opløsning og seriens centrale hovedarena, den sydsvenske by Ystad, som et sted under belejring af naturens kræfter.⁶⁷ Skoven pressede på fra den ene side, mens havet åd sig ind på byen fra den anden. Naturens elementer skulle derfor præge designet af byen og dens locations gennem fokuseret brug af materiale, der som træ og glas direkte stod i forbindelse med eller associerede til skov og hav (se figur 4.7). Samtidig peger særligt seriens åbningssekvens meget direkte på det svenske flag som symbol på nationen ved at lade sig udspille på en gul rapsmark under blå himmel.⁶⁸ Ystad som hovedlocation skulle samtidig spejle hovedpersonen Wallanders

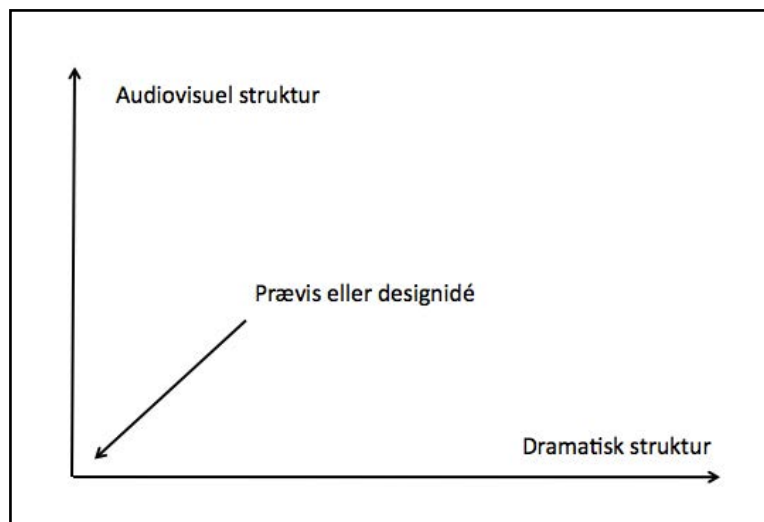
besværlige sind. Konkret ved at anvende spejlinger og transparens til skabelse af dobbeltbilleder. Seriens production designer, Jacqueline Abrahams, og art director Anne Mette Drivsholm ønskede et design, der fremhævede Sverige som et gennemdesignet samfund under nedbrydning. Forestillingen om det ordnedes opløsning og naturens påvirkning af byen udgjorde på den måde tilsammen filmens designidé eller prævis. Denne designidé havde dernæst indflydelse på seriens visuelle koncept samt de locations, der blev eftersøgt til indspilning, og de scenografier, der skulle bygges (se figur 4.8). Drivsholm beskriver således den visuelle idé som det blik, man søger efter locations med og arbejder ud fra.⁶⁹ Designidéen eller prævissen havde i denne sammenhæng tilknytning både til et eksisterende romanforlæg af Henning Mankell og eksisterende manuskripter, men det er en pointe i det følgende, at designidéen og andre visuelle gestaltninger også kan inspirere det dramatiske udtryk. Filmens designidé eller prævis eksisterer på den måde som en forestilling, der kan manifestere sig i enten sproglige eller visuelle strukturer, der igen kan virke stilistisk inspirerende eller forankrende for det samlede visuelle udtryk i filmen. Filmens designidé står i en intim forbindelse med den dramatiske idé eller præmis og virker i en eller anden udstrækning altid sammen med denne. Forbindelsen mellem den dramatiske struktur og den visuelle struktur kan enkelt illustreres som i figur 4.9 (se fig. 4.9).



Figur 4.7. *A sense of place*. Inspirationsfoto af art director Anne Mette Drivsholm til udvikling af design til Kenneth Branagh's og BBC's version af tv-serien *Wallander* (2008-). Folkhemmets opløsning. Forestilling om naturens indtrængen, et grænseland under nedbrydning, der samtidig spejler hovedpersonens sind.



Figur 4.8. Øverst: det svenske flags farver i landskabet og det opløste billede af Wallander. Nederst: Med udgangspunkt i et ønske om virkninger fra materialer som træ, vand og glas samt inspiration fra udsmykningen i spillestedet Vega ombyggedes indgangen til svømmehallen i Ystad til politistation i BBC's *Wallander*. Modelfoto: Anne Mette Drivsholm frame grabs fra seriens første afsnit. Filmfotograf: Anthony Dod Mantel. Production design: Jacqueline Abrahams.



Figur 4.9. Figuren illustrerer forbindelsen mellem den visuelle og den dramatiske struktur. Modellens to akser mødes i et punkt, der her beskrives som filmens designidé eller prævis.

5.9. Om at digte og designe verden

De følgende eksempler viser, gennem udviklings- og produktionshistoriske beskrivelser, hvordan et filmisk værk kan opstå ud af overvejelser om billed- og fiktionsverdener. Dette gøres ved at belyse det sammenslyngede visuelle og dramatiske udviklingsarbejde knyttet til Wim Wenders *Himmelen over Berlin* (1987). Afslutningsvis vil jeg vise koncepter til en række tv-serier, som er udviklet i et eksperimentelt samarbejde mellem manuskript- og producerelever samt designstuderende fra henholdsvis Den Danske Filmskole og Det kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design, og hvordan disse kan forbindes med tænkning omkring *design fiction*. Den tyske filminstruktør Wim Wenders film tager udgangspunkt i Berlin og knytter byens ikonografi med en serie personlige refleksioner over stedets karakter og mytologi. Man kan på den måde i begge tilfælde forestille sig en *demiurgisk* skabelse, hvor instruktøren eller designer og forfatter i forening agerer og udformer fiktive verdener, der senere udfoldes narrativt.⁷⁰ I *Himmelen over Berlin* tager Wim Wenders afsæt i en personlig undersøgelse af stedet Berlin. Den tyske storbys sceniske og visuelle muligheder inspirerer filmens fortælling. Wenders karakteriserer således direkte værket som en *stedfilm*. Udviklingen af *Himmelen over Berlin* belyses blandt andet gennem Wim Wenders filmrefleksioner og gennem filmens production designere Heidi og Toni Lüdis ligeledes publicerede tanker om arbejdet med filmen.

Det sidste eksempel knytter sig som nævnt til projekter udviklet i samarbejde mellem studerende fra Den Danske Filmskole og Designskolen og belyser udviklingsarbejdet med tv-seriekoncepter i samarbejder mellem manuskriptforfattere, designere og producere. I modsætning til det første eksempel er der desuden tale om ikke-producerede tv-serier, der altså udelukkende eksisterer som koncepter indeholdende designidéer og repræsentationer. Mens *Himmelen over Berlin* er en relativt beskedent europæisk produktion (med et budget på ca. \$ 3.000.000), er der i forbindelse med tv-seriekoncepterne tale om forestillede lavbudgetproduktioner genre-mæssigt knyttet til komedien. Alle eksempler illustrerer imidlertid betydningen af arbejdet med filmens designidé eller præ-visualiseringen som præ-filmiske forlæg samt betydningen af samarbejder mellem det skriftligt og visuelt producerende i filmens eller tv-seriens tidlige udviklingsfase.

5.10. Engle over Berlin

Himmelen over Berlin er et af den tyske filminstruktør og fotograf Wim Wenders måske mest beundrede værker og har også status som moderne klassiker i europæisk film. Værket opsummerer på én gang den (sort)romantiske tidsånd i slutningen af 1980'erne (rockikonet Nick Cave optræder i

en koncertsekvens) og stemningen i Vestberlin som afsondret storby i perioden op til afslutningen af den kolde krig. Intrigen tager udgangspunkt i den begivenhed, at en engel, der mellem andre våger over byens indbyggere, forelsker sig i en cirkusprinsesse og må opgive sin udødelighed for at kunne være sammen med hende som menneske. Visuelt er filmen struktureret, så den tydeligt fremviser kontrasten mellem englens og menneskets syn og sansninger og på den måde gestalter et slags dobbeltportræt af byen Berlin. Dette dobbeltsyn forstærker oplevelsen af byen, der ikke kun er delt horisontalt mellem øst og vest, men også i filmen vertikalt mellem himmel og jord. Englens verden er sort-hvid, mens den menneskelige verden vises i farver. Englenes verden opleves på den måde mere uvirkelig og uhåndgribelig end menneskets. Der er i Gibsons forstand to typer affordance i spil; Hvor menneskets opmærksomhed i filmen er rettet mod interaktion med mennesker, ting og steder, er englen afskåret fra dette. Englen har til gengæld adgang til menneskets indre og oplevelser, der transcenderer tid og sted. Modsætningen mellem sort-hvid og farve, øst og vest samt himmel og jord forlænges i en række beslægtede binære oppositioner. Luftrummet forbindes, som Torben Grodal et sted fremhæver det, med en række egenskaber som uskyld, frihed, intellektualisme og finkultur, mens det jordiske knytter sig til det folkelige cirkus, gøgl, film og pølsevogne.⁷¹ Samtidig formår filmen at skabe et levende billede af byen og tematisere tiden og erindringen knyttet til denne. Den ene del af filmen er groft præget af, hvad den franske (film- og tids)filosof Gilles Deleuze ville karakterisere som såkaldte *tidsbilleder*, mens den anden er præget af *bevægelsesbilleder*. Mens *bevægelsesbilledet* er konventionelt og rationelt organiseret, er *tidsbilledet* hos Deleuze præget af en fra et konventionelt synspunkt irrationel struktur, der blandt andet tillader en spatial udfoldelse af tiden og tidslige fordoblinger. Mens filmen på den måde fremstår som stilistisk raffineret, undlader Torben Grodal ikke at pege på banaliteten i filmens handlingsmæssige og tematiske udfoldelse. Det skal ikke udelukkes, at en del af filmens gennemslagskraft skyldes denne enkelthed. Det er imidlertid ikke formålet her at eksekvere en længere visuel/tematisk analyse eller kritik af *Himmelen over Berlin*. Jeg vil derimod kun udpege forhold omkring udviklingen og tilblivelsen af filmen, der er illustrative i relation til forestillingen om stedet som udgangspunkt for narrativet, og samspillet mellem visuelt design og filmisk fortælling.

5.11. A- og B-film

Wim Wenders reflekterer i sit essay *Impossible stories* generelt over sin tilgang til fiktionsfilmens fortælling. Han deler som udgangspunkt sin filmproduktion op i to filmtyper: A- og B-film.⁷² Den første er karakteriseret ved en åben dramaturgisk struktur. Den anden struktur er lukket. Wenders

ved således tidligt, hvor B-filmen ender, mens A-filmens slutning også under produktionen er eller kan være ukendt. B-filmen har præg af konventionel filmisk form, mens A-filmen har et mere flydende, søgende præg. Denne grundlæggende differentiering mellem filmenes narrative strukturer har derefter produktionsdramaturgiske konsekvenser. B-filmen kan optages i fragmenter, mens A-filmen optages kronologisk. Det er et lille dramaturgisk paradoks, at den lineære analytiske B-film kan optages fragmenteret, mens den flydende A-film må optages kronologisk. (B-filmen kan netop optages i fragmenter, fordi man kender handlingen, A-filmen optages kronologisk, fordi handlingen *i princippet* ikke nødvendigvis er kendt og skal kunne opstå og fornys undervejs). Mens A-filmen ofte gør brug af skuespillere eller amatører, der tilnærmet spiller sig selv, spiller B-filmens skuespiller altid roller. B-filmen har altså et analytisk præg, mens A-filmen har karakter af en opdagelse eller en rejse. *Himmelen over Berlin* har som nævnt en dobbeltstruktur, hvor den ene del fremstår som en A-film, mens den anden del har B-filmskarakter. Det kunne i denne sammenhæng være fristende at betragte A-filmen som en filmisk fortælling, der tager afsæt i billedet, mens B-filmene omvendt skulle være plotfilm. Det er imidlertid ikke helt så enkelt. Wenders er (som Lessing) bevidst om, at billedets kvalitet ligger i dets evne til at stå (stille) for sig selv, mens fortællingen gerne vil bevæge sig mod en afslutning. I forholdet mellem billede og fortælling er, skriver Wenders, narrativet som en vampyr, der dræner billedet for liv. Fortællingens manipulation af billedet kan dog nogle gange resultere i kunst. Der er ikke tale om et uproblematisk forhold. Wenders beskriver således, hvordan billedet, eller måske rettere stedet og dets ikonografi, kan virke som afsæt for den dramatiske fortælling:

My stories start with places, cities, landscapes and roads. A map is like a screenplay to me. When I look at a road, for example, I begin to ask myself what kind of things might happen on it; similarly with a building, like my own hotel here in Livorno: I look out the window: it's raining hard and a car stops in front of the hotel. A man gets out ...⁷³

Forestillingen om steder, kort og fortællinger væves som tidligere beskrevet hos Tim Ingold sammen i en figur, der også findes hos stedsforskere som Edward S. Casey.

Steder er ikke blot (...) stedet *sker*. (og det er, fordi de sker, at de egner sig så godt til at blive fortalt, hvad enten det er som historieskrivning eller fortælling).⁷⁴

Det skal i forlængelse af dette nævnes, at Jane Drakes forestilling og eksempler knyttet til the primary generator på samme måde ofte tog afsæt i steder.⁷⁵ Steders narrative inspiration og deres repræsentation i billeder og kort var afgørende for Wenders udviklingsarbejde med *Himmelen over Berlin*, der gengives i essayet *An Attempted Description of an Indescribable Film*.⁷⁶

5.12. Beskrivelse af en ubeskrivelig film

Baggrunden for filmen er ifølge Wenders denne: Efter i flere år at have arbejdet i USA med film som *Paris-Texas* (1984) ønskede han at optage en spillefilm i Vesttyskland. Ambitionen om en tysk film udmundede følgende i en vilje til at optage en film *i og om* Berlin. Der var imidlertid som udgangspunkt ingen historie, der pressede sig på og skulle fortælles. Derimod blev Wenders undervejs optaget af en række steder, han vendte tilbage til under sine daglige vandring i byen. Disse steder viste sig tilfældigvis beboet eller præget af forskellige repræsentationer af *engle*, som på toppen af monumentet *Sigerssäul* eller som udsmykning på forskellige andre bygninger. Da Wenders samtidig var optaget af at læse blandt andre Rilkes (*Duino Elegies*), begyndte der at tegne sig et visuelt mønster af elementer, der skulle indgå i filmen, og som senere udkrystalliserede sig i et tema. Berlin var som bekendt på dette tidspunkt stadig skåret over i en østlig og en vestlig bydel. På den baggrund opstod den oplagte idé at benytte forestillingen om *den delte by* som filmens grundmotiv. Wenders var imidlertid samtidig optaget af det, der *forener* eller *medierer* byens dele. Disse elementer var, viser det sig, primært: *himmelen*, *fortiden* og *sproget*. Det, der forener den delte by, er med andre ord elementerne himmel, fortid og sprog. Englene, som Wenders har opdaget i det berlinske gadebillede, synes desuden at stå i forbindelse med disse tre elementer, hvorfor de får en særlig betydning i filmen. Englene hører til i himmelen, de transcenderer tiden, og de er optaget af og hører delvist til i sproget. På denne baggrund er det oplagt, at filmen skal handle om de bevingede væsner, mens filmens ikonografi skal knytte sig tydeligt til fire temaer:

- 1) *Delingstemaet* kommer naturligvis tydeligt til udtryk i centrale billeder af Berlinmuren, men også i forholdet mellem mennesker og engle. Temaet forlænges desuden, så det berører andre udskilte klasser som for eksempel gøglere og skuespillere, der optræder i filmen. Englen forelsker sig i en trapez-artist, mens den amerikanske skuespiller Peter Falk spiller sig selv som skuespiller (og tidligere engel) på optagelse i Berlin.
- 2) *Himmeltemaet* etableres i filmens begyndelse, der viser en lang glidende flyvetur over byen, mod høje bygningsværker som *Sigerssäule*, hvor englene holder til, og hvorfra de kan observere menneskenes liv under sig. Wendes beskriver filmen som en vertikal roadmovie.⁷⁷ Det vertikale er ikke kun det direkte blik ned, men også udtryk for en sidelæns bevægelse på tidsaksen, forstået som hos Deleuze som en rumlig udvidelse af tiden. Filmen har særligt i begyndelsen et dvælende tempo, der skaber plads for både billeder og sprog.

- 3) *Sprogtematikken*. Det talte og skrevne sprog indtager en betydelig plads i filmen. Englene lytter til menneskenes tanker og udveksler notater om deres handlinger. Deres foretrukne tilholdssted er dertil det moderne *Staatsbibliothek*, hvor tiden synes at stå stille.
- 4) *Tidstematikken*, som er tydeligt til stede i Berlin med byens mange krigs-ar, for eksempel omkring *Postdamer Platz*, forstærkes gennem flashbacks, tidsfordoblinger, for eksempel gennem dobbelteksponeringer og ved tydeligt at forholde sig til to temporale organiseringer i tidsbillede og bevægelsesbillede.

Associationerne i filmen, der forbinder film og erindring, forstærkes desuden af englernes newsreal-lignende flashbacks og den historiske krigsfilm, der optages i byen, og som Peter Falk-karakteren er skuespiller i. Filmen falder som beskrevet tydeligt i to dele, på hver side af det afgørende vendepunkt, hvor englen beslutter at blive menneske. Den første del er i sort-hvid, og den anden del er i farver. Anden del er præget af en kausal tidslighed, mens første del har et fragmenteret eller flydende tidsforløb. Første del har som nævnt *tidsbilledets* associative karakter, mens anden del besidder *bevægelsesbilledets* handlingsprægede årsagssammenhæng. Selvom Wenders ikke selv beskriver det, kan man se tidstematikken ekspanderes til at omfatte filmtekniske og æstetiske overvejelser i relation til for eksempel special effects. Et markant stilistisk valg af betydning for både filmfotografen og designerne var således at benytte gamle teknikker i forbindelse med effektoptagelser. Alle filmens special effects er således skabt i filmkameraet. Det betød, at man i scenen på toppen af *Gedächtniskirchen*, hvor englens vinger falder bort, måtte lave en opstilling i studiet baseret på den såkaldte *Schüfftan-effekt*. Effekten blev opfundet af og navngivet efter den tyske filmfotograf Eugen Schüfftan i forbindelse med Fritz Langs trick-optagelser til Langs *Metropolis* (1927). Kort fortalt opnås effekten ved, at et objekt eller en model spejles ind i det billede, der samtidig optages af kameraet. Ved at dæmpe eller forstærke belysningen på det spejlede objekt kan det enten fades ud eller ind i det billede, der opstår i kameraet. Billedet af englen på toppen af kirken skabtes i studiet på et bygget set i en opstilling, der både inkluderede frontprojektion og Schüfftans spejlingseffekt (se figur 4.10). På den måde indvirker filmens idé og tematik ikke kun på organiseringen af det fiktive univers, men også på optageteknikker.



Figur 4.10. Til venstre: skitse af Schüffrans spejlingseffekt til skabelse af billedet til højre. Production design: Heidi Lüdi. Filmfotograf: Henri Alekan. Fra Heidi & Tony Lüdi: *Movie Worlds. Production Design in Film/Das Szenenbild im Film.*

5.13. Mytologi og design

Filmens dramatiske fortælling tager som nævnt form efter et kort, hvor forskellige steder kædes sammen af en tematisk logik. Denne logik danner for Wenders grobund for filmens enkle intrige.

Konkret virker det således: *Den delte by* forenes som beskrevet af *sproget, historien og himmelen*.

Foreningen af disse elementer giver mening i relation til de engle, Wenders har observeret i byens gadebillede, hvorfor historiens hovedperson nærliggende bliver en sådan engel. Den konventionelle dramatiske logik fordrer et absolut begær over for en absolut umulighed. Englen forelsker sig altså i et menneske. Ikke et hvilket som helst menneske, men en cirkusartist. Artisten optræder med vinger i et trapeznummer og har på den måde allerede noget af englens karakter i sig. Filmens visuelle tema knytter sig naturligt til billeder af engle, som for eksempel på *Sigerssäule*, men associeres også mellem billeder af englevinger, øjenlåg, persiennet og en særlig vuggende kamerabevægelse, der giver mindelser om langsomme vingeslag.

Handlingen beskriver derefter, hvordan englen beslutter sig for at blive menneske. Han afkaster sig sin usynlige englerustning og træder ind i menneskenes farvede verden. Transformationen sker i ingenmandslandet, i den bevogtede zone bag Berlinmuren mellem de to bydele. I den nye verden må englen nu med hjælp fra andre faldne engle lære at gebærde sig for endelig i filmens mere handlingsprægede del at finde den kvinde, han har forelsket sig i. Den på én gang overraskende og måske banale historie kommer som vist ud af observationer, refleksioner og forestillinger om byen. Trods det synes Wenders at have brug for et sub-plot til at sandsynliggøre filmens fiktive univers. Han digter derfor en mytologisk prolog, der imidlertid ikke direkte er med i filmen. I et senere interview med Richard Raskin nedtoner Wenders betydningen af denne forhistorie.⁷⁸ Ikke desto mindre synes forhistorien at stabilisere filmens univers i udviklingen af fortællingen.

Prologen fortæller kort om Guds skuffelse efter afslutningen på 2. verdenskrig. Oven på krigsafslutningen beslutter Gud at opgive projektet Jorden og trække sin engleskare tilbage fra planeten. En lille gruppe engle har dog stadig tiltro til mennesket, men dem bortviser Gud til Berlin som det mest forfærdelige sted på jorden efter krigen.⁷⁹ Derfor er der engle i Berlin. Den funktion, den mytologiske forhistorie eller sub-plottet havde i udviklingen af filmen, overtages i en vis grad af karakteren Homer, der i det mindste på et tidspunkt var tænkt som en slags ærkeengel i filmen. Homer bærer tydeligst af englens, der alle er ældre end Berlin, den svindende fælles erindring om byen og fungerer som en slags fortæller i og af historien.

Mens Wenders bruger mytologien til at sandsynliggøre sin forestilling om Berlin, henviser filmens production designere Heidi & Tony Lüdi direkte til den romantiske digter Novalis forhold til begrebet *Nachtgesicht*.⁸⁰ For Novalis er *Nachtgesicht* en metafysisk *bagvedværen* eller besjæling, der giver objekter deres liv og ifølge Lüdi tingene i filmen deres troværdighed. Man kan på den måde sammenligne fænomenet med tankerne hos en anden romantisk digter, Samuel Taylor Coleridge, og hans afgørende karakteristik af fænomenet *suspension of disbelief*. *Tilsidesættelsen af mistroen* har hos Coleridge kort fortalt grund i uvirkelige, for eksempel gotiske, værkers bagvedliggende sandhed, som han under oplysningstiden i slutningen af 1700-tallet så anledning til at forsvare. Hvis baggrundshistorien ikke har grund i den *virkelige* verdens logik, må den erstattes af en lige så konsistent *uvirkelig* verdens logik. Denne uvirkelige verden kan etableres gennem et billede eller en fortælling af mytologisk karakter; der som hos Wenders kan have genesispræg.

5.14. Filmens grundmotiver

Hvis englen og englens oplevelse af Berlin opsummerer Wenders forestilling om filmens tematiske, dramatiske og stilistiske potentiale, arbejdede Heidi Lüdi med en visuel idé til filmen, der tog udgangspunkt i konkrete malerier og billeder. Heidi Lüdi brugte særligt den tyske maler Anselm Kiefers *Nürnberg* (1982) som visuel reference eller motiv. Referencerne til de tyske krigserfaringer er tydelige i Kiefers billeder, hvis motiv, tekstur og farvepalet reflekteres i flere af filmens billeder (se figur 4.11). Andre billedkunstnere som Cy Twombly og ikke mindst Edward Hopper nævnes dertil som inspirationskilder.⁸¹ Hopper parafraseres ofte hos Wenders, ligesom han optræder som inspiration for mange andre filmskabere, mens inspirationen fra Twombly er tydeligst i filmens titelsekvens. Heidi og Tony Lüdi karakteriserer netop deres søgen efter motiver, der kan indgå i de dekorationer, der senere skal bygges, og de locations, der skal tilpasses (i *Himmelen over Berlin* særligt

området omkring Berlinmuren og toppen af *Sigerssäule*), som afgørende for sammenhængen i det samlede filmiske design. Motivet svarer på den måde til filmens designidé.

The search for a *motif* is an essential part of production design work in the process of examining the storyline to transform it into sets. Parts of the *motif* go into the set. In this way, they form first *syllables of the language of space and objects* of the language of images. Only once you have found the *motifs* can the material be transformed into the *tangible* mood of sets, thus providing the foundation for deeper visual set design. ⁸²

Transformationen fra forestillingen om Berlin til filmens manuskript inkluderede i første omgang ikke filmens designere. Det var et arbejde primært mellem Wenders og manuskriptforfatteren Peter Handke. Derimod arbejdede både Wenders og designerne med udgangspunkt i en mytologisk baggrundshistorie og tanker om en bagvedværen som inspiration for filmens fiktive verden og design. Udviklingen af *Himmelen over Berlin* eksemplificerer altså, hvordan forestillingen om et sted simultant kan drive en filmisk fortælling og et filmisk design, og hvordan en forestillet storyworld, kan udvikles i samarbejde mellem en designer og en forfatter.



Figur 4.11. Øverst til venstre Cy Twomblys *Untitled* (1970) og titelskilt fra filmen. Til venstre Anselm Kiefers *Nürnberg* (1982). I midten opbygning af udendørs dekoration: Berlinmuren. Foto: Heidi Lüdi. Production design: Heidi Lüdi.

5.15. Film- og designskolesamarbejdet om tv-seriekoncepter

En del af de erfaringer, der ligger bag forestillingen om filmens designidé og særligt forestillingen om værdien af designerens tilstedeværelse tidligt i udviklingen af visuel fiktion, knytter sig til et undervisnings- og projektforsløb udviklet i et samarbejde mellem Den Danske Filmskole, Danmarks Radios TV-FIKTION og Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design. Projektet blev med skiftende elever fra de to skoler gennemført hvert andet år i perioden 2004-2013. Samarbejdet fortsætter og gentages i 2014. Det har været formålet i forløbet at give manuskriptforfatterelever, producerelever og designstuderende mulighed for i fællesskab at udvikle tv-seriekoncepter til præsentation for Danmarks Radios TV-DRAMA. Koncepterne bestående af manuskripter, idéoplæg, production design og produktionsplaner til tv-serier blev udviklet under supervision fra Danmarks Radios (ved blandt andre tidligere dramachef Ingolf Gabold, producer Sven Clausen, chef for DR Fiktion, Nadia Kløvedal Reich, samt nuværende TV-DRAMA-chef, Piv Bernth), eksterne konsulenter (som manuskriptforfatter Hanna Lundblad, producer Louise Vest fra Zentropa samt production designerne Niels Sejer og Knirke Madelung) og skolens lærere (særligt leder af Den Danske Filmskoles manuskriptlinje, Lars Christian Detlefsen, leder af skolens producerlinje, Ib Tardini, samt Barbara Adler og Jakob Ion Wille fra Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design). Det foreløbigt sidste forløb blev gennemført i efterårssemestret 2012-2013 under observation af blandt andre manuskriptforsker Eva Novrup Redvall fra Københavns Universitet og det svenske STV's fiktionsafdeling. STV ønsker i fremtiden at gennemføre lignende forløb. Forløbet anses særligt af Danmarks Radios fiktionsafdelingen som en væsentlig del af fødekæden for manuskriptforfattere til tv-serieproduktion, der med titler som *Forbrydelsen* og *Borgen* i disse år nyder international opmærksomhed.⁸³ I det følgende fremstilles forløbet med udgangspunkt i designernes arbejde. Gennemgangen peger særligt på værdien af samarbejdet mellem manuskriptforfattere og designere. Det skal for en god ordens skyld nævnes, at jeg som lærer og vejleder har deltaget i udviklingen og gennemførelsen af samarbejdsprojektet, som jeg på den måde har særlig andel og interesse i. Af samme grund vil jeg undervejs, ud over at læne mig op ad egne og de studerendes erfaringer, støtte mig til Eva Novrup Redvalls studier og udlægninger af projektets forløb i 2012-2013.

5.16. Design fiction

Selvom forløbet fra Filmskolen og Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design ikke havde et formuleret forskningsmæssigt formål, har projektet tilknytning til fænomenet *design fiction*, hvor der inden for rammerne af fiktioner udvikles nyt design. I den forbindelse er designforskningen inspireret af den fiktionsproducerende verden, dette projekt udfolder sig inden for rammerne af. Forskellen er med andre ord, at hvor der inden for rammerne af design fiction typisk arbejdes med fysisk design til den virkelige verden, udviklede vi her design til fiktion. Årsagen til at involvere tænkning i design fiction her er imidlertid det fokus, fænomenet sætter på værdien af samarbejder mellem for eksempel forfattere og designere. Dette arbejde kan som her udmønte sig i udvikling af tv-seriekoncepter eller, som vi skal se i det efterfølgende kapitel, i såkaldte *diegetiske artefakter*. Som beskrevet findes der en række paralleller, ikke kun mellem billeder og fortællinger, men også mellem udvikling og oplevelse af narrativer og design, der gør det oplagt mere aktivt at undersøge, hvordan de to kan befrugte hinanden. At forestille sig design i forbindelse med handlingssekvenser og hele livscyklusser får for eksempel Klaus Krippendorff til at betone design i relation til narrativer. Overordnet kan designartefaktets livscyklus opfattes som en fortælling med en begyndelse, en midte og en slutning. Dertil er narrativer ligesom design menneskeskabte konstruktioner afhængige af lyttere eller altså brugere, der eventuelt kan formidle konstruktionen (narrativen eller designet) videre. Narrativen er som designet afhængig af modtagerens forståelse af konstruktionen, uden hvilken den ikke ville kunne eksistere, og er på den måde som designet også afhængig af en såkaldt *andenordensbevidsthed*. Dertil tilbyder både fortælling og design lytteren eller brugeren betydninger knyttet til den verden, fortællingen eller designet udfoldes i. Designet kommunikerer og forhandles i sprog, i lige så høj grad som det kommunikerer gennem visuelle repræsentationer. Det ligger derfor i naturlig forlængelse af Krippendorffs tænkning at forestå narrativer som organiserende rammer omkring oplevelsen og forståelsen af designartefakter.⁸⁴ Metoder inden for *co-design* har således ladet sig inspirere af teatret og dramapædagogik som model for afprøvning og gennemspilninger med brug af mulige fremtidige design eller scenarier gennemspillet af brugere med brug af scenografier og rekvisitter.⁸⁵ Hvis design er at forestille sig noget, der endnu ikke eksisterer, og give det form, virker teatret eller bredere fiktionen som en rimelig inspiration eller genvej til et mulighedernes rum af 'hvad nu hvis'-scenarier. Forestillingen om *design fiction* som metode forbinder i en vis forstand elementer fra *co-design* eller i det mindste forestillingen om designeren i samarbejdssituationer, hvor design udvikles på tværs af sædvanlige fagskel, og forestillingen om fortællingen som ramme for afprøvning af mulige scenarier. *Design fiction* kan på den måde forstås som en metode, gennem

hvilken der inden for rammer inspireret af fiktionsverdener kan foretages designeksperimenter. Som eksperimenterende designmetode lader arbejdet med design fiction sig for eksempel inspirere af fiktive scenarier og personer for gennem disse at afprøve mulige design og teknologier. På den måde er fænomenet beslægtet med eksperimenterende tænkning inden for spekulativt design og kritisk design, som metoder, der radikalt flytter grænser for traditionel designtænkning.⁸⁶ Andre teknikker med lån fra fiktionen er antropomorfisme eller designarbejde med inspiration i besjæling eller menneskeliggørelse af objekter. Thomas Markusen og Eva Knutz' eksperimenterende designprojekt ved Kolding Designskole er beslægtet med det filmskolesamarbejde, der her skal beskrives ved at inkludere studenterprojekter, tekstudvikling og forfattersamarbejder. I eksperimentet, beskrevet i *The Poetics of Design Fiction*, tog en gruppe studerende udgangspunkt i Kaspar Colling Niensens dystopiske oplæg til den senere publicerede science fiction-roman *Den Danske Borgerkrig 2018-24* og tilføjede dens univers narrative skitser som 'hvad-nu-hvis'-miniscenarier, hvilke dannede baggrund for deres videre designarbejde. Forskelle på dette på mange måder interessante samarbejde og andre designarbejder med inspiration i fiktionens virkemidler og metoder på den ene side og Designskolens samarbejde med Filmskolen på den anden er afgørende. Mens arbejder med design fiction og beslægtede eksperimenterende metoder som *spekulativt design*, *kritisk design* og til dels *co-design* lader sig inspirere af mulighederne i fiktion for at forestille og gennemspille eller dramatisere mulige scenarier for på den baggrund at afprøve og tilegne sig viden om designartefakter til brug i den virkelige verden, har samarbejdet mellem Filmskolen og Designskolen helt og holdent holdt sig på fiktionens siden. Der er altså arbejdet med design og fiktion for at udvikle narrativer og design til visuelle fiktioner, her altså tv-seriekoncepter. Man kan dog som nævnt ved at relatere projektet til fænomenet design fiction fremskrive eller karakterisere designerens betydning for udviklingen af fiktion, hvor der i design fiction som regel er tale om at fremskrive fiktionens betydning for udviklingen af design. I relation til eksperimentet ved Kolding Designskole skal det nævnes, at dette samarbejde mellem Filmskolen og Designskolen har stået på over en længere periode, og at det enkeltstående samarbejdsforløb havde en længere udstrækning.

5.17. Forløbets struktur

De studerende fra de to skoler blev som udgangspunkt før sommerferien i juni 2012 fordelt i tre grupper bestående af to forfattere, to producere og en designer. De forrige år har to designere deltaget i hver gruppe. I modsætning til forrige år skulle der i forløbet arbejdes med komedieserier, hvad der tidligere ikke har været ønsket. Man har skullet forestille sig Danmarks Radio som aftager

af serierne, og her ønskede man ikke med Ingolf Gabold som chef for TV-DRAMA at producere komedie. I 2012 blev opgaven imidlertid formuleret af chef for DR Fiktion, Nadia Kløvedal Reich, og den nye chef for TV-DRAMA, Piv Bernth. Genremæssigt knyttede opgaven sig således til komedie/dramady inden for et tidsmæssigt format pr. afsnit på 28,5 minutter og en produktionsmæssig minutpris på 45.000 kroner.⁸⁷ Man skulle forestille sig serien vist i primetime (kl. 20.30 eller kl. 21.00), og den skulle særligt henvende sig til unge voksne og deres forældre, det vil sige fra 13 år og opefter. Der var ingen indholdsmæssige begrænsninger, men der blev gjort opmærksom på, at man forholdt sig til Danmarks Radios public service-forpligtigelser. Disse blev i opgaven formuleret som en forpligtelse til at henvende sig bredt, men samtidig sådan at seerne hver for sig eller sammen fik anledning til at reflektere over det liv, de lever. De studerende fik før sommerferien 2012 udleveret en inspirationspakke med en række tv-serier, tv-seriemanuskrifter og litteratur særligt om tv-seriemanuskriftudvikling. Derudover blev der fremstillet en dummy-liste over afleveringsformater og specifikationer, der inkluderede overvejelser om genre, tema, præmis, karakterbeskrivelser, arenaer, casting, produktionsplaner og budgetter. Undervisningen begyndte i august 2012, hvorefter der skulle skrives synopser for hele seriens første sæson a seks afsnit samt fulde manuskripter for første og sidste afsnit samt oplæg til kommende sæsoner. Dertil skulle der forberedes et pitch, til afholdelse i midten af januar 2013, for der samlede koncept, for DR repræsenteret ved Nadia Kløvedal Reich og Piv Bernth og for Zentropa repræsenteret ved producer Louise Vest. Der var ingen nærmere specifikationer for design, men dette udfoldedes med udgangspunkt i principper for production design-koncept ved Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design gennem karakter- og arenategninger, overvejelser om locations og univers samt udredning af visuelle regler og principper for serien. Dertil skulle visuelle koncepter og manuskripter layouts, og der skulle fremstilles visuelt materiale til forløbets afsluttende pitch. Undervejs bestod forløbet af vejledningsmøder med lærere og konsulenter, inklusive et midtvejspitch ved et møde hos Danmarks Radio. Efter dette møde i oktober 2012 kunne de studerende lægge sig fast på den idé, der skulle arbejdes videre med. Jeg vil i det følgende ikke gennemgå hele det ganske omfattende materiale, der for hvert koncept inkluderer manuskripter på mellem 33 og 70 sider samt konceptmapper med beskrivelse, refleksion, budget og produktionsplaner samt visuelt design på omkring 90 sider, men særligt koncentrere mig om betydningen af samarbejdet og fremstillingen af den forankrende designidé eller prævis. Forløbet og betydningen af dette særligt for manuskriptudviklingen i Danmarks Radio er som nævnt beskrevet af Eva Novrup Redvall.

5.18. I akvariet

Lars Christian Detlefsen benyttede flere gange undervejs i forløbet akvariet som metafor for tv-seriens univers. Hvor man enkelt kan opfatte spillefilmen som en irreversibel rejse, udgør tv-serien som kronotop et mere lukket univers. Dette lukkede univers må til gengæld tilbyde tilstrækkelige dramatiske og visuelle muligheder for fortsat og over en lang periode at kunne retfærdiggøre og tiltrække sig fortsat opmærksomhed. På den ene side skal designet til serien altså være holdbart, ikke kun som idé og koncept, men også som fysisk slidstærk dekoration, da der muligvis skal optages over mange år. På den anden side skal designet være smidigt, da serierne ofte skrives, mens de indspilles.⁸⁸ Man kan altså ikke på forhånd vide, hvor serien bevæger sig hen eller slutter. Dette medfører en række designrelaterede og produktionsmæssige udfordringer. Samtidig får designet af seriens univers eller storyworld afgørende betydning for seriens liv. Tv-serien opfattes typisk som forfatterens og ikke instruktørens værk. Forholdet mellem forfattere og instruktører kan på den måde her sammenlignes med forholdet mellem fotografer og designere. Serien har typisk skiftende instruktører og fotografer, men mere eller mindre faste forfattere og designere. Disse er desuden ofte de første, der ansættes i forbindelse med tv-serieudvikling. Lars Christian Detlefsen fortæller i relation til samarbejdsprojektet mellem Filmskolen og Designskolen, hvordan det for de designstuderende kan opleves som mærkeligt eller en udfordring at deltage i udviklingen af serien på dette tidlige stadie, hvor der ikke findes noget manuskript. Omvendt vurderes det som værdifuldt, at de deltager i det, som Redvall, med henvisning til Mihaly Csikszentmihalyis kreativitetsstudier, karakteriserer som periodens *mess and data finding*, og kommer på sporet af seriens idévisualiseringer sammen med forfatterne.⁸⁹ Om forløbet i designerens samarbejde med manuskriptforfatterne skriver Lars Christian Detlefsen:

De er nogle kloge, dygtige, kreative og hårdtarbejdende elever. De indgår i samarbejdet og prøver forfatternes mange ideer af og kommer også selv med input og ideer, der styrker konceptet, karaktererne og historierne. Uden den visuelle side ville koncepterne ikke virke. Designeleverne giver koncepterne liv, stil, klarhed og stemning, og gør dem attraktive at læse. Vi kan ikke undvære designeleverne i tv-seriesemesteret.⁹⁰

I det omtalte forløb betød det for de konkrete rammer, at manuskriptforfatter, producere og designere blev placeret på Filmskolens såkaldte manuskriptgang, delte arbejdskontorer og tilbragte arbejdstiden sammen her (se figur 4.11 øverst). Arbejdskontorerne blev af samme grund meget hurtigt præget af visuelt materiale, der som inspiration til seriernes universer blev ophængt omkring forfatterne på vægge og opslagstavler. Man kan opfatte arbejdskontorerne som seriens først design, der samtidig skabte en særlig identitet omkring holdet og levende bud på seriens univers og konkrete

spillepladser. Production designer Knirke Madelung, der var konsulent for designerne på forløbet, og som samtidig arbejdede som production designer på sidste sæson af tv-serien *Borgen*, fortæller om sit samarbejde med seriens forfattere, Adam Price, Jeppe Gram og Tobias Lindholm, hvordan arbejdet med manuskriptforfatterne var en del af designprocessen:

Når man starter så tidligt på tv-serierne, er de ikke færdige med at skrive det første afsnit, når man går i gang med at designe arenaerne. Man hænger ting op, og vi har møder løbende. Det går i en retning, hvor vi påvirker hinanden, hvor det er et samspil. På *Borgen* bad forfatterne så tidligt som muligt om grundplaner over de større dekorationer. Så kunne de lave arrangementer og for eksempel sige: ”Så står de og snakker i køkkenet, mens han står ude på toiletet, og han kan høre, at hun siger” og så videre ... Tingene var ikke bygget endnu, og de kunne bedre overskue det på den måde.⁹¹

Der var i samarbejdsforløbet mellem Filmskolen og Designskolen ikke systematiseret nogen præcis proces omkring samarbejdet med idéudviklingen af seriekoncepterne, og forløbets forskellige hold greb da også dette forskelligt an. Mens et hold tilrettelagde fælles brainstormmøder efter en fastlagt struktur, hvor alle deltagere fik mulighed for at byde ind med idéer, udviklede et andet sig mere traditionelt på den måde, at forfatterne hurtigt skrev, hvorefter designeren reagerede ved at indsamle visuelt materiale og undersøge locations. Den tredje gruppe var præget af store uenigheder mellem forfatterne. Dette resulterede i, at gruppen blev delt i to, hvorefter designeren arbejdede i den ene. Arbejdet her udviklede sig, måske på grund af den forkortede tid, sådan, at alle involverede bidrog med idéer til seriens univers og intriger hentet fra et miljø tæt på deres private.

Idéudviklingsprocessen i den første gruppe bestod blandt andet i, at hvert holdmedlem på syv lapper papir skrev henholdsvis et navn, en alder, en vilje, en smerte, en skandale, en arena og en rekvisit. Derefter plukkede man på skift fra sedlerne og digtede herfra. Denne metode producerede fem forskellige idéer, hvoraf én relativt hurtigt blev valgt. Den designstuderende beskriver udfordringerne ved ikke som udgangspunkt at arbejde ud fra en eksisterende tekst, men at det også var givende for projektet at være sammen med forfatterne i den udstrækning, det var tilfældet.⁹²

Dertil påpeger den studerende, at manuskriptforfatterne vedvarende gav udtryk for begejstring over samarbejdet. Der blev lyttet til forslag, og den designstuderende oplevede at have lagt kimen til flere både visuelle og dramatiske idéer, der lever i det endelige resultat. En anden designstuderende karakteriserer derimod den første del af forløbet som frustrerende, fordi der i denne periode ikke var noget konkret at designe ud fra. Da de konkretiserede dramatiske idéer kom, var der til gengæld relativt kort tid til at designe, da en stor del af semesteret allerede var gået på det tidspunkt.

5.19. *Over hækken og Debut*

Efter midtvejspitchen blev en af grupperne som nævnt splittet op i to, og der blev altså arbejdet videre med i alt fire idéer i fire grupper. Kun tre af disse havde designere med. I det følgende vil jeg karakterisere de grundlæggende designidéer i to af disse tv-seriekoncepter. En serie, *Over Hækken*, med design af Sune Ahler, udfoldede sig på en campingplads i det såkaldte Udkantsdanmark. Holdet ønskede som udgangspunkt at beskæftige sig med landets randområder, og Ahler foreslog i den forbindelse at benytte campingpladsen som hovedarena. For at fremhæve campingpladsen som en afgrænset verden og for at knytte denne til forestillinger om Danmark, der pegede tilbage i tid, gav man pladsen et cirkulært design med mindelser om både en labyrint og en ringborg. Denne lukkede traditionsbårne verden blev i serien truet udefra af et moderne konkurrerende vandland og indefra af et naturligt forfald. Campingpladsen fungerede som visuel designidé på flere niveauer. For at forstærke forestillingen om campingpladsen som en metafor for det omkringliggende samfund tænkte man i sekvensen at benytte *tilt-focus* i fotograferingen. Tilt-focus-teknikken begrænser det fotograferede områdes skarphed og giver motivet et modelagtigt udseende. Denne idé blev videreudviklet sådan, at seriens hovedperson, Nalle, der bestyrer pladsen, samtidig skulle have bygget en model af campingpladsen, som han opbevarer på sit kontor. Samtidig bor Nalle midt i campingpladsens labyrintiske midte, og man ønskede at vise, hvordan hans tiltag så at sige bredte sig som ringe i vandet. Designet af pladsen associerer også i den retning (se figur 4.12).

En anden serie, *Debut*, med design af Anna Frederiksen tog meget konkret udgangspunkt i forestillingen om seriens univers som et akvarium og brugte denne som visuel designidé for det ungdomsunivers på Nørrebro, hvori serien skulle udspille sig. Man skulle altså konkret opfatte universet som afgrænset af vand, for eksempel søerne, der delvist omkranser bydelen. Det våde element skulle dertil gentagne gange virke som en ydre modstander omkring mindre konfliktsituationer i forbindelse med for eksempel opvask, stoppede toiletter, bad, vandpytter og regn. Der indgik en guldfiskebowle som en del af interiøret på seriens hovedlocation. Samtidig knyttede serien sig til et eksperimenterende teatermiljø i området. Denne idé fungerede tematisk ved at knytte sig til identitetsproblematikker og visuelt ved at udspille sig i teatermiljøet. Designet fokuserede på kostumer og i det hele taget på nærhed omkring karaktererne (se figur 4.13).

De fire tv-seriekoncepter blev pitchet og diskuteret over to dage på Den Danske Filmskole. Alle hold præsenterede seriernes dramatiske forløb, arenaer og karakterer gennem eller med støtte af det visuelle design. En gruppe havde desuden fundet tid til at indspille en scene fra serien *En By i Rusland*

med design af Tine Fink Bagger. Redvell beskriver, hvordan pitchen forløb i en venlig atmosfære og generelt var præget af konstruktive bemærkninger fra DR og Zentropa samt fra projektets lærere (se figur 4.11 nederst).⁹³ Kommentarerne knyttede sig primært til manuskripterne og efterfølgende til produktionstanker og design i den rækkefølge. Bemærkningerne var generelt positive og opmuntrende, men som nævnt særligt knyttet til seriernes dramatiske indhold. Designet blev ligeledes generelt positivt vurderet, med udgangspunkt i designidéer, -oplæg og -planer. De største diskussioner her knyttede sig til synspunkter for eller imod brug af studier eller locations til lavbudgetserier som dem, der blev præsenteret. Man diskuterede i relation til dette særligt økonomi, sikkerhed og kvaliteten af patinering i Danmark.

5.20. Erfaringer

Samarbejdet mellem Den Danske Filmskole og Designskolen kan i sin form samlet vurderes som værdifuldt. Danmarks Radio ønsker efter 10 år at fortsætte samarbejdet, mens der som nævnt hos de deltagende institutioners søsterinstitutioner i henholdsvis Sverige og Norge udtrykkes ønsker om at efterligne det. (Dette senest ved årets GEECT / CILECT (The International Association of Film and Television Schools) konference ved Den Danske Filmskole 28-29, 2013). Mens projektet på den ene side belyser det givende ved i forbindelse med tv-seriekonceptudvikling at lade forfattere, designere og producere udvikle visuelt design og dramatisk fortælling sammen eller sideløbende, illustrerer projektet samtidig nogle af de strukturelle forhindringer, sådanne samarbejder møder. På den ene side er der, som jeg har vist, allerede etableret praksisser, der peger på værdien af designet eller designidéen som præ-filmisk forlæg for film eller tv-serier. Der eksisterer et interessant potentiale i en mere struktureret udforskning af fænomenet design fiction inden for rammerne af fiktionsproduktion. På den anden side eksisterer der meget faste forestillinger om manuskriptet og teksten i det hele taget som filmens væsentligste første præ-filmiske beholder. Denne forestilling har i samarbejdsforløbet mellem Filmskolen og Designskolen betydet, at når der som en del af producerens opgave efter gældende standard har skullet formuleres kontrakter, hvori intellektuelle rettigheder i forbindelse med tv-seriekoncepterne er blevet fordelt, har designernes rettigheder som udgangspunkt været defineret som tegninger alene. De havde på den måde som udgangspunkt ikke del i idéen. Rimeligheden af dette har i hele forløbets periode været en kilde til diskussioner og forhandlinger, der hidtil har gjort, at designerne ikke har kunnet underskrive kontrakterne. I forløbet 2012-2013 ændrede dette sig imidlertid sådan, at designerne også formaliseret i kontrakter regnes for medskabere af tv-koncepternes idé. Forløbets eksempel opsummerer på den måde både

perspektiver og problemstillinger for diskussionen af designets eksistens og betydning i filmens eller tv-seriens tidlige idéudvikling. På den ene side var det i samarbejdet mellem de designstuderende og filmskoleeleverne tydeligt, at den visuelle dimension bidrog til både idé, univers, plot og karakterudvikling og løftede alt dette. Samtidig havde designet i forløbets afsluttende pitch og præsentation afgørende kvaliteter som illustration af idéernes fortællende universer. På den anden side opstod der problemer, da der skulle skrives kontrakter. At disse problemer nu er løst, kan internt i samarbejdsprojektet tolkes som en bevægelse i retning af højere vægtning af designets betydning i udviklingen af koncepterne. I det foregående har jeg vist en spejling mellem filmens dramatiske idé og filmens designidé for på den måde at betone designerens og designets betydning i udviklingen af filmen eller tv-seriens værk. For det første er designidéen for filmens eller tv-seriens visuelle struktur, hvad den dramatiske idé er for filmens dramatiske struktur. Dertil higer film- eller tv-seriedesignet i sine tidlige inkarnationer altid efter en dramatisk struktur, på samme måde som filmmanuskriptet higer efter en visuel struktur. Det følgende kapitel vil vise, hvordan det konkrete arbejde med denne visuelle designstruktur udfoldes.



Figur 4.11. Øverst, på Filmskolens manuskriptgang. I baggrunden production design-studerende Sune Ahler sammen med production designer Knirke Madelung. Ved computeren manuskriptforfatter Jesper Fink. Nederst til venstre (fra venstre) studerende Anna Fredriksen, Sune Ahler og Tine Fink Bagger til gennemgang med production designer Knirke Madelung. Til højre dele af panelet ved pitch på Filmskolen. Yderst til venstre producer ved Zentropa Louise Vest. Bag hende Piv Bernth og Nadia Kløvedal Reich fra Danmarks Radio. Bagerst Producer Sven Clausen fra TV2, Janne Juul og Lars Christian Detlefsen fra manuskriptlinjen og Ib Tardini, leder af producerlinjen ved Den Danske Filmskole. Efteråret 2012 og vinteren 2013. Foto: Jakob Ion Wille.

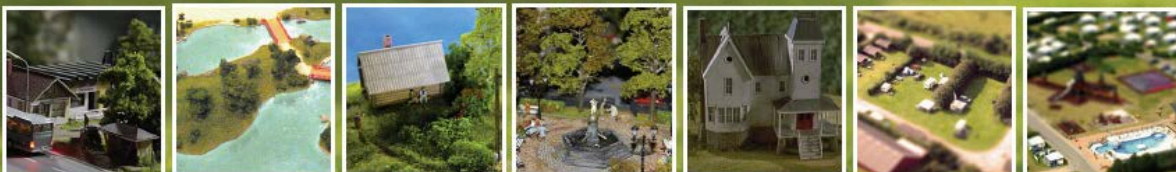
Visuelle principper

Miniaturemodellen

Nalles model af campingpladsen er central for måden hvorpå OVER HÆKKEN bliver fortalt. Modellen er en synlig måde seeren følger Nalles overblik og organisering af pladsen. Nalle bruger modellen som en visualisering af alle hans drømme om pladsens nybygninger og udbygninger.

Samtidig fungerer modellen som en måde at vise pladsens udformning i sin helhed, ved hjælp af overflyvningsbilleder. På denne måde kan man undgå at skulle etablere en full-size campingplads, men der opnås en løsning på at vise det rent faktiske mini-samfund hvori historien foregår.

Modellens, og altså campingpladsens, opbygning leder uværgeligt tankerne hen på vikingefæstninger som Trelleborg, igen som understregning af at det her er en lille verden med en konge: Nalle.



Arenaer

Receptionen

Konceptskitse



Vigtigste konceptelementer

- 1 ... Indgangsskiltet "Kongslev Camping"
- 2 ... Bemalede trædder
- 3 ... Skiltet med "Nærkøb & Reception"
- 4 ... Store potteplanter
- 5 ... Rød og hvidstrøbet bom
- 6 ... Logo

Location-realisering

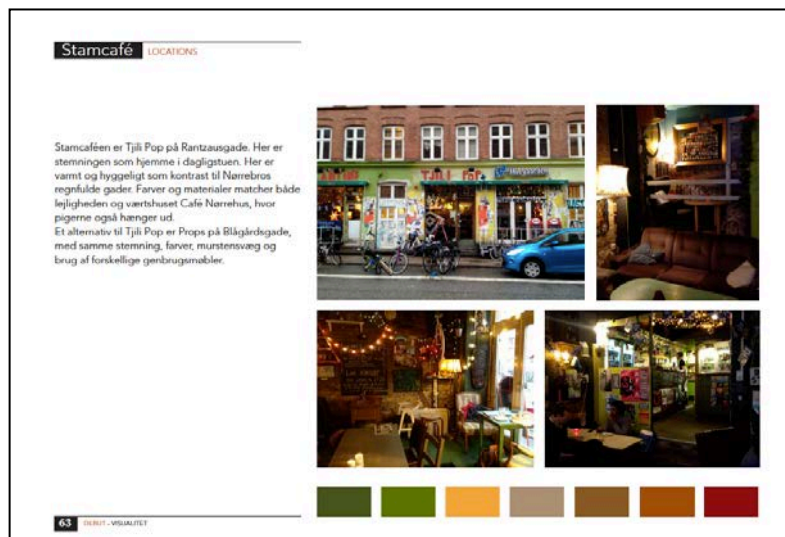
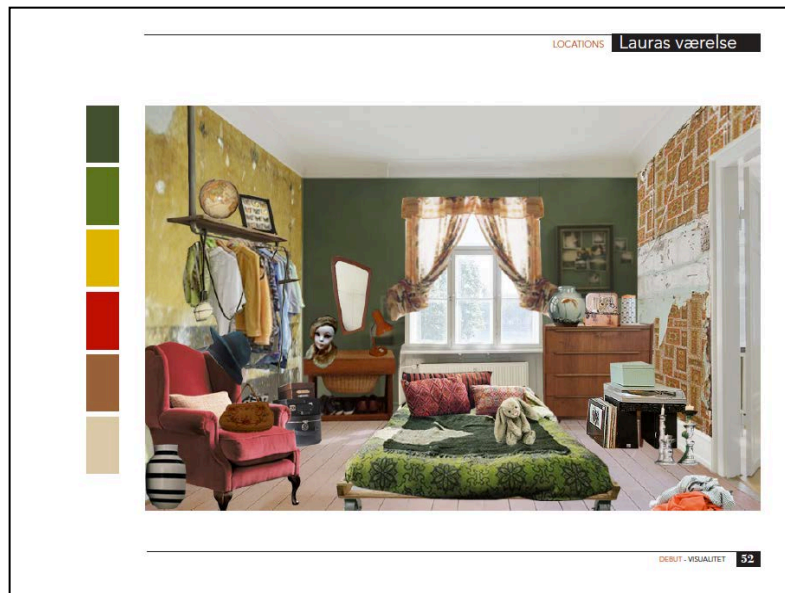
Når de vigtigste konceptelementer er tilført locationen er man allerede langt.

Ved at beklæde eksterioren med brædder vil man kunne skabe illusionen af en træhus. Receptionens interier vil kunne skydes på locationens interier.

Alternativt kunne man bygge en tom skud til eksterier, for at få udrykket lettere på konceptet, og skabe større fritid i forhold til filmning.



Figur 4.12. Over Hækken. Visuelle principper, arenaskitse og forslag til tilpasning af location. Fra konceptmappen til tv-serien Over Hækken (2013-2014). Manuskript: Jesper Fink og Rikke Lassen. Production design: Sune Ahler.



Figur 4.13. *Debut*. Karakterer og farveprincipper for locations. Fra konceptmappen til tv-serien *Debut* (2012-2013). Manuskript: Astrid Øye. Production design: Anna Fredriksen.

¹ Alfred Hitchcock: *Direction*. I Charles Davy (ed.): *Footnotes to the Film* (London, Lovat Dickson and Thompson, Ltd.; 1937).

² Citatets dobbelte betydning er mere tydelig i sammenhæng: ”There are certain moments in movies where the background can be as important as the actor. The design of a film is the script.” Den britiske filminstruktør (og art director) Ridley Scott om skabelsen af *Blade Runner* (1982) i Paul M. Sammon: *Future Noir. The Making of Blade Runner* (New York, HarperCollins; 1996): 71.

³ Se appendiks: Bilag 2. Jakob Ion Wille: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013):2-6

⁴ Selvom den tidlige film ofte fremstillede billeder af denne karakter, er formen, som C.S. Tashiro gør opmærksom på, problematisk. Tashiro kritiserer blandt andet Henry Kosters filmiske genskabelse af Jacques-Louis Davids *Le Sacre de Napoléon* (1805-07) i filmen *Désirée* (1954) som ikke retfærdiggjort af filmens tema og synsvinkel. ”The coronation has no importance in the life of Desiree, and her attitude toward it is ironic and dis-gruntled. The imitation of David’s canvas is not justified as her perspective even in simple spatial terms, nor can it be, both because she stands in the image and because to do so would give a single character the privilege of creating an image owned by the public. To place David’s image as the private vision of Desirée would destroy the public sanction of the image.” Charles Tashiro: *When History Films (Try to) Become Paintings* (Cinema Journal, Vol. 35, No. 3 (Spring, 1996), pp. 19-33): 22. Lignende problemer eksisterer typisk i biografiske film om billedkunstnere, der helt eller delvist forsøger at efterligne billedkunstnerens stil. For eksempel Peter Webbers *Girl with a Pearl Earring* (2003) om Johannes Vermeer eller Milos Formans film om Francisco Goya; *Goya’s Ghost* (2006).

⁵ David Bordwell: Janet Staiger & Kristin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960* [1985](New York, Routledge; 2004): 94.

⁶ I sin artikel om manuskriptudvikling i den danske filmindustri henviser Eva Novrup Redvall til Sara Malou Strandvads afhandling *Inspirations for a new sociology of art* i afsnittet om manuskriptet som stabilisator: ”The externalization of the idea can be in different forms, but as Strandvad points out, “the externalized idea can be seen as representing a fixed agreement about the prospective product. In contrast to thoughts and talks, which are fluctuating, a draft stabilizes the idea (cf. Mukerji 1994; Latour and Woolgar 1979). By this, it stabilizes the alliance between the participants.” (Ibid, p.164) Strandvad continues to stress that “rather than being a finished work made by an individual, the externalized idea is a draft which facilitates the further, collaborative work.” (Ibid). Viewed from a problem finding and problem solving perspective, the draft can be said to be this externalized problem statement that not only makes the problems to be worked on clear to the director and scriptwriter, but also opens the process to other people in the next stages of developing the script.” Eva Novrup Redvall: *Scriptwriting as a creative, collaborative learning process of problem finding and problem solving*. (Mediekultur – journal of media and communication research, vol. 25, no. 46; 2009): 45.

⁷ Om sammenligning af forskelle og ligheder mellem manuskript og plantegning se desuden: Ted Nannicelli: *A Philosophy of the Screenplay*. (New York, Routledge. 2012.:124-136

⁸ Pier Paolo Pasolini: ”The Screenplay as a ”Structure That Wants to be Another Structure”” i *Hetical Empiricism* (USA, Indiana University Press; 1988):189-197.

⁹ Eric Bentley: *Det levende drama*. (København, Steen Hasselbalchs Forlag; 1964): 133. Der udgives (i højere grad) skuespil til læsning. Skuespil henføres (oftest) til dramatikeren, mens de levende billeders værk (oftest, med undtagelse af for eksempel tv-serien, der henføres til forfatteren) henføres til instruktøren. Skuespillets (tale)sproglige struktur er dominerende i forhold til den sproglige struktur i filmmanuskriptet. Replikkens dominans kommer til udtryk på flere måder. De klassiske teatertekster fremstår således uden regi, (men for eksempel i det Elizabethanske teater med talt regi). På det Elizabethanske (Shakespeares) teaters tid hed det, at man besøgte teateret for at høre et spil, mens man i talesproget som bekendt ser en film.

¹⁰ Claudia Sternberg differentierer i *Written for the Screen: The American Motion-Picture Screenplay as Text* mellem type manuskripter stadier; property, blueprint og reading material, hvor property svarer til det såkaldte spec script – et (letlæseligt) format skrevet i salgøjemed, blueprint til shooting script og reading material til et publiceret manuskript. Se: <http://www.screenplayology.com/paths-problems-in-screenplay-studies/stages-of-readership/#fn-10-4>.

¹¹ Hans polemiske indlæg rammer forskellige æstetiske og produktionsmæssige problemstillinger, som klart belyser både tekstens og kameraets status i relation til billedet og det, vi forstår som det filmiske billedes design. Greenaway proklamerer først, at kameraet skal væk, fordi dets udtryk består af doven mimisk ureflekteret reproduktion af virkeligheden. Han angriber også filmen og den firkanterede rammes historiske tilfældighed. Rammen er, siden malerkunsten udspaltedes fra arkitekturen, blevet efterlignet af teatrenes proscenium og siden igen af operaen og balletten. Denne tilfældige begrænsning er videreført i de nye medier, fra fotografi, film, tv og computeren som en dårlig vane, ingen åbenbart overvejer at ændre. Utilfredsheden rammer også skuespillerens privilegerede position. At identifikation af og med følelsesmæssige og psykologiske reaktioner skulle være nøglen til publikums reaktioner virker ikke nødvendigvis sammen med billedets udtryk af visuelle elementer. Det er dog ikke ønsket at afskaffe skuespilleren, men derimod at

behandle denne på lige fod med andre af billedets visuelle elementer som farver, lys og mørke, tekstur. Peter Greenaway: *Genopfindelsen af filmmediet*. (Lettre internationale, nr. 10; 2006).

¹² Peter Greenaway: *Genopfindelsen af filmmediet*. (Lettre internationale, nr. 10; 2006).

¹³ Se evt.: <http://www.tulselupernetnetwork.com/basis.html>.

¹⁴ Forestillingen om den fortællende film kommer til udtryk gennem et grundlæggende synspunkt i narrationsteorien. Synspunktet, udbredt af blandt andre Marie-Laure Ryan, er, at fortællingen eller narrativen kan transporteres fra et medie til et andet, uden at dette medie nødvendigvis frembyder samme narrative ressourcer. Filmen kan ligesom andre medier, litteratur, teater, og (om man vil) computerspil grundlæggende opfattes og behandles som bærer af et fortællende indhold. Marie-Laure Ryan: *En definition af medier fra et narratologisk perspektiv* (VÆRK, Aarhus Universitet & Handelshøjskole i Århus; 2005).

¹⁵ "... narration is better understood as the organization of a set of cues for the construction of a story. This presupposes a preciver, but not any sender, of a message. This scheme allows for the possibility that the *narrational process may sometimes mimic the communication situation more or less fully*. A text's narration may emit cues that suggest a narrator, or a "narratee", or it may not. This explains the range of examples, and the asymmetrical structures, that we often find: some texts do not signal a narrator, or a narratee; others signals one, but not the other." David Bordwell: *Narration in the Fiction film* (USA, University of Wisconsin Press, 1985): 62.

¹⁶ Platon bestemmer, kan det indvendes, netop det diegetiske og mimiske som kvaliteter ved *digtet*, der så anvendes på samme transcenderende måde som det fortællende eller narrative. I vers 392d siger Sokrates til Adeimantos: "Se her: alt hvad vi hører af fortællere og digtere, er jo en fremstilling enten af det fortidige eller det nutidige eller det fremtidige? – Vist så. Og enten fortælles der jævnt og ligefremt, eller der anvendes efterligning [mimesis], og endelig kan det ske på begge måder." Dette kan Adeimantos ikke forstå, så Sokrates kommer med en længere forklaring med eksempler (v. 392e – 394b s. 119 – 120), for til sidst at opsummere i vers 394b-c: "Fuldstændigt rigtigt! Det er vist lykkedes mig at gøre dig klart, hvad du ikke forstod før, at digte og historier for det første kan bestå udelukkende af "efterligning" som i komedie og tragedie, sådan som du nævnte; for det andet af digteres ord alene – det mest nærliggende eksempel er dithyramben – og endelig af en forening af begge dele, som i episk digtning og forskellige andre digtformer" Platon (oversat af Otto Fos), *Staten*, (København, Museum Tusulanums Forlag, 2003). *Diegesis* på græsk δῆγησις bruges om fortælling (digterens ord alene), mens *mimesis* på græsk μίμησις bruges om efterligning.

¹⁷ Benjamin, Walter: "Fortælleren – Betragtninger over Nikolaj Leskovs forfatterskab" [1936] i *Fortælleren og andre essays* (København, Gyldendal, 1996).

¹⁸ "Når fortællingens kunst er blevet sjældnere, så har informationen afgørende andel i dette forhold. Hver morgen holdes vi underrettede om nyheder fra hele jorden. Og dog er vi fattige på bemærkelsesværdige historier. Det skyldes, at ingen begivenheder når frem til os, som ikke allerede er gennemsyrede af forklaringer. Med andre ord: Næsten intet af hvad der sker, kommer fortællingen til gode, næsten alt kommer informationen til gode. Det er nemlig allerede fortællingens halve kunst at holde en historie fri for forklaringer, når man giver den videre." Walter Benjamin: *Fortælleren – Betragtninger over Nikolaj Leskovs forfatterskab* [1936] i *Fortælleren og andre essays* (København, Gyldendal; 1996): 44.

¹⁹ Genette, citeret hos Casper Tybjerg: *Filmfortælling og film drama* i Lennard Højbjerg (red.) *Sekvens 94. Fortælle teori og levende billeder*. (København, Institut for Film- og Medievidenskab; 1994): 193.

²⁰ Luis Bunuel giver i sin selvbiografi et eksempel på sit første møde med fortælleren i filmen: "I Saragossas biografer var der foruden den sædvanlige pianist også en *explicador*. Han stod ude ved siden af lærredet og kommenterede højlydt filmens handling. For eksempel: - Grev Hugo ser sin kone i en anden mands arme. Om et øjeblik skal de, mine damer og herrer, se ham trække sin skrivebordsskuffe ud, gribe sin pistol og dræbe den utro hustru." Luis Bunuel. *Mit sidste suk*. (København, Forum, 1983): 31. Grunden til lydfilmens sene gennembrud i Japan var, skal det indskydes, ikke kun et udtryk for national konservatisme, men også for den store popularitet, disse filmfortællere, oplæsere eller *benshier* havde. Fortællingen om benshierne er i sig selv illustrativ. De kom fra teateret, bevægede sig over i stumfilmen og endte, da denne blev udfaset, ofte som gadefortællere.

²¹ Eric Bentley: *Det Levende Drama* (København, Steen Hasselbachs Forlag; 1964): 134.

²² Horats: *Poetik og kritik. Anden bog af Epistlerne* [ca. 13 f.Kr.] (København, Hans Reitzels Forlag, 1996): 61. Horats beskriver et andet sted billedets og digtets struktur således: "Tænk, om en maler med overlæg malede et billede som følger: menneskehoved beklisset med fjer af forskellige fugle, sat på hestehals; lemmer af alle slags, så at ... føj da! – barmfagre kvinders krop spidser til i sortskællet hale. Hvis I, som malerens venner, blev indbudt til før-fernisering, ku I så tøje et udbrud af latter, trods høflighedsregler? Tro mig, I tre herrer Piso: Det dér maleri har sin lige, dér hvor der bygges et dødsygt skrift uden hoved og hale." Horats: *Poetik og kritik. Anden bog af Epistlerne* [ca. 13 f.Kr.] (København, Hans Reitzels Forlag, 1996): 41.

²³ Det fulde system er: 1) *handling* (plottet), 2) *karakter*, 3) *tale* (fremsigelseskunst, replikkens form), 4) *tanke* (replikkens indhold), 5) *opsætning* (*spectacle*, de sceniske elementer) og 6) *sange* (det kommenterende kor var fast element i det attiske teater). Aristoteles: *Poetikken*. [325 f. Kr.] (Frederiksberg, DET lille FORLAG, 2004).

²⁴ Niels Henningsen i note til *Poetikken*. Aristoteles: *Poetikken*. (Frederiksberg, DET lille FORLAG, 2004): note 66: 109.

- ²⁵ Det velkendte eksempel er slutningen på Euripides *Medea*, hvor Medea på sin flugt efter drabet på sine børn føres bort af drager. Handlingen bryder dramaets enhed i den ellers psykologisk realistiske anlagte tragedie. Aristoteles: *Poetikken*. [325 f. Kr.] (Frederiksberg, DET lille FORLAG, 2004).
- ²⁶ Aristoteles: *Poetikken*. [325 f. Kr.] (Frederiksberg, DET lille FORLAG, 2004): 62.
- ²⁷ Leon Battista Alberti: *Om billedkunsten* [1435] (oversættelse, indledning og kommentar ved Lise Bek) (Viborg, Nyt Nordisk Forlag Arnold Busch; 2000): 282.
- ²⁸ Aristoteles: *Poetikken*. [325 f. Kr.] (Frederiksberg, DET lille FORLAG, 2004):66
- ²⁹ Leon Battista Alberti: *Om billedkunsten* [1435] (oversættelse, indledning og kommentar ved Lise Bek) (Viborg, Nyt Nordisk Forlag Arnalod Busch; 2000): 283.
- ³⁰ Horats: *Poetik og kritik. Anden bog af Epistlerne* [ca.13 f.Kr.] (København, Hans Reitzels Forlag, 1996):.47.
- ³¹ Se for eksempel: V.S. Ramachandra: *Mirror Neurons and imitation learning as the driving force behind "the great leap forward" in human evolution*. http://www.edge.org/3rd_culture/ramachandran/ramachandran_p1.html
- ³² Se for eksempel: Herbert Lindenberger: "Arts in The Brain; or what might Neuroscience tell us?" i Frederick Luis Aldama (ed.): *Toward a Cognitive Theory of Narrative Arts* (Austin, University of Texas Press): 13-35, tilgængelig på <http://www.stanford.edu/~hslinden/essays/neuro-arts.pdf>
- ³³ Lessings *Laokoon*, refereret fra Søren Kjørup: *Semiotik og Retorik* i *Medie Kultur* 22: 23.
- ³⁴ Erwin Panofsky: *Style and Medium in The Motion Pictures* [1934] i Gerald Marst, Marshall Cohen & Leo Braudy (red): *Film Theory and Criticism – Fourth Edition* (New York, Oxford University Press, 1992): 234
- ³⁵ Tim Ingold: *Lines – a brief history* (New York, Routledge, 2007): 89.
- ³⁶ Den Store Danske Encyklopædi. Gyldendals åbne encyklopædi.
- ³⁷ Carsten Thau: *Arkitektur som tidsmaskine* (Kunstakademiets Arkitektskole & Carsten Thau, København; 2011): 202.
- ³⁸ Torben Grodal: *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film* (New York, Oxford University Press; 2009): 162-163.
- ³⁹ Antonio Damasio: *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness* (New York, Harcourt, Brace; 1999): 188, i Torben Grodal: *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film* (New York, Oxford University Press; 2009): 163.
- ⁴⁰ Daniel Frampton: *Filmosophy – a manifesto for a radically new way of understanding cinema*. (London, Wallflower Press; 2006): 25.
- ⁴¹ Sergej Eisenstein: *Efter billedet* [1929] i Udvalgte skrifter (Holstebro, Odin teatrets Forlag; 1972): 91.
- ⁴² Teksten i sin helhed: Let the dark gloomy air be seen beaten by the rush of opposing winds wreathed in perpetual rain mingled with hail, and bearing hither and thither a vast network of the torn branches of trees mixed together with an infinite number of leaves. /All around let there be seen ancient trees uprooted and torn in pieces by the fury of the winds./You should show how fragments of mountains, which have been already stripped bare by the rushing torrents, fall headlong into these very torrents and choke up the valleys, until the pent-up rivers rise in flood and cover the wide plains and their inhabitants./Again there might be seen huddled together on the tops of many of the mountains many different sorts of animals, terrified and subdued at last to a state of tameness, in company with men and women who hand fled there with their children./And the fields which were covered with water had their waves covered over in great part with tables, bedsteads, boats and various other kinds of rafts, improvised through necessity and fear of death, upon which were men and women with their children, massed together and uttering various cries and lamentations, dismayed by the fury of the winds which were causing the waters to roll over and over in mighty hurricane, bearing with them bodies of the drowned;/ And there was no object floated on the water but was covered with various different animals who had made truce and stood huddled together in terror, among them wolves, foxes, snakes and creatures of every kind, fugitives from death./And all the waves that beat against their sides were striking them with repeated blows from the various bodies of the drowned and the blows were killing those in whom life remained./Some groups of men you might have sees with weapons in their hands defending the tiny footholds that remained to them from the lions and wolves and beasts of prey which sought safety there./Ah, what dreadful tumults one heard resounding through the gloomy air, smitten by the fury of the thunder and the lightning it flashed forth which sped through it, bearing ruin, striking down whatever withstood its course! /Ah, how many might you have seen stopping their ears with their hands in order to shut out the loud uproar caused through the darkened air by the fury of the winds mingled together with the rain, the thunder of the heavens and the raging of the thunderbolts!/ Other were not content to shut their eyes but placing their hands over them, one above the other, would cover them more tightly in order not to see the pitiless slaughter made of the human race by the wrath of God./Ah me, how many lamentations!/ How many in their terror flung themselves down from the rocks! You might have seen huge branches of the giant oaks laden with men borne along through the air by fury of the impetuous winds./How many boats were capsized and lying, some whole, others broken in pieces, on the top of men struggling to escape with acts and gestures of despair which foretold an awful death./Others with frenzied acts were talking their own lives, in despair of ever being able to endure such anguish;/Some of these were flinging themselves down from the lofty rocks,/others strangled themselves with their own

hands;/some seized hold of their own children,/and with mighty violence slew them at one blow;/some turned their arms against themselves to wound and slay; others falling upon their knees were commending themselves to God./Alas! How many mothers were bewailing there drowned sons, holding them upon their knees, lifting up open arms to heaven, and divers cries and shrieks declaiming against the anger of the gods!/Others with hands clenched and fingers locked together gnawed and devoured them with bits than ran blood, crouching down so that their breasts touched their knees in their intense and intolerable agony./Herds of animals, such as horses, oxen, goats, sheep, were to be seen already hemmed in by the waters and left isolated upon the high peaks of mountains, all huddling together,/and those in the middle climbing to the top and treading on the others, and waging fierce battles with each others and many of them dying from want of food./And the birds had already begun to settle upon men and other animals no longer finding any land left unsubmerged which was not covered with living creatures./Already had hunger, the minister of death, taken away their life from the greater number of animals, when the dead bodies already becoming lighter began to rise from out the bottom of the deep waters, and emerged to the surface among the contending waves; and there lay beating one against another, and as balls puffed up with wind rebound back from the spot where they strike, these fell back and lay upon the other dead bodies./And above these horrors the atmosphere was seen covered with murky clouds that were rent by jagged course of the raging thunderbolts of heaven, which flashed light hither and thither amid the obscurity of the darkness... Gengivelsen af da Vincis tekst fra Sergej Eisenstein: *The Film Sense* [1942](New York, Faber & Faber; 1975):25-25

⁴³ Sergej Eisenstein: *The Film Sense* [1942](New York, Faber & Faber; 1975): 29.

⁴⁴ Andrey Tarkovsky: *Sculpting in Time: Reflections on The Cinema* (London; Faber and Faber; 1989): 78.

⁴⁵ Andrey Tarkovsky: *Sculpting in Time: Reflections on The Cinema* (London; Faber and Faber; 1989): 78-79.

⁴⁶ Andrey Tarkovsky: *Sculpting in Time: Reflections on The Cinema* (London; Faber and Faber; 1989): 106-107.

⁴⁷ Andrey Tarkovsky: *Sculpting in Time: Reflections on The Cinema* (London; Faber and Faber; 1989): 109.

⁴⁸ Ingmar Bergman: *4 filmmanuskripter* (København, Det Schønbergske Forlag, 1975): 160.

⁴⁹ Ingmar Bergman: *4 filmmanuskripter* (København, Det Schønbergske Forlag, 1975): 163-164.

⁵⁰ Ingmar Bergman: *Billeder* (Danmark, Lindhardt og Ringhof, 1990): 97.

⁵¹ Ingmar Bergman: *4 filmmanuskripter* (København, Det Schønbergske Forlag, 1975): 160-164.

⁵² Val Strazovec: *The knowledge and skill of Bringing the idea to the Screen.* (Vals International Seminars; 2007): 251-252.

⁵³ Bryan Lawson: *How Designers Think* (London, The Architectural Press; 1980): 143-144.

⁵⁴ Bryan Lawson: *Design Expertise* (New York, Routledge;2009):34-39

⁵⁵ Jane Drake: The Primary Generator and the design Process (*Design Studies*, Vol 1, No1, July 1979):40-41

⁵⁶ Terry Liddament: The myths of imagery (*Design Studies*, Vil 21 No. 6 November 2000)

⁵⁷ Jane Drake: The Primary Generator and the design Process (*Design Studies*, Vol 1, No1, July 1979):43

⁵⁸ Thomas Krag & Tim Voldsted (red.): *Title Sequence Seminar – Saul & Elaine Bass* (Copenhagen, The National Film-School of Denmark; 1995): 14.

⁵⁹ Saul Bass i Andreas Arnold Timmer: *Making the Ordinary Extra-Ordinary: The Film-Related Work of Saul Bass.* (Ph.D thesis, 1999): 52.

⁶⁰ Forholdet mellem titelsekvens-designet og for eksempel production designet kan afstedkomme diskussioner i forhold til ejerskab i forbindelse med filmens samlede design. For eksempel henviser Affron & Affron til Boris Leven, der ikke uden en vis irritation fremhæver, at han og ikke Saul Bass designede *West Side Story*. Bass stod udelukkende for filmes titelsekvens. Affron & Affron: *Sets in Motion. Art Direction and Film Narrative* (USA, Rutgers University Press; 1995):11. Bass designede dog også scener. Det skal således nævnes, at Bass var manden bag Hitchcocks måske berømteste scene: badeværelsesmordet i *Psycho*. Se for eksempel Thomas Kragh & Tim Voldsted (red.): *Titel Sequence Seminar – Saul & Elaine Bass* (Copenhagen, The National Film-School of Denmark; 1995) .

⁶¹ Ronald Bogue,: *Deleuze on Cinema* (London, Routledge, 2003): 46.

⁶² Her refereres til oplæg og undervisning af Ingolf Gabold i forbindelse med foromtalt tv-serie-forløb ved Den Danske Filmskole og Danmarks Designskole nu: Det kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design i tidsrummet 2002-2012. Se evt. prævis-definition hos Pernille Nordstrøm: *Fra Riget til Bella – Bag om tv-seriernes golden age* (Viborg, DR Multimedier; 2004): 222.

⁶³ I dramaturgien benyttes termer som *den dramatiske idé*, *præmissen* eller *den kontrollerende idé* om indholdsmæssige forhold som tematik og morale. Selvom termerne *præmis* og *kontrollerende idé* i dramaturgien ofte benyttes synonymt, kan de i nogle tilfælde henvise til to forskellige betydninger. I nogle sammenhænge bruges termen *præmis* som synonym for den Russiske teatermand Konstantin Stanislavskis *magiske hvis*. Konstantin Stanislavski: *En skuespillers arbejde med sig selv.* [1940] (Danmark, Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck A/S; 1988): 66. I andre tilfælde henviser præmissen til dramaets påstand. Præmissen kan altså enten forstås som dramaets grundlæggende spørgsmål eller omvendt som dets postulat. Den mest omfattende beskrivelse og præcise karakteristik af *præmissen* findes måske hos Lajos Egri i *The Art of Dramatic Writing*. Egri karakteriserer præmissen som en spidsformulering af dramaets tese. *Tesen* kan identificeres ved at undersøge den handlingmæssige konsekvens af det dramatisk udfoldede *tema*. Præmissen er hos Egri altså den

moralbaserede påstand, dramaets handling fører bevis for ved gennem konflikten at diskutere tematikken. Tematikken i Shakespeares *Macbeth* identificerer Egri for eksempel som *ambition* eller *magtbegær*. Men dramaet skærper tematikken og viser gennem handlingen, at hensynsløs magtbegær fører til vanvid og ødelæggelse. Ibsens *Gengangere* viser, hvordan fortidens synder nedarves. Lajos Egri: *The art of dramatic writing - its basis in the creative interpretations of human motives* [1942] (New York, Touchstone; 1988): 1-30. Præmissen, som McKee benævner *den kontrollerende idé*, vil i den ovenfor skitserede krimifortælling for eksempel være, at kriminalitet betaler sig, hvis den er omfattende nok. Robert McKee: *STORY Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* (London, Methuen; 1998): 122-131.

⁶⁴ Se for eksempel Previsualization society: <http://www.previsociety.com/specific-types-of-previs/>.

⁶⁵ Henrik Nordbrandt: *Håndens skælven i November*. (Brøndums Forlag; 1986):2

⁶⁶ Diskussion af konceptet i Pernille Nordstrøm: *Fra riget til Bella – Bag om tv-seriernes golden age* (Viborg, DR Multimedier; 2004): 153.

⁶⁷ Anne Mette Drivsholm i appendiks, bilag 2; Jakob Ion Wille: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013).

⁶⁸ Anne Marit Waade: *Wallanderland. Medieturisme og skandinavisk tv-krimi* (Aalborg, Aalborg Universitetsforlag; 2013): 118

⁶⁹ Anne Mette Drivsholm i appendiks, bilag 2; Jakob Ion Wille: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013):15

⁷⁰ Demiurgen omtales hos Platon, der i dialogen *Timaios* beskriver en mystisk lavere skabergud, der skulle have forestået udformningen af den fysiske verden. Termen er sammensat af det græske *demos* og *ergon*, folket og arbejdet, til demiurges og har betydningen verdensbygmester. Hvis idéerne er hos Gud, omsætter demiurgen disse til fysisk virkelighed. David Bordwell henviser i *Figures traced in Light* til en fransk samling af kritikere, der, da de blev spurgt, hvordan de ville beskrive *mise-en-scène*, svarede, at det ud over at handle om, hvordan menneskelige figurer er fremstillet i rum og tid, handler om en *demiurgisk* vilje til at kontrollere det samlede filmiske rum. David Bordwell: *Figures Traced in Light – On Cinematic Staging*. (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2005): 13.

⁷¹ Torben Grodal: *Berlin fra Himlen og på Jorden* i Palle Schantz Lauridsen (red.): *Filmbyer* (Forlaget Spring, Hellerup; 1998):40-42.

⁷² Wim Wenders: *The Logic of Images. Essays and Conversations*. (London, Faber and Faber;1991):55

⁷³ Wim Wenders: *The Logic of Images. Essays and Conversations*. (London, Faber and Faber;1991): 52.

⁷⁴ Anna-Marie Mai & Dan Ringgaard (red.) *Sted, teoretisk antologi*.(Aarhus Universitetsforlag, i serien Moderne litteraturteori, 2010): 114

⁷⁵ Dette er muligvis mindre overraskende, da hendes eksempler er arkitektoniske, men skal alligevel bemærkes. Jane Drake: *The Primary Generator and the design Process* (Design Studies, Vol 1, No1, July 1979):40

⁷⁶ Wim Wenders: *The Logic of Images. Essays and Conversations*. (London, Faber and Faber;1991): 73-84.

⁷⁷ Coco Fusco: *Angels, History and Poetic Fantasy: An Interview with Wim Wenders*, (Cineaste, vol. 16, no. 4; 1988): 16.

⁷⁸ Richard Raskin: *It's Images You Can Trust Less and Less – An Interview with Wim Wenders on Wings of Desire* i p.o.v. A Danish Journal of Film Studies, nr. 8; december 1999):10-11.

⁷⁹ Wim Wenders: *The Logic of Images. Essays and Conversations*. (London, Faber and Faber;1991): 79.

⁸⁰ Heidi & Tony Lüdi: *Movie Worlds. Production Design in Film/Das Szenenbild im Film*. (London/Stuttgart, Edition Axel Menges, 2000):68.

⁸¹ Heidi & Tony Lüdi: *Movie Worlds. Production Design in Film/Das Szenenbild im Film*. (London/Stuttgart, Edition Axel Menges, 2000): 64.

⁸² Heidi & Tony Lüdi: *Movie Worlds. Production Design in Film/Das Szenenbild im Film*. (London/Stuttgart, Edition Axel Menges, 2000).64.

⁸³ Eva Novrup Redvall: *Writing and Producing Television Drama in Denmark. From “The Kingdom” to “The Killing”*. (in press, Palgrave Macmillian, 2013) kap. 4.

⁸⁴ Klaus Krippendorff: *The Semantic Turn – a new foundation for design* (New York; Taylor & Francis; 2006): 170

⁸⁵ Se for eksempel: Eva Brandt: *Playing Designing Games* og Tholias Binder & Maria Foverskov: *Designing Everyday Theater. Re-thinking co design as social drama* i Joachom Hasle, Eva Brandt, Berndon Clark & Thomas Binder (ed.): *Rehersing the Future* (Copenhagen, The Danish Design School Press; 2010)

⁸⁶ Thomas Markussen & Eva Knutz: *The Poetics of Design Fiction* (DPPI'13, September 3-4, 2013) og *The Role of Fiction in Experiments within Design, Art & Architecture*)

⁸⁷ Dette er en meget lav minutpris, men det skal bemærkes, at man her forholder sig til priser i Danmarks Radio, der er i besiddelse af udstyr og faciliteter, der ellers skulle lejes eller købes.

⁸⁸ Se appendiks, bilag 2; Jakob Ion Wille: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013): 3

⁸⁹ Henvisning til Mihaly Csikszentmihalyi i Eva Novrup Redvall: *Writing and Producing Television Drama in Denmark. From “The Kingdom” to “The Killing”*. (UK, Palgrave Macmillian, 2013): 7 og 26-27.

⁹⁰ Lars Christian Detlefsen. Mail til forfatteren: 11.11.2013.

⁹¹ Samtale med Knirke Madelung. Christianshavn 13.03.13.

⁹² Der refereres her og i det følgende i anonymiseret form fra refleksioner i de studerendes projektrapperter.

⁹³ Eva Novrup Redvall: *Writing and Producing Television Drama in Denmark. From "The Kingdom" to "The Killing"*. (UK Palgrave Macmillian, 2013):97-99.

6. Filmens designkoncept og designplan

*Metaphor. Basic action. Emotional dynamics.
These became the keys to the approach I evolved over the years.
My aim is to rewrite a script in visual terms;
to reflect dramatic structure through the design elements at my disposal
- architectural space, line, colour, pattern, repetition, contrast.
- Richard Sylbert¹*

I det følgende gennemgås og vises eksempler på nogle af de forskellige formater, der er indeholdt i det, der i afhandlingen overordnet er beskrevet som filmens designkoncept og designplan. Disse formater og deres funktioner vil blive udfoldet i større detaljering og relateret til konkrete filmiske produktioner og produktionshistorier. Eksempler på formater som storyboards og concept art er allerede præsenteret i kapitel 4 om filmens designproces, og derfor vil jeg først og fremmest forbinde disse til designbegreber som *boundary objects* og *diegetiske prototyper*.² Dertil vil jeg vise, hvordan arbejdet med henholdsvis fysisk og digitalt design ændrer filmdesignerens arbejde, så enten filmens designkoncept eller designplan vægtes. Det digitale design har således ændret arbejdet i art departmentet på en måde, hvor dette enten dominerer art departmentet eller har bevirket en udspaltning, hvor to parallelle designafdelinger arbejder i enten fysisk eller digitalt materiale. Dette betyder, at de præ-stiliseringer, som finder sted her, også tager sig forskelligt ud. Behandlingen af filmens designkoncept og designplan har således også en organisatorisk dimension, selvom dette ikke er hovedsagen. Hoveddelen af kapitlet her henter som nævnt materiale fra produktionsfortællinger og eksempler på designarbejdet i to (i henholdsvis amerikansk og skandinavisk sammenhæng) større filmproduktioner; Lars von Triers *Melancholia* og Steven Spielbergs *Minority Report*. *Melancholia* virker som eksempel på en produktion med to parallelle designafdelinger, mens *Minority Report* tager udgangspunkt i en eksperimenterende designproces og i høj grad arbejder med udgangspunkt i digitalt design. Produktionshistorier og illustrationer knyttet til udviklingen af *Melancholia* belyser ud over forskellen på fysisk og digitalt designarbejde, hvordan økonomiske og politiske rammer øver indflydelse på designvalg i produktionen. Dertil virker *Minority Report* som eksempel på en film, hvori der er blevet arbejdet med såkaldte *diegetiske prototyper* som en dimension af tænkningen relateret til arbejdet med design og narration. Forrige kapitel (5) viste, hvordan arbejdet gennem *design fiction*

kan virke som generator for udviklingen af *visuel fiktion* og befrugte udviklingen af designkoncepter til tv-serier. I forbindelse med *Minority Report* vises det, hvordan *design fiction* kan relateres til udviklingen af artefakter i designdrevne innovationssamarbejder knyttet til udvikling af filmens præ-stilisering.

Kapitlet viser som udgangspunkt, hvordan særligt designkoncepter kan have kommunikerende kvaliteter, der forbinder dem med såkaldte *boundary objects*. Mens designidéer, som det er fremstillet i forrige kapitel (5), kan være vanskelige for udenforstående at aflæse og forstå (måske findes designidéen kun som en mental forestilling), er det, der forbindes med designkoncepter og designplaner, som udgangspunkt lettere at forholde sig til og har direkte forskellige typer af kommunikation til formål. Designkonceptet forbindes som tidligere beskrevet typisk med perspektiviske tegninger eller regelsæt for filmens eller tv-seriens visuelle udtryk. Designplaner består hovedsagligt af målfaste planer og modeller. Det skal bemærkes, at terminologien i produktionssammenhænge ofte ikke er helt stringent. Således kan der være vide rammer for, hvad der omtales som et katalog, en konceptbog eller designbibelen. En konceptbog består, som vi skal se det, blandt andet i forbindelse med *Melancholia* hovedsageligt af visuelt reference- og inspirationsmateriale. Det væsentlige er imidlertid, at konceptet kommunikerer stilistiske valg i produktionen, der gør det muligt at fremstille filmens design i overensstemmelse med instruktørens eller produktionens vision eller ønsker. Konceptet kommunikerer, hvad enten dette i traditionel forstand består af concept art eller nærmere er et katalog af referencemateriale og såkaldte moodboards, filmens stil på en måde, der er aflæselig for filmen eller tv-seriens centrale medarbejdere og andre, som indgår i produktionen. Konceptet er på den måde sammenligneligt med filmens eller tv-seriens manuskript, der i princippet også er åbent og aflæseligt for alle. Omvendt henvender filmen eller tv-seriens designplan sig snævert til medarbejdere, der er i stand til at aflæse tekniske tegninger og typisk bygge scenografier med udgangspunkt i disse. Grundlæggende retter konceptet sig mod billedet, mens planen retter sig mod det fysiske design. Konceptet består grundlæggende af concept art, referencer og regler, mens planen grundlæggende består af tekniske plantegninger i plan og opstalt. Dertil kan konceptet vise digitale eller fysiske skitsemodeller, mens der som en del af planen kan fremstilles målfaste modeller. Disse formater vil desuden kunne beskrives som henholdsvis *præ-prototyper* (eller *pretotypes*) og *prototyper*.

6.1. *Arvingerne* og *Torchwood*

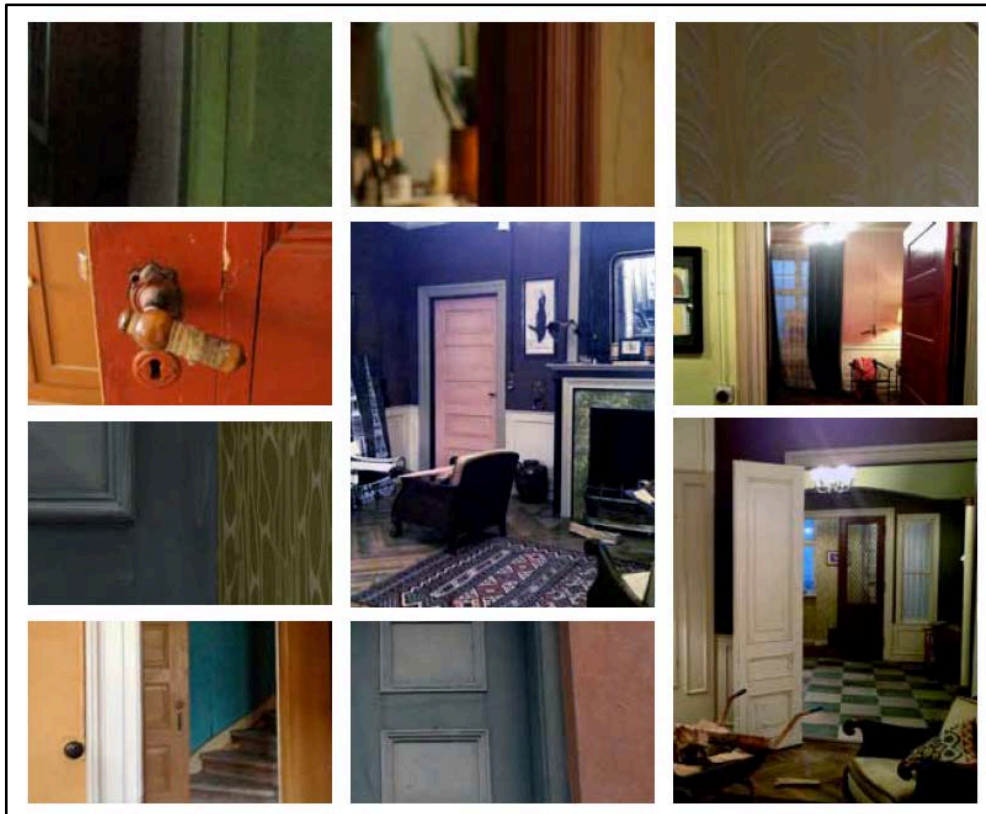
Bøger eller hæfter, der i produktionen omtales som designkoncepter og bliver anvendt til at formidle stil, stemning, materiale og andre referencer internt og eksternt i produktionen, har særlig betydning i tv-serier, hvor produktionens stil skal formidles videre til nye designere, fotografer og designere over flere sæsoner. For eksempel omtales en omfattende konceptbog (54 sider) til tv-serien *Arvingerne* (2013-), der havde Mia Stensgaard som production designer, en lang række regler og principper for serien, illustreret gennem stills fra den første sæson. Skitsemodeller, tegninger, skitsetegninger, locationfotos og omfattende referencemateriale blev samlet før produktionen (91 sider) og omtalt som *Kompendiet*. Kronologisk blev det såkaldte *kompendium* (og ved siden af dette en lang række andre materialer) altså fremstillet først, hvorefter seriens stil blev kondenseret i *konceptet* (se figur 6.1-6.3).



Figur 6.1. Referencebilleder af rum og døre fra kompendiet til Danmarks Radios tv-serie *Arvingerne* (2013-). Production design: Mia Steensgaard.




Figur 6.1. Skitsemodel eller prototype af dekoration fra kompendiet til Danmarks Radios tv-serie *Arvingerne* (2013-).
Production design: Mia Steensgaard.

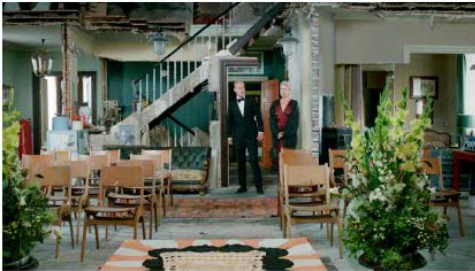


BLOMSTER

Blomster er en del af kerneuniverset, grundfortællingen og ikke mindst titelsekvensen, og er derfor højt prioriteret. Valg af farver, levetid (frisk vs. visnen) afgør karaktererne og settingen. Også her søges det unikke, "hjemmekreerede" og originale.




Blomster i titelsekvensen.




Blomster som en del af dekorationen.

LOCATIONS

I forbindelse med valg af locations, er det spændende at dyrke "mellemrummene"; at lade karaktererne fanges i en handling på vej til eller fra den ordinære handling, og derved give karaktererne naturlig modstand og bryde konventioner.



Faaborg museum ligger rigtig fint i almuepaletten



Stalden er et skønt mellemrum, som bryder den ordinære handling - især når karakterne til og med drikker te.

Figur 6.3 (a-c). Uddrag fra konceptmappen til Danmarks Radios tv-serie *Arvingerne* (2013-). Øverst (a) registrering af seriens hovedlocation og farveholdning med udgangspunkt i almuepaletten. Nederst til højre (b) beskrivelse af blomster som grundmotiv i serien. Nederst til venstre (c) beskrivelse af princip for at afsøge mellemrummet i handling og location. Production design: Mia Steensgaard.

Som vi har set, kan filmens eller tv-seriens designkoncepter og designplaner samles i hæfter eller bøger, der på forskellig vis kommunikerer produktionens stil. Filmens eller tv-seriens art departments indretning vil desuden være præget af ophængninger af det visuelle materiale i form af concept art og plantegninger. Der vil ikke overraskende også kunne findes både skitsemodeller, målfaste modeller og muligvis rekvisitter eller prototyper på rekvisitter. Plantegningen indeholder informationer om, hvilke dimensioner en given dekoration skal have, og hvilke materialer der skal anvendes eller imiteres i dekorationen. En sådan tegning er nødvendig, hvis byggeriet skal realiseres, og viser også den arkitektoniske stil, der skal illuderes. Den tekniske tegning er imidlertid ikke nødvendigvis aflæselig for alle, ligesom den heller ikke nødvendigvis kommunikerer særligt meget om filmens endelige udtryk eller den visuelle vision bag. Det er, som tidligere beskrevet, production designerens opgave at kunne illustrere instruktørens vision om filmisk stil, men også at kunne oversætte denne vision til praktiske planer, der lader sig producere. En målfast model, der også her vil kunne kategoriseres som en designplan, kan imidlertid bedre kommunikere stilistiske muligheder. Det kan for eksempel lade sig gøre at arbejde med skuespillerarrangement samt simulering af lysætning og kameraindstillinger i modellen digitalt og fysisk (se figur 6.1 og 6.22). Til kommunikation af filmens stil er de forskellige formater, der knytter sig til konceptet, hvad enten dette består af perspektiviske tegninger eller referencemateriale, dog mere umiddelbart aflæselige. På den måde har designkoncepter og designplaner to hovedfunktioner; på den ene side at formidle filmens visuelle stil og på den anden side at gøre det muligt at producere elementer, der kan illudere denne stil. Designplanerne kan som nævnt også formidle noget af filmens stil gennem modeller eller prototyper. Omvendt formidler designkonceptet meget om filmens stil, men kan også indeholde væsentlig information om dens produktion. Concept art kan således anvendes som udgangspunkt for et teknisk *break down* og fremstilling af parts lists, der viser hvilke elementer og løsninger, der skal til for at fremstille det ønskede billede. Figur 6.4 (se figur 6.4) viser plancheophængning fra art departmentet i Warner Village struktureret omkring for eksempel concept art af production designer Gregory Melton, der illuderer en central dekoration (Jacks apartment) i serien *Torchwood 4*. Konceptillustrationen er derefter brudt op i forskellige løsninger, der identificerer de dele, som er vigtige for dekorationen, og som skal bygges og i bestemte materialer, nødvendige for at billedet skal kunne lade sig gøre. Hele settet bygges i studie, men man skal for eksempel særligt bemærke den åbne pejs og tapetet. Dertil henviser planchen også til en mulig eksteriør-location. Her en udendørs dekoration hos Warner Brothers. På den måde fortæller ophængningen i tillæg om omkostningerne

knyttet til fremstillingen af scenen. For eksempel fortæller Peter Hjort, hvordan han anvender concept art og parts lists for på baggrund af disse at estimere budgetter.³



Figur 6.4. Typisk plancheopslag i *Torchwood 4* afdelingen. Planchen fungerer som visuelt *breakdown* eller *parts list* for scenen *Jacks apartment* og illustrerer, hvordan de forskellige dele af settet på baggrund af den centrale *production illustration* håndteres af forskellige funktioner. Planchen viser settets grundplan og udpeger, hvilke elementer der kræver særligt arbejde. For eksempel skal der bygges en pejs. Planchen viser desuden en tapetprøve, angiver settets fiktive omgivelser eller univers og viser et forslag til udendørsdekoration. Production design: Gregory Melton. Foto: Jakob Ion Wille.



Figur 6.5. Frame grab fra *Torschood 4* (afsnit 3) (5:46) *Jacks apartment* int. Filmfotograf: Nathaniel Goodman. Production design: Gregory Melton.

Figur 6.5 (se figur 6.5) viser et frame grab fra serien optaget i dekorationen, illustreret i figur 6.4. Eksemplet viser, hvordan koncepttegninger (og i nogle tilfælde også designplaner) kan anvendes som bindeled for filmens forskellige professioner. Jeg har tidligere beskrevet, hvordan filmens manuskript som regel opfattes som den samlede filmproduktions centrale dokument og problemformulering, som alle professioner forholder sig til. Filmens design, som det kommer til udtryk i designkoncepter og designplaner, har imidlertid nogle af de samme kvaliteter og kan på den måde forbindes med designets såkaldte *boundary objects*.

6.2. Boundary objects og boundary space

Termen *boundary object* blev oprindeligt foreslået af forskerne Susan Leigh Star og James R. Grisemer for at kunne beskrive kvaliteter ved objekter, der medierede informationer på tværs af forskellige specialiseringer og forståelsesrammer. Begrebet *boundary objects* introduceres af Star og Grisemer i forbindelse med deres studier af den museale verden. Boundary object som analytisk koncept viste sig værdifuldt ved at kunne karakterisere den type objekter, der viste sin nytte ved at kunne sikre videns-flow gennem en institutions netværk af både interne medarbejdere og eksterne aktører. Star og Grisemer karakteriserer deres forståelse af boundary objects som ((i deres eksempel) videnskabelige) objekter, der knytter sig til forskellige, men overlappende sociale verdener og tilfredsstillende informationsbehov i dem alle. Derfor er boundary objects:

...objects, which are both plastic enough to adapt to local needs and the constraints of the several parties employing them, yet robust enough to maintain a common identity across sites. They are weakly structured in common use, and become strongly structured in individualistic use. These objects may be abstract or concrete. They have different meanings in different social worlds but their structure is common enough to more than one world to make them recognizable, a means of translation. The creation and management of boundary objects is a key process in developing and maintaining coherence across intersecting social worlds.⁴

I forbindelse med de naturhistoriske museer, som Star og Grisemers studier knytter sig til, produceres boundary objects, når sponsorer, teoretikere og amatører samarbejder for at skabe repræsentationer af natur, typisk til udstillingsbrug. Eksempler kunne være analyseprøver, feltnoter og kort over forskellige territorier. Deres kvalitet som boundary objects er karakteriseret ved deres sammensatte natur, der kommer til udtryk ved, at de både er konkrete og abstrakte, specifikke og generelle samt konventionelle og tilpasset omstændighederne.⁵ Et filmmanuskript kan som nævnt karakteriseres på lignende måde og opfattes som en konventionel og åben tekst, der skal kunne læses

og forstås af forskellige faggrupper og aktører i den filmiske produktion. Af samme grund må manuskriptet netop ikke være for detaljeret; for eksempel beskrives kameraets nøjagtige bevægelse ikke i manuskriptet, ligesom man sjældent skriver detaljeret om dekorationen eller skuespillerens nøjagtige udtryk. Designkoncepter kan, selvom (eller måske netop fordi) de er forbundet med færre konventioner end filmmanuskriptet, sammenlignes med eller ligefrem i højere grad opfattes som boundary objects. Designkonceptet skal netop være aflæseligt for forskellige faggrupper og på den måde lette kommunikationen både internt og eksternt i afdelingen og i relation til filmens samlede produktion. Filmiske designkoncepter kan kommunikere hurtigere end filmmanuskripter og direkte i skitseform vise filmens handling i billeder eller modeller. Louis Bucciarelli beskriver i en anden sammenhæng, hvordan fysiske *muck-ups*, skitsemodeller (eller om man vil *prototyper*), for ingeniøren har sådanne kommunikative kvaliteter forbundet med begrebet boundary objects:

These artifacts, as boundary objects, provide a milieu for inquisition and exploration of the whole and its interfaces within, as well serving to illustrate hard technical features or functions when deployed by participants from different objects worlds. Indeed, even within objects worlds, ad hoc artifact making is essential for thinking through of the design. The analytic character of a proper language hardly allows for this kind of experimentation and innovative thinking that designing requires.⁶

Boundary objects skal hos Bucciarelli altså ikke udelukkende forstås som en klasse af objekter, men også ses i relation til det miljø eller de omgivelser, hvori man interagerer med objekterne. Filmens art department kan netop karakteriseres som et sådant miljø, hvori filmens samlede udtryk og design kan forhandles og diskuteres. Rummet i sig selv har med sine plancheophængninger, materialeprøver og modeller karakter af en udstilling over filmens udtryk. Det at bevæges sig rundt i art departmentet har karakter af at bevæge sig gennem et levende museum, hvor filmens udtryk er ved at blive sat sammen. Jeg har allerede i kapitel 5 (i forbindelse med det *design fiction*-lignende samarbejde mellem producer- og manuskriptforfatterelever ved Den Danske Filmskole og production design-studerende ved Det kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design) beskrevet, hvordan designere og forfattere kan arbejde sammen eller supplere hinandens arbejde i sådanne sammenhænge. Det skal som supplement til dette nævnes, at designernes kontor eller art department i nogle tilfælde kan anvendes som udgangspunkt for møder mellem producere, instruktører, filmfotografer og designere, netop fordi filmens eller seriens udtryk er samlet der. I det mindste fortæller Sabine Hviid, hvordan dette var tilfældet i forbindelse med produktionen af *Lykke* hos DR (se figur 6.6 a og b). Art departmentet tilbyder altså gennem sit indhold af designkoncepter og -planer, modeller og prototyper, et rum, hvori konkrete filmiske udtryk kan diskuteres og

forhandles. Samtidig giver rummet mulighed for at handle med og afprøve objekter samt i skitseforløb at arbejde med forberedelser til filmisk iscenesættelse, hvori skuespillere, kameraer, lyssætninger og rum skal virke sammen. Man kan muligvis (forsøgsvis) af denne grund omtale filmens art department som et *boundary space*. I det mindste inviterer filmens art department til udvikling af filmisk design i samarbejde med både interne og eksterne aktører. At muligheden for eksterne samarbejder i art departmentet i nogle tilfælde udnyttes målrettet, er udviklingen af såkaldte *diegetiske prototyper* et vidnesbyrd om.



Figur 6.6 a og b: Boundary objects og boundary space i Danmarks Radios art department i forbindelse med tv-serien *Lykke* (2011). Til venstre (a) plancheophængning med forslag til interiør. Til højre (b) production designer Sabine Hviid mellem modeller, rekvisitter, illustrationer og researchmateriale til tv-serien *Lykke*. Art departmentet hos Danmarks Radio blev ofte benyttet til møder mellem produktionens centrale kreative kræfter som instruktør, forfatter, fotograf, producer og production designer. Det viste sig givende at afholde vigtige produktionsmøder omgivet af visuelt researchmateriale, location-fotos, skalamodeller, kostumeprover, arbejdstegninger, illustrationer, grafisk design og storyboards. Production design: Sabine Hviid og Rie Lykke. (Februar, 2011) Foto: Jakob Ion Wille.

6.3. Diegetiske artefakter, prototyper og pretotyper

Klaus Krippendorff har, som tidligere beskrevet, anbefalet at forstå udviklingen og brugen af designartefakter i narrative kontekster. Objekter eller teknologier udviklet i sådan en sammenhæng og derefter vist i virkelighedstro, men simulerede verdener som filmiske fiktioner er hos David Kirby blevet beskrevet som *diegetiske prototyper*. Udviklingen af sådanne diegetiske prototyper peger således både på en udvidet brug af filmens art department og på betydningen af udviklingen af prototyper og modeller i denne. Arbejdet med de såkaldte diegetiske artefakter havde, som vi skal se det, omfattende betydning for udviklingen af designet til filmen *Minority Report*. Begrebet *diegetiske prototyper* er, selvom det godt beskriver en særlig klasse af objekter i filmens diegese og indirekte peger på væsentlige aspekter ved designdrevne innovationssamarbejder, på nogle punkter også

problematisk. I det følgende vil jeg som baggrund for behandlingen af filmen *Minority Report* gennemgå betydningen af begrebet og desuden foreslå en justering af begrebet. David Kirby retter opmærksomheden mod det forhold, at en klasse af objekter, der virker i fiktionen (forstået som diegesen) også virker eller kan virke i den virkelige verden. Det performative aspekt ved prototypen er tydeligt, når det aktiveres i fiktionens simulerede verden. Kirby introducerer i en artikel med den selvforklarende titel; *The Future is Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Film in Generating Real-world Technological Development*, netop termen *Diegetic Prototype* om den type objekter, der afprøves inden for rammerne af en filmisk produktion, og som vil kunne anvendes som artefakter i virkeligheden. I artiklen har disse artefakter typisk en teknologisk karakter, og Kirbys eksempler knytter sig da også alle til science fiction-film.

Et tidligt eksempel er således Fritz Langs samarbejde med raketforskeren Herman Oberth omkring udviklingen af hans månerejsefilm *Frau im Mond* (1929). Til gengæld for videnskabelig supervision af Fritz Lang modtog Oberth forskningsstøtte fra Ufa-studierne og blev stillet en testaffyring af en raket i forbindelse med filmens premiere i udsigt. For Oberth, der var en anerkendt, men teoretisk funderet raketforsker, som havde svært ved at skaffe penge til tests, var dette en gylden mulighed for at promovere forskningen i området og for ikke mindst selv at have ansvar for en testaffyring. Oberths eksperimenter resulterede dog alle i utilsigtede eksplosioner, og den imødesete testaffyring i forbindelse med filmens premiere blev aflyst. Filmen *Frau im Mond* fik hovedsagligt middelmådig modtagelse, men den overbevisende og virkelighedstro fremstilling af raketaffyringen fik antageligt den virkning, at rumrejser (i den almene bevidsthed) ikke længere virkede som en fjern fantasi. En samtidig kritiker skrev, at filmen grafisk illustrerede, hvad man ville kunne forvente af rumrejser, og at publikum oplevede filmen som en *newsreel* af en virkelig begivenhed. Filmens take-off-sekvens blev da også senere anvendt af raketforskere til at formidle teknologiens muligheder.⁷ I Kirby's brug af termen var Lang og Oberths raket altså en diegetisk prototype, og han opsummerer kvaliteterne ved den således:

Diegetic prototypes have a major rhetorical advantage even over true prototypes: in the fictional world – what film scholars refer to as the diegesis – these technologies exist as ‘real’ objects that function properly and which people actually use. Diegetic prototypes extend the analytical utility of virtual witnessing by addressing the issue of how cinematic depictions can lead to real-world technological development. The notion of virtual witnessing – that cinematic narratives present scientific and technological objects as conforming to natural reality – is central to a diegetic prototype. Witnessing a technology as a naturalistic part of a cinematic landscape is significant, but it is not sufficient to convince audiences of a technology’s essential worth. Diegetic prototypes entail an additional visual and narrative

rhetoric specifically framed so as to encourage audience support for the development of the technology on the screen. Equally important, the embedding of diegetic prototypes within narratives contextualizes emergent technologies within the social sphere.⁸

Den diegetiske prototype udgør altså hos Kirby en særlig type objekter repræsenteret i filmens diegese. Hvis et diegetisk artefakt (som beskrevet i afhandlingens indledning) i princippet er alle repræsenterede artefakter knyttet til fortællingen, specificerer den diegetiske prototype sig som en mulig fremtidig teknologi. De diegetiske prototyper adskiller sig dertil ifølge Kirby på den ene side fra *performative artefakter*, som afprøves i en social sammenhæng, og på den anden side fra såkaldte *spekulative* scenarier, hvor usandsynlige handlinger forsynes med spekulative videnskabelige forklaringer. Den diegetiske prototype virker derimod som et normaliseret og sandsynligt, men i virkeligheden ikke-eksisterende objekt. For at disse objekter skal virke virkelige, er det imidlertid nødvendigt at eksperimentere og handle med dem som forberedelse til filmen. Hvis vi skal karakterisere objekter fremstillet i forberedelsen eller præ-stiliseringen af filmen, lader Kirbys terminologi os imidlertid i stikken. Hvis man ser bort fra den teknologiske dimension, er Kirbys definition af en diegetisk prototype, som en uvirkelig ting, der virker virkelig, tæt på definitionen af en hvilken som helst rekvisit eller scenisk element. Rekvissitter (*properties*) hos Shakespeare defineres for eksempel af Frances Teaguer som almindelige objekter, der på scenen opfører sig anderledes:

A property is an object, mimed or tangible, that occurs onstage, where it functions differently from the way it functions offstage.⁹

Samtidig defineres filmisk design hos Léon Barsacq (med inspiration fra René Clair) som det, der giver *indtryk af* at være virkelige, fotograferede objekter.¹⁰ I princippet har altså alle teater- og filmsceniske objekter som kvalitet den egenskab samtidig at virke virkelige og tilhøre diegesen. Dette ved som særlige eftertragtede objekter at knytte sig til fortællingens fremdrift, ved mere direkte gennem *antropomorfisme* selv at kunne handle eller altså i særlige tilfælde ved at fremstille mulige teknologier. *Den diegetiske artefakt* er med andre ord altid en mulighed og overbevisende *fake*. Kirbys *diegetiske prototype* er altså reelt også et *diegetisk artefakt*, hvad der kan forvirre begreberne en smule. Man kan som beskrevet skærpe terminologien ved at benævne alle sceniske elementer *diegetiske artefakter*. Forstadierne eller præ-stiliseringerne af disse *diegetiske artefakter* kunne derefter defineres som *diegetiske prototyper*. Skitsemodeller og andre forstadier til disse prototyper kunne dertil benævnes *diegetiske præ-prototyper* eller *diegetiske pretotyper*. En særlig status i denne sammenhæng ville så være objekter rettet mod udvikling af fremtidige teknologier. Disse kunne benævnes henholdsvis *teknodiegetiske artefakter*, *prototyper* og *pretotyper*. Ved at gøre dette kunne man skelne mellem skitsemodeller

og målfaste modeller i udviklingen af filmens design som henholdsvis *diegetiske prototyper* (knyttet til filmens designkoncept) og *diegetiske prototyper* (knyttet til filmens designplan). Udviklingen af artefakter i filmens art department til brug i den virkelige verden kan som i forbindelse med *Frau im Mond*, og som vi skal se det i forbindelse med *Minority Report*, være en del af en bevisets strategi. Et andet berømt eksempel på teknologiudviklingen i filmens verden (men uden forbindelse til science fiction-genren) med tydelig afsmitning på virkelighedens verden er udviklingen af den plastiske makeup fra Max Factor¹¹ Jeg har tidligere beskrevet udbredelse af kendskabet til modernistisk arkitektur gennem filmisk repræsentation. Betydningen af udviklingen af diegetiske prototyper eller artefakter udfoldes yderligere i afsnittet om *Minority Report*. Følgende produktionsfortælling og analyse vil imidlertid i første omgang belyse, hvordan der arbejdes med forskelligt præ-stiliserende materiale i filmens fysiske og digitale designafdeling i forbindelse med Lars von Triers *Melancholia*.

6.5. *Melancholia*

Den følgende behandling af designarbejdet i forbindelse med produktionen af Lars von Triers *Melancholia* (2011) vil vise udspaltningen mellem, hvad der kan karakteriseres som det fysiske art department og det digitale art department eller previz-afdeling. I sammenhæng med givne produktionsmæssige og strukturelle rammer vil afsnittet dertil belyse æstetiske overvejelser og det praktiske arbejde i de to afdelinger. Udspaltningen af arbejdet med det digitale billede på den ene side og den fysiske scenografi på den anden eksemplificeres gennem designet af *Melancholia*, men der findes også referencer til Triers foregående film som *Antichrist* (2009). Begge film kan karakteriseres som filmiske hybrider, der blander fysisk og digitalt design. Særligt i *Melancholia* er udspaltningen imidlertid iøjnefaldende. *Melancholia* er tydeligt præget af to forskellige visuelle strategier og forskellige designprocesser, hvorfor filmen her tjener godt som eksempel. Gennemgangen vil belyse designerens horisontale, tidlige placering i arbejdet med filmen i sammenhæng med refleksioner over filmens endelige udtryk. Dertil er det formålet at vise, hvordan filmens visuelle udtryk, med udgangspunkt i filminstruktøren og manuskriptforfatteren Lars von Triers vision, er formet gennem specifikke designvalg, og hvordan disse valg i arbejdet med det fysiske og det digitale design er foretaget under forskellige vilkår. Der er for eksempel stor forskel på, hvordan og hvornår de to designarbejder påbegyndes og afsluttes. Dertil vises der som nævnt eksempler på forskellige typer designinkarnationer i filmen. Filmens vision eller designidé diskuteres i sammenhæng med eksempler på præ-stilisering gennem koncepter og planer, som storyboards, concept art, designbibel og plantegninger. Samtaler med filmens production designer, Jette Lehmann, og den digitale

designer, Peter Hjorth, vil anskueliggøre forskelle i designmetoder i henholdsvis arbejdet med det fysiske og det digitale design. Ud over at kaste lys over, hvordan filmens design er udviklet i forskellige typer samarbejde mellem en instruktør med stærke synspunkter vedrørende filmens stil, vil afsnittet også vise, hvordan produktionsmæssige forhold uden for det æstetiske register influerer på produktionen af dette. Afsnittet vil på den måde forholde sig til både ydre strukturelle begrænsninger og til indre forhold omkring filmens visuelle idéudvikling, designkoncept og designplaner. Jeg vil ikke forholde mig til de ellers i andre sammenhænge meget omtalte kontroverser, der omgav filmens premiere, og Triers uheldige udtalelser om blandt andet stilinspiration ved filmfestivalen i Cannes 2011.¹²

6.7. Jægere i sneen

Melancholia er en vision om jordens undergang. Filmen åbner med en ouverture til tonerne fra Richard Wagnes *Tristan & Isolde* i en serie løsrevne tableauer og mareridtsagtige undergangsbilleder. Sekvensen kulminerer i kollisionen mellem jorden og planeten Melancholia. Derefter klippes der tilbage i tid, og filmens hovedhandling begynder. *Melancholia* er indspillet i Sverige, men intrigen skal forestille at udspille sig på et slot et sted i det nordlige USA. Her holder den ene af to søstre, Justine, bryllupsfest arrangeret af den anden søster, Claire. Filmens dramatiske dynamik bygger på kontrasten mellem de to søstre, der på en måde forlænges i kontrasten mellem de to himmellegemer på kollisionskurs. Hvor Justine under brylluppet er humørsyg, nervøs og kaotisk, forsøger Claire sammenbidt at holde på formerne. Bryllupsfesten i den mere eller mindre dysfunktionelle familie udvikler sig imidlertid i den grad så pinligt og skandaløst, at brudgommen forlader arrangementet og Justine. I filmens anden del, efter den ulykkelige og mislykkede bryllupsfest, er rollerne mellem søstrene byttet om. Søstrene vælger at blive på slottet, og det viser sig, opdager Claires mand, at den ejendommelige planet Melancholia har kurs direkte mod jorden. Justine imødeser begivenheden, der vil betyde jordens undergang, med fatalistisk ro, mens Claire krakelerer. Justines melankoli synes direkte at have materialiseret sig i planeten, der bærer den formørkede sindstilstands navn. Da jorden og Melancholia kolliderer i filmens slutning (og begyndelse), forenes Justine i en vis forstand (næste seksuelt) med sig selv.

Som i andre af sine film viser Trier i *Melancholia* en kvindeskikkelse, der som *Medea* (1988) (en adaption af Carl Th. Dreyers manuskript efter Euripides' tragedie), Bess i *Breaking the Waves* (1996) og Grace i *Dogville* (2003) i sin figur forener irrationelle følelser, sexdrift, opofrelse og religion, udfoldet i et univers af undergangsbilleder. Det skal erindres, at Trier som visuelt orienteret

instruktør som den måske første i Danmark anvender titlen production designer om sin scenograf, Henning Bahs, og at han tidligere har arbejdet tæt sammen med billedkunstnere, for eksempel kunstmaleren Per Kirkeby. Sidstnævnte skabte mellemtekst-tableauerne til *Breaking the Waves*. Lars von Trier skulle (efter sigende) under udviklingen og produktionen af *Melancholia* have haft den flamske maler Bruegels billede *Jægere i sneen* (1565) som baggrundsbillede på sin computer. Filmen indledes da også med Bruegels billede, der som resten af verden forgår i flammer (se figur 6.7 a). Brugen af billedet er samtidig en indirekte hilsen til den russiske filminstruktør Andrei Tarkovsky, der som tidligere nævnt ofte parafraserede eller direkte citerede klassiske malerier i sine film. Det er ingen hemmelighed, at Tarkovsky ligesom Carl Th. Dreyer er en stor inspiration for Trier. *Antichrist* er dedikeret til Tarkovsky, og Trier parafraserer ham ligesom i *Antichrist* og *Melancholia* også i sine tidligere film, for eksempel hans afgangsfilm fra Den Danske Filmskole, *Befrielsesbilleder* (1982).¹³ Billedet af *Jægere i sneen* er på den måde også en hilsen til Tarkovsky, der brugte og parafraserede billedet i både *Solaris* (1972) og i *Spejlet* (1975). *Melancholias* chilenske fotograf, Manuel Alberto Claro, fortæller om inspirationen til filmens åbning fra Tarkovsky således:

Lars regarded the opening images as previsions that Justine can see because of who she is. The first ten minutes are her viewpoint. And the Bruegel painting is first of all a reference to Tarkovsky's *Solaris*. Lars is a big fan of Tarkovsky and in general we talked about both *Solaris* and *Mirror*. Tarkovsky creates images from emotional ideas, as Lars did in the opening sequence of *Melancholia*. Lars also refers to his use of paintings and music, but mainly it was how Tarkovsky approaches the creation of images that inspired us. We also talked about the last scene of Antonioni's *La notte* because of the closing scene that takes place on a golf course.¹⁴

Solaris og *Melancholia* står i et særligt komplementært forhold til hinanden som metafysisk inspirerede science fiction-film, der begge har navn efter særprægede fiktive planeter. Hvor planeten Solaris materialiserer den mandlige hovedpersons inderste ønske om at blive genforenet med sin afdøde hustru, er planeten Melancholia omvendt en materialisering af den kvindelige hovedpersons destruktive drift. Brugen af Bruegel illustrerer ud over filmenes visuelle inspiration to forskellige kunstneriske synspunkter, hvor Trier og Tarkovsky indtager modsætningsfulde positioner. Hvor Tarkovsky citerer Bruegel og andre klassiske malere som da Vinci i en ambition om at nå ind til billedets kerne af eviggyldig værdi, citerer Trier Bruegel og Tarkovskys brug af Bruegel. På den ene side er Bruegel-billedet en hyldest til Tarkovsky, og på den anden side er det et (meta)citat af citatet.¹⁵

6.8. Det centrifugale og det centripetale billede

Ud over billedreferencer og citater er filmen *Melancholia* tydeligt præget af to forskellige visuelle greb, der ligesom forholdet mellem de to planeter kan opfattes som forlængelser af de to søstres temperamenter. Trier taler i forbindelse med filmen om to kamerateknikker, der præger filmen ved enten *at pege* eller *at indramme*.¹⁶ Modsætningen i kameraarbejdet, som Trier fremlægger, minder på den måde om det, som C.S. Tashiro (gennem André Bazin) karakteriserer som henholdsvis det *centripetale* og *centrifugale* eller lukkede og åbne billede.¹⁷ Modsætningen opstår i *Melancholia* mellem den urolige håndholdte stil, optaget af filmfotografen Manuel Alberto Claro, der præger scenerne i og omkring bryllupsfesten, og rækken af foruroligende, men velkomponerede tableaulignende billeder primært i filmens åbning og slutning, optaget i ultra-slowmotion af Peter Hjorth (se figur 6.7 a og b). Kontrasten mellem de to udtryk er imidlertid ikke udelukkende et spørgsmål om kameraarbejde. Bag de stilistiske greb ligger også forskellige designarbejder. Disse designarbejder repræsenterer, som vi skal se, ikke kun forskellige teknikker, men som nævnt også forskellige designprocesser. Mens Jette Lehmanns arbejde knyttede sig til designet af filmens hovedarena som spilleplads, knyttede Peter Hjorths arbejde sig til filmens helt eller delvist digitalt skabte billeder. Peter Hjorth arbejdede også med filmens fysiske trickoptagelse og high speed-kameraer (se figur 6.19). I det følgende tager jeg udgangspunkt i Jette Lehmanns arbejde som production designer, hvorefter Peter Hjorths arbejde inddrages. Forskellene på de to arbejder knytter sig forenklet til det, jeg tidligere har karakteriseret som forskellene på arbejdet med filmens tredimensionelle fysiske artefakt og dets todimensionelle billede som artefakt.



Figur 6.7 a og b. Til venstre (a) frame grab fra ouverturen til Lars von Triers *Melancholia* med Breugels *Jægere i sneen* i flammer. Digitalt design, Peter Hjorth. Til højre (b) frame grab fra ouverturen, optagelse med high speed-kamera af Peter Hjorth.

6.9. Fra luksus-dogme til studieproduktion

Production designer Jette Lehmann blev involveret i produktionen af *Melancholia*, cirka syv-otte uger før optagelserne begyndte i sommeren 2010. Udgangspunktet for tankerne om den fysiske produktion fra Lars von Triers side var oprindeligt, fortæller hun, at indspille *Melancholia* som en

form for luksus-dogmefilm med et relativt lille produktionshold og en location, der skulle kunne bruges både som interiør og eksteriør.¹⁸ Denne forestilling om filmens indspilning forandrede sig imidlertid, da det viste sig muligt at involvere flere amerikanske skuespillere med stjernestatus som Kirsten Dunst og Kiefer Sutherland. Filmen har desuden et europæisk cast af store spillere som Charlotte Gainsbourg, Charlotte Rampling og Udo Kier, foruden blandt andre svenske Stellan Skarsgård og danske Jesper Christensen. Filmens budget voksede nu til omkring 40 millioner kroner. Det var imidlertid samtidig et vilkår, at filmen skulle indspilles i den vestsvenske filmby Trollhättan og/eller i byens omegnskommuner, da disse gennem filmfonden *Film i Väst* i betydeligt omfang økonomisk støttede filmen. Disse restriktioner for filmens indspilning skulle blive afgørende for forhold omkring produktionen som helhed, men måske særligt for arbejdet med det fysiske production design. Det var som nævnt oprindeligt afgørende at finde en brugbar location til både interiør- og eksteriøroptagelser. Triers svenske production designer på *Antichrist*, Karl Júlíusson, der havde fulgt udviklingen af *Melancholia*, havde tidligt i processen anbefalet det svenske slot *Tjolöholm* til indspilning (se figur 6.8 a). Slottet er bygget i engelsk-inspireret historicistisk stil, tegnet af arkitekten Lars Israel Wahlman for den svenske købmand James Fredrik Dickson til hans kone, Blanche, og deres børn. Slottet stod færdigt i 1904 efter James Fredrik Dicksons død. Familien var af engelsk afstamning, hvorfor man blandt andet ønskede det præget af elizabethansk tutorstil. Trier ønskede at bruge slottet som hovedlocation, og Tjolöholms forvaltning havde på forhånd godkendt både interiør- og eksteriøroptagelser i og omkring slottet. Da Tjolöholm imidlertid ligger i et område syd for Göteborg, uden for de tre kommuner, der oprindeligt støttede *Film i Väst*, opstod der problemer, og filmfonden ville ikke godkende brugen af slottet. Trier ønskede imidlertid at fastholde det specielle slot som hovedlocation, og efter et længere forhandlingsforløb mellem filmens producent, *Zentropa*, og *Film i Väst* kom man frem til et kompromis, hvor der blev åbnet for én uges eksteriøroptagelser foran slottet. Senere i forløbet blev enkelte interiørscener fra slottets hall og gange dog også tilladt. Resultatet af kompromiset forblev dog, at man altså af politiske og økonomiske årsager måtte finde alternativer til optagelser på slottet, der kunne illudere dets interiør. Der blev efterfølgende iværksat en større location scouting-operation for at opspore steder beliggende i en af de tre *Film i Väst*-finansierende kommuner, der kunne matche Tjolöholms ydre og havde eksisterende rum egnet til filmoptagelser. Denne eftersøgning strakte sig ifølge Jette Lehmann over mindst et halvt år. Det var i slutningen af denne proces, at Lehmann, der i samme periode var ved at forberede den svenske film *Happy End* (2011) af Björn Runge, også indspillet i Trollhättan, blev involveret i filmen. Sammen med Trier tilså Lehmann de location-muligheder, der eksisterede i

kommunerne, og som var blevet foreslået af location-scouten. Det viste sig dog, at ingen af de foreslåede locations på nogen måde kunne matche Tjolöholms særlige arkitektur. Selvom der, ifølge Jette Lehmann, fra filmfondens side blev lagt et betydeligt politisk pres på alligevel at bruge disse locations, blev det i stedet besluttet, igen som et kompromis, at benytte studiefaciliteterne i Trollhättan, og altså bygge de nødvendige dekorationer i et studie. Filmen udvikler sig dermed fra at være en scenografisk relativt begrænset produktion til at blive en forholdsvis omfattende studieproduktion. Filmens centrale scene er bryllupsfesten på slottet, og til den skulle der bygges en festsal med plads til omkring 100 skuespillere og statister samt et filmhold (se figur 6.11-6.13). Desuden skulle der bygges værelser til andre mindre centrale scener på slottet. Der blev som nævnt senere i forløbet givet tilladelse til at optage på slottets gange og i hallen, men der skulle stadig bygges enkelte rum.

6.10. Stilistiske overvejelser

Der forelå et betydeligt arbejde i at matche Tjolöholms sammensatte ydre, præget af historicistisk og elizabethansk tutorinspireret stil, og de indre rum, tydeligt påvirket af jugendstil og arts and crafts-bevægelsens veneration for organiske former samt rigt og varieret træskærerarbejder. Samtidig er slottet for sin tid (1904) meget moderne indrettet med faste gulvtæpper, el og brusekabiner. (Det havde sågar Sveriges første støvsuger, drevet af en stor, mobil maskine uden for huset). Slottet, der nu er museum, indeholder som nævnt træskærerarbejder af dyr og mytologiske væsener samt romantiske malerier og vægge beklædt med høje, mørke træpaneler. William Morris-inspirerede tapeter med stiliserede blomster- og plantemotiver er desuden gennemgående i slottets indre udsmykning (se figur 6.8 c og d samt 6.10 b). Det organiske, asymmetriske og uensartede i slottets interiører var en væsentlig scenografisk udfordring og kostbart at efterligne overbevisende. Jette Lehmann havde en intens periode på omkring to-tre uger til at udfolde det scenografiske koncept og tegne sets, før byggeriet af scenografien kunne gå i gang. Scenografien i studiet blev efterfølgende bygget i en periode på omkring tre-fire uger. Der var omkring 24 individer tilknyttet det fysiske art department, inklusive håndværkere. Produktionen blev blandt andet hjulpet på vej af et engelsk firma, der i PBC-print billigt kunne fremstille kopier af paneler og lister, og som desuden havde et stort lager af originale forme (se figur 6.12 b). Jette Lehmann fortæller, at hun var nervøs for at arbejde i plastik, men at det endte med at fungere godt, også for de håndværkere og malere, der arbejdede med det;

Jeg tog derover for at se, hvordan det så ud, for hvis nu det kom til at ligne et plastik-helvende, det her. Men vi fik det op at stå og sat sammen. Og der var en ånd omkring det –

også omkring de håndværkere, der skulle lave det. De syntes, det var sjovt at lave det, for det var jo noget plast, man stod med. Det var sådan meget *wobly*. Så var der nogle dygtige malere på, og så lykkedes det faktisk at skabe nogle rum, som kunne fungere sammen med det her slot.¹⁹

De stilistiske overvejelser om det fysiske production design, der blev udviklet i samråd med Lars von Trier, kan opsummeres gennem tre dominerende principper, der præger konceptet for designet, sådan som det blev fremstillet i filmens designbibel (se figur 6.9 og 6.10):

- 1) Der skulle som nævnt skabes et scenisk design til interiør, der matchede Tjolöholms arkitektur og design. Slottet var udgangspunktet for filmens oprindelige location, og denne ramme skulle respekteres.
- 2) Filmen skulle illudere at udspille sig i et amerikansk velhavermiljø, og settingen skulle derfor have et nutidigt amerikansk præg. Lars von Trier havde som inspiration til miljøet omkring de velhavende familier særligt fremhævet stilen i George Cukors klassiske komedie *The Philadelphia Story* (1940).
- 3) Lars von Trier var ud over Bruegel-inspirationen interesseret i den *præ-rafaelitiske* bevægelse, som slottets udsmykning også er præget af. Billeduniverset herfra, fra andre malerier af Bruegel og forskellige moderne fotografier, af blandt andre Sally Mann, blev anvendt som inspiration og direkte citeret i filmen.

På baggrund af de ovenfor beskrevne rammer og principper for scenografien og production designet fremstillede Jette Lehmann som nævnt en konceptmappe med referencemateriale fra slottet og billedmateriale fra de øvrige inspirationskilder. Konceptmappen indeholder særligt referencerne til den romantiske bevægelse *The Pre-Raphaelite Brotherhood* og i den sammenhæng John Everett Millais' malerier. En af filmens hovedscener er således tydeligt en parafrase over Millais *Ophelia* (1852), der også bruges til filmens plakat (se figur 6.9 c og 6.15). Dertil findes i mappen fotografisk inspiration, særligt af den amerikanske fotograf Sally Manns børneportrætter, samt stills fra *The Philadelphia Story*. Ud over reproduktioner af John Everett Millais og andre romantiske malere findes reproduktioner af Pieter Bruegel i mappen. *Slaraffenland* (1567) citeres ligesom *Jægere i sneen* direkte i filmen, ligesom billedet parafraseres i en af de reklamer, Justine, der i filmen arbejder som art director for et reklamebureau, skal forestille at have stået for (se figur 6.14). Det blev for at sandsynliggøre filmens mange kunsthistoriske referencer indført, at den ene søster, Claire, desuden havde en baggrund som kunsthistoriker.



Figur 6.8 a-d. Øverst (a og b) Tjolöholm slot og festsal. Nederst (c og d) registrering af paneler og møbler. Til højre registrering af træskærearbejder, tapet og kontakt. Foto: Jette Lehmann.



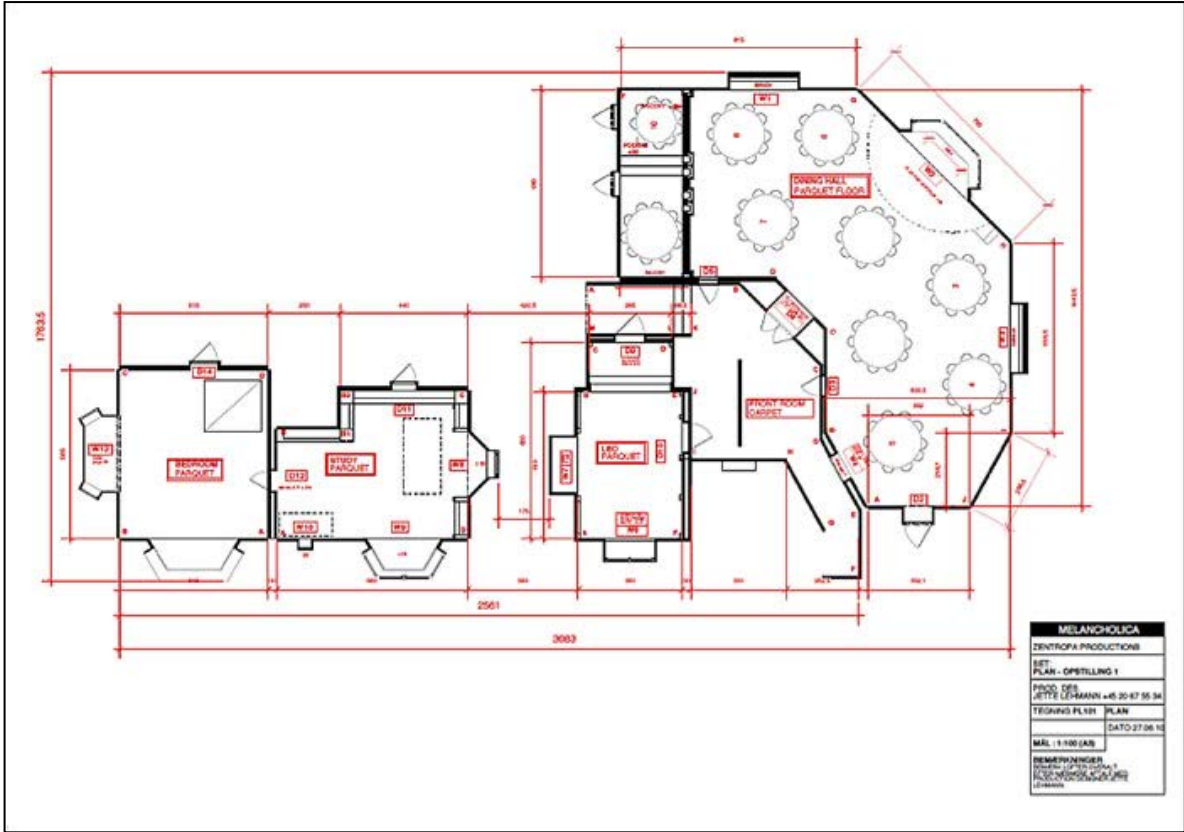
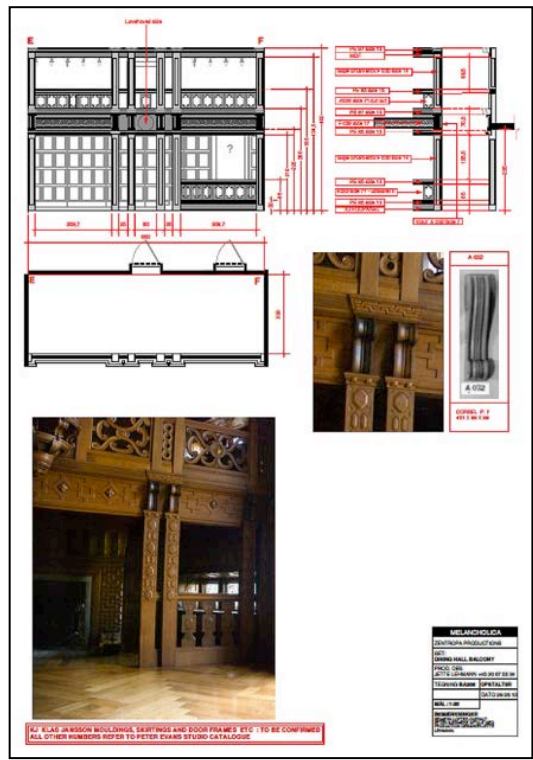
Figur 3.9 a-c. Øverst (a) oversigtskort med locations. Nederst (b og c) visuel inspiration: Sally Manns *Odalisque* (1989) og John Everett Millais' *Ophelia* (1852). Fra Jette Lehmanns konceptmappe til *Melancholia*.



Figur 6.10 a og b. Øverst (a) production still fra *The Philadelphia Story* samt amerikanske indretningseksempler. Nederst (b) Philip Morris' tapeter og glasmosaik. Fra Jette Lehmanns konceptmappe til *Melancholia*.

6.11. At gøre en dyd ud af omstændighederne

Jette Lehmanns konceptmappe er bygget op, så man, når man bladrer igennem den, bevæger sig fra et oversigtsbillede af slottet og omgivelser i begyndelsen frem mod stadig større materialenærhed (se figur 6.9 og 6.10). Mappen åbner på den måde med et fotomanipuleret oversigtskort over slottets omgivelser, hvorefter man præsenteres for eksteriør- og interiørfotografier af slottet samt kopier af slottets grundplaner. Dette vises i sammenhæng med inspirationsmaterialet fra den romantiske billedverden (se figur 6.9 og 6.10). Derefter fremviser mappen eksempler på forskelligt indretningsdesign, der både gengiver panelarbejde og eksempler på samtidig amerikansk møbelindretning. Sidste del af mappen indeholder desuden tapetprøver og eksempler på glasmosaikker fra slottet. På den måde tjener konceptmappen både som rettesnor for det samlede designarbejde og kommunikerer til rækken af designrelaterede funktioner i og uden for det fysiske art department. Arbejdet med *Melancholias* fysiske design var præget af et relativt langt, men omkostningslet forløb på omkring et halvt år, hvor der skulle findes en passende location, efterfulgt af en kort, intens forberedelses- og omkostningstung byggeperiode. Den mest omfattende dekoration var som nævnt festsalen, som her skal kommenteres. Scenografien til festsalen blev ikke udført som en eksakt kopi af festsalen i Tjolöholm. Træpanelerne i dekorationen er i forhold til slottets festsal halveret i højden, og væggene over panelerne er derfor dækket af tapet. Salen i studiet er desuden, modsat salen i slottet, vinklet for på den måde at forstærke det klaustrofobiske udtryk, som Trier ønskede i den centrale scene (se figur 6.8 b samt 6.11-6.13). Selvom *Melancholia* for en dansk film havde et relativt stort designbudget på omkring to millioner kroner ud af et samlet filmbudget på omkring 40 millioner kroner, måtte der spares på dele af dekorationen, for eksempel på indkøb af møbler. Af samme grund findes der i festsalen kun ét synligt vindue, de resterende blev ikke bygget (se figur 6.11 b). De tiltrukne gardiner i vinduesnicherne styrker imidlertid oplevelsen af indespærring, som var ønsket i scenen. På den måde blev der også i andre sammenhænge gjort en dyd ud af omstændighederne, fortæller Jette Lehmann om arbejdet på dekorationen, der som nævnt blev skabt under stort tidspres, men fandt et tilfredsstillende udtryk.



Figur 6.11 (a og b). Designplaner: plan og opstalt af (blandt andet) balsalen i *Melancholia*. Øverst (a) fotos af de elementer i festsalen, der skal imiteres i plast. Nederst (b) studieoversigt – bemærk rummets vinkling, og at der for eksempel kun kan bygges én vinduesniche, selvom salen har tre. Til venstre for salen tre mindre dekorationer. Blandt andet Claires studie. Planetegning: Jette Lehmann.



Figur 6.12 (a-e). *Melancholia* i studiet. Øverst til højre oversigt over setbyggeri i studie (Trollhättan). Til venstre byggeri af festsalen med opsætning af imiterede paneler i plast. I midten den færdige dekoration af balsalen. Til højre Claires studie med kunstbøger. Nederst balsalen oplyst. Production design og foto: Jette Lehmann.



Figur 6.13 (a-c). Øverst balsalen før og efter festen. Nederst Claires studie med kunstbøger. Frame grabs fra Lars von Triers *Melancholia* (2010) (henholdsvis 14:10 samt 1:03:35 og 1:03:53). Filmfotograf: Alberto Claro. Production design: Jette Lehmann.



Figur 6.14 a og b. Breugels *Slaffenland* (1567) og frame grab fra Lars von Triers *Melancholia* (16:56). Filmfotograf: Alberto Claro. Production design: Jette Lehmann.

6.12. Det digitale design

Mens Jette Lehmanns production design var koncentreret omkring arbejde i præ-produktionen og i produktionen op til og under de fysiske optagelser, strakte den digitale designer Peter Hjorths arbejde sig over et længere forløb, der inkluderede alle faser i filmens udvikling og produktion. Han er i forbindelse med filmen krediteret som både second unit director, visual effects supervisor og additional camera operator. Peter Hjorth, der har arbejdet med special effects og digitalt design på en række Trier-film, inklusive *Dogville* og *Antichrist*, fortæller, at hans arbejde for Trier typisk begynder under manuskriptudviklingen og i realiteten først slutter ved premieren.²⁰ Undervejs i manuskriptudviklingen er det, i det omfang der opstår visuelle eller tekniske problemstillinger, ikke usædvanligt, at Trier kontakter ham og/eller storyboarderen Sune Elskær for at afprøve forskellige mulige løsninger af æstetisk-tekniske problemer. Under manuskriptarbejdet med *Antichrist* opstod der på den måde en række spørgsmål vedrørende special effects i forbindelse med brug af levende dyr. Trier ønskede for eksempel uhyggelige billeder af en hind med et dødfødt kid hængende ud af kroppen. Tekniske og æstetiske løsninger på dette problem blev tidligt i processen under manuskriptskrivningen skitseret af Elskær og Hjorth. Skitser af hinden og filmens andre dyr; ræven og raven, udgjorde på den måde også filmens tidligste designarbejder. Billedet, der gengives på *Antichrists* plakater, af de to elskende liggende på den sorte skovmuld, hvorfra levende lig maser sig op og omslynger dem, blev på tilsvarende måde skitseret og delvist udspillet af Peter Hjorth og Sune Elskær på Triers kontor. Senere i processen blev der indspillet en række test med skuespillere, særligt for at afprøve forhold mellem spillerne og filmens forskellige special effects. Teknisk vanskelige sekvenser blev dertil storyboardet og kunne ud over at teste tekniske og æstetiske forhold fungere som praktisk og økonomisk breakdown. Storyboardet er, fortæller Peter Hjorth, sammenligneligt

med en *parts list*, der viser og udpeger teknisk komplicerede skuds forskellige lag og elementer og dermed samtidig fungerer som en økonomisk indikation på omkostninger i forbindelse med skabelsen af billedet. Peter Hjorths arbejde på *Melancholia* mindede om arbejdet på *Antichrist* i den udstrækning, at der også her tidligt under manuskriptudviklingen, gennem tegnede skitser og storyboards, blev testet forskellige visuelle effekter og udtryk. I forbindelse med *Melancholia* gjaldt det i første omgang den visuelt komplicerede sekvens, hvor jorden og planeten Melancholia kolliderer og smelter sammen i rummet (se figur 6.16-6.18). På grund af sekvensens betydning og tekniske kompleksitet blev den, fortæller Peter Hjorth, som noget for dansk film relativt usædvanligt, testet og udviklet som en digital previz. Den digitale afdeling arbejdede i forbindelse med *Melancholia* for sig selv og i samarbejde med udenlandske digitale designere (gennem selskaberne *Platige Image* og *Pixomondo*) uden for det fysiske art department. Derimod inddroges de som de første i filmens samlede designproces og forlod den sidst efter post-produktionen. Man kan ud over den horisontale forskydning i relation til filmens samlede produktion dertil registrere en vertikal forskydning, hvor nogle af de funktioner, der oprindeligt knyttede sig til filmens production designer og fysiske art department, nu er flyttet ud til den digitale afdeling. Hvis filmen tidligere ideelt blev præ-illustreret i art department, er den funktion nu i det mindste i nogle sammenhænge overtaget af en previz-afdeling eller digital art department. Peter Hjort forklarer forskydningen i forbindelse med sit arbejde på *Melancholia* og dansk film i relation til amerikansk tradition i det hele taget:

På en amerikansk film ville mange af de ting, jeg laver, være en del af art department. Men fordi vi er i Danmark, så er det, når det har med visual effects at gøre, sådan, at så laver jeg det bare. Jeg er desuden meget tidligere nødt til at låse de ting fast, der har med mine skud at gøre. Allerede når jeg læser første skitse af manuskriptet, er jeg i gang med at bryde det ned i, hvor mange skud jeg har, og hvad jeg har brug for at vide hvornår. Så jeg går ret tidligt i gang med storyboarding. På de amerikanske film er storyboarding og præ-visualisering rykket ud og blevet en afdeling for sig selv, mens det i gamle dage var sådan, at storyboarding faktisk hang sammen med art department, fordi det tit var art department og production designeren, der skulle bruge oplysninger fra instruktøren. Nu er det blevet sådan, at det er sådan nogle som mig med visual effects, der skal bruge sådan nogle oplysninger ... Så det er os, der på en eller anden måde har overtaget det der. Men danske film er ikke store nok, og selv Lars' film er ikke store nok til, at der decideret er en previsualisation department, og så har Lars' film alligevel en størrelse, så vi laver en hel del. Det er så faktisk sådan en afdeling, jeg kører, sammen med storyboardtegneren, der så laver mere illustrationsagtige ting.²¹

Både Peter Hjort og Jette Lehmann giver udtryk for, at *Melancholia* først og fremmest er Triers vision, og at deres designarbejde primært har handlet om at trække hans visuelle idéer frem. Forskellene i det tidligt konceptuerende materiale, sådan som det kommer til udtryk i *Melancholia*, var imidlertid, at dette i den digitale afdeling bestod af tegninger og storyboards, mens det i den

traditionelle art department som udgangspunkt bestod af fotografisk referencemateriale og reproducerede malerier, der derefter primært blev omsat til tekniske tegninger, som udgangspunkt for byggeriet af filmens dekoration.

6.13. Det digitale og det fysiske art department

Forskellen på det digitale og det fysiske art department har i første omgang med materialeforskelle at gøre. Herudover kan man registrere en række andre forskelle knyttet til designet af det levende billede og kontrollen over dette. Mens det fysiske art department i *Melancholia* i en forenklet fremstilling i højere grad reagerede på og skulle matche eksisterende locations, ikke mindst slottet Tjolöholm, skabtes der omvendt i højere grad nye billeder i den digitale afdeling. Dertil skal det bemærkes, at den digitale afdeling var tilknyttet filmen over en længere periode, inklusive de følsomme og afgørende perioder omkring filmens begyndelse og afslutning. Denne forskydning er delvist processuelt begrundet og skyldes blandt andet, at der, som Peter Hjorth nævner, i det digitale design arbejdes mere iterativt og adderende med (i relation til filmens samlede masse) få, men betydende billeder (se figur 6.16-6.18). Man låser relativt tidligt udgangspunktet for det billede, der som i eksemplet med kollisionen mellem de to planeter kontinuerligt arbejdes på. Hvis man tidligere i designarbejder til den analoge film har kunnet registrere en relation og vekselvirkning mellem det todimensionelle, illustrative grafiske design og det tredimensionelle arkitektoniske design, adderer arbejdet med det digitale design i en vis forstad en tredje dimension til dette. Eksemplet *Melancholia* illustrerer, at det digitale design synes at overtage nogle af de funktioner, der oprindeligt var production designerens eller art direktorens. Det oprindelige art department og production designeren havde blandt andet netop til opgave at illustrere filmen og havde ansvar for trickoptagelser og andre særligt komplicerede optagelser. Selvom det i det ovenstående fremgår, at de to afdelinger arbejdede separat med udgangspunkt i Triers vision, skal det fremhæves, at der også forekom en del overlap i forbindelse med de fysiske trickoptagelser, som Peter Hjorth stod for, og Jette Lehmanns design (se figur 6.7 b og 6.19). Selvom Peter Hjorth og Jette Lehmann betragtede dette samarbejde som gnidningsfrit, kan der i det mindste i andre sammenhænge opstå forhandlinger knyttet til ejerskab omkring det filmiske billedes hybride format. Hvis det filmiske billede tidligere opstod som en afstemning primært mellem production designeren og filmfotografen, afgjort af filmens instruktør eller fremlagt af denne, adderer arbejdet med det hybride billede flere parter i denne diskussion. I det mindste bemærkede Jette Lehmann dette i forbindelse med indspilningerne af Ole Christian Madsens modstands-drama *Flammen og Citronen* (2008). Dele af

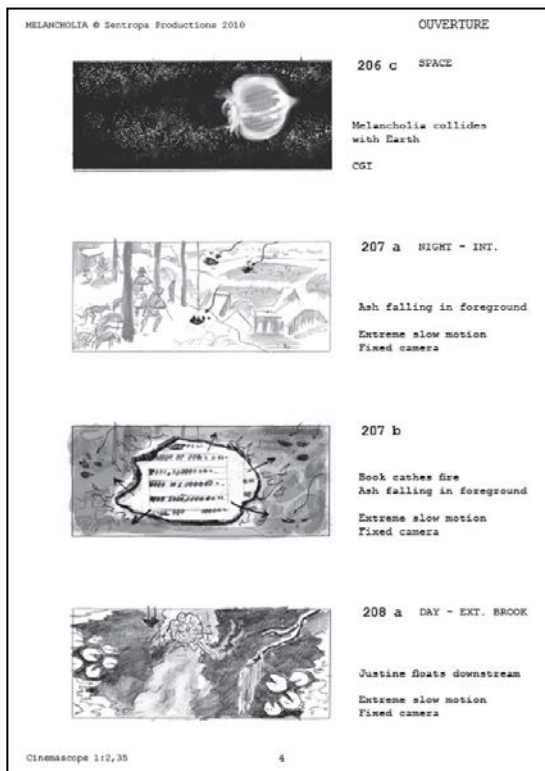
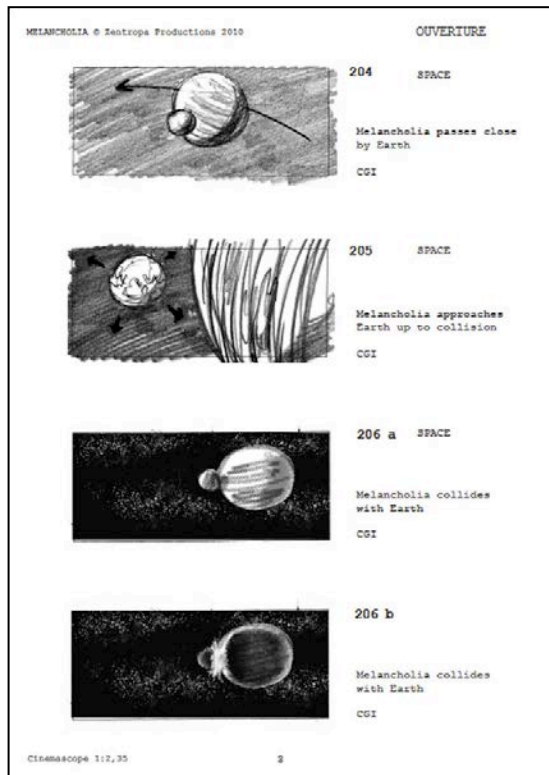
filmen, som Jette Lehmann var production designer på, blev for at genskabe 1940'ernes København indspillet i Babelsbergs udendørsdekorationer nær Berlin. Disse optagelser indeholder CGI, der blev tilføjet filmen blandt andet via greenscreens opstillet i dekorationen. Jette Lehmann bemærker, at det var special effect- eller Sfx-folkene, der kontrollerede dette billede, selvom hun var production designer, og fortæller:

Det var Sfx-folk, der sad og komponerede billedet, og det fungerede godt. Det var uddelegeret til et tysk produktionsfirma, men hvis der havde været længere tid, kunne det lige så godt have været vores afdeling, der designede den gade.²²

Melancholia illustrerer det mulige paradoks, at de centrale kvaliteter, der oprindeligt var begrundelsen for titlen production designer, nu, i det mindste i nogle tilfælde, synes at sive fra production designeren til den digitale designer. Hvis production designeren altså ikke behersker eller i det mindste kender til det digitale design, afskærer denne sig fra den indflydelse, der oprindeligt var indskrevet i titlen. *Minority Report* er som tidligere nævnt en film, hvis production design er knyttet til digitalt arbejde, og som i tillæg viser interessante eksempler på et forfatter-designer-samarbejde samt udvikling af såkaldte diegetiske prototyper.



Figur 6.15. Production still med inspiration fra John Everett Millais' *Ophelia*. Production design: Jette Lehmann. Foto: Peter Hjorth.



Figur 6.16. Storyboards med planeternes kollision samt det brændende Breugel-billede og Ofelia-billedet. Storyboard: Sune Elskær og Peter Hjorth.





Figur 6.17 a. Ouverturen til *Melancholia*. Storyboard: Sune Elskær og Peter Hjorth.



Figur 6.18. Ouverturen til *Melancholia*. Frame grabs (6.24). Design: Sune Elskær og Peter Hjorth.



Figur 6.19. Peter Hjorth tester special effects i forbindelse med Lars von Triers *Melancholia* (2011). Foto: Jette Lehmann.

6.14. Rapport fra fremtiden

På samme måde som Fritz Langs klassiske *Metropolis* (1927) og William Cameron Menzies *Things to Come* (1936) kan ses som realiseringer af science fiction-filmens (mere eller mindre) dystopiske og (mere eller mindre) utopiske visioner, kan man opfatte de to nok mest vellykkede Philip K. Dick-filmatiseringer, Ridley Scotts *Blade Runner* (1982) og Steven Spielbergs *Minority Report* (2002), som udtryk for moderne realiseringer af samme antitetiske tvillingeforhold i genren. Der er godt 10 år mellem de to første film og 20 år mellem de to andre. Begge filmpar er præget af tidens filmteknologiske udvikling, der på hver sin måde karakteriserer produktionerne og filmenes endelige udtryk: Mellem *Metropolis* og *Things to Come* får filmlyden sit gennembrud, mellem *Blade Runner* og *Minority Report* vinder digitaliseringen af filmen frem. Samtlige fire film er desuden båret af stærke visuelle kræfter. I de klassiske film af på den ene side filmarkitekten Fritz Lang og på den anden side production designeren William Cameron Menzies. I de ny-klassiske film af på den ene side Ridley Scott, der med en baggrund som art director i høj grad tilrettelagde den visuelle stil i *Blade Runner*, og på den anden side Steven Spielbergs *Minority Report*, der blev til i tæt samarbejde med production designeren Alex McDowell. Ridley Scott er, skal det nævnes, en instruktør, der i høj grad bidrager

til arbejdet i filmens art department. Selvom designet til *Blade Runner* ofte entydigt sættes i forbindelse med den futuristiske bil-designer Syd Meads betydelige arbejde, var designet af filmen et resultat af et samarbejde mellem Scott, Mead, filmens production designer, Lawrence G. Paull, og maleren Matt Yuricich. Ifølge filmens producer, Michael Deeley, var det reelt Scott, der var filmens production designer og art director.²³ Hvor Scotts *Blade Runner* fremviser en af filmhistoriens mørkeste visioner om fremtidens megabyer i opløsning, efterstræber Spielberg med *Minority Report* en anderledes tekno-optimistisk forestilling om den urbane fremtid. Ifølge Alex McDowell ønskede Spielberg eksplicit en ikke-apokalyptisk fremtid, hvor teknologi, samfund og byliv eksisterer i en tilsyneladende balance.²⁴ Mens *Blade Runner* ikke mindst på baggrund af filmens design hører til den moderne filmkunsts mest fejrede værker, kan *Minority Report* med rette opfattes som en mere kommercielt tænkt og måske også mindre kunstnerisk ambitiøs film. Ikke desto mindre fremviser filmen et overvældende og holdbart filmisk design, ligesom den eksemplificerer et arbejde i art departmentet, som gør filmen interessant at behandle her. Peter Schwartz, der som såkaldt futurist var tilknyttet en udviklingsgruppe på filmen, udtaler i et interview i anledning af filmens 10-årsjubilæum om designet i filmen:

The honest truth is that when I talk to people about the film, the thing that they remember is not the plot, it's the world.²⁵

Det er igen ikke formålet her at problematisere filmens æstetiske valg eller kunstneriske kvalitet, men som i tilfældet med *Himmelen over Berlin* og *Melancholia* hovedsageligt at fremhæve forhold i den tidlige udvikling af filmens omfattende design. I den henseende viser filmens tidlige produktion eller idéudvikling interessante eksempler på samarbejder mellem både interne og eksterne designere i produktionen og på samarbejder mellem designere og manuskriptforfatter. Hvis Ridley Scott som instruktør også kontrollerede production designerens art department i forbindelse med produktionen af *Blade Runner*, overlod Steven Spielberg antageligt store dele af udviklingsarbejdet i forbindelse med *Minority Report* til manuskriptforfatteren Scott Frank og production designeren Alex McDowell. Det følgende forholder sig til dette samarbejde, som Alex McDowell fremlagde det ca. 10 år efter filmens produktion under en samtale i 2011 hos Warner Brothers i Los Angeles under forberedelserne til Zack Snyders supermandsfilm *Man of Steel* (2013). Samtidig vises eksempler på concept art og såkaldte *diegetiske artefakter*.

6.15. Precrime

Minority Report er baseret på en novelle af den amerikanske science fiction-forfatter Philip K. Dick (1928-1982), der er den måske oftest filmatiserede science fiction-forfatter i Hollywood. Hans noveller har således virket som forlæg for film som blandt andre Paul Verhoeven og Len Wisemans to versioner af *Total Recall* (1990 og 2012), John Woos *Paycheck* (2003), George Nolfis *Adjustment Bureau* (2011) samt altså *Blade Runner* og *Minority Report*. Filmen og novellen *Minority Report* udspiller sig kort beskrevet i en nær fremtidsverden, hvor det er muligt inden for et vist tidsrum at forudsige voldsomme forbrydelser som for eksempel mord. Fortællingens præmis knytter sig til det problem, der opstår i en verden, hvor det kan lade sig gøre at gribe ind, anholde og dømme mulige kriminelle, før deres forbrydelse er begået. Filmen blev til, skal det indskydes, i en tid, hvor problemstillingen blev aktualiseret af USA og Bush-regeringens forestilling om præventive angreb på fremmede magter. Tom Cruise spiller i filmen detektiven John Anderton, der arbejder for den private politistyrke *Precrime*, der med hjælp fra tre medier, de såkaldte *pre-cogs*, forudsiger mord og anholder og fængsler potentielle forbrydere. Knuden strammes, da Anderton skal håndtere en forudsigelse, der udpeger ham selv som kommende morder. Hans eneste mulighed for at bevise sin hypotetiske uskyld bliver at påvise, at systemet ikke er 100 procent sikkert. Da *Precrime* ikke ønsker, at der sås tvivl om forretningsmodellen, forsøger den at fremprovokere Andertons forbrydelse. Intrigen forbinder på den måde, typisk for Dick, spørgsmål af moralsk og etisk karakter med en koncentreret narrativ, der i Spielbergs filmadaptation foldes betydeligt ud som en menneskejagt i et mere spændings- og actionpræget handlingsforløb. Det lykkes til slut Anderton at bevise sin uskyld, og hos Spielberg samtidig at befri sig fra et personligt traume, *Precrime* bruger mod ham for at fremprovokere hans hypotetiske forbrydelse. På den måde tematiserer filmen ikke kun forudsigelser, men sætter også disse i forbindelse med erindringer og fortrængninger, hvad der, som jeg vil vise, har betydning for filmens design og visuelle stil.

6.16. Diegetiske prototyper og innovationsdrevet design

Da novellen og filmen udspiller sig i en ikke fjern fremtid, nærmere bestemt i året 2054, ønskede Spielberg som udgangspunkt, at sandsynlige kommende teknologier skulle indgå som en aktiv del af handlingen og filmens univers. Af samme grund etablerede han et samarbejde mellem filmens interne art department og eksterne designforskere, blandt andet fra Massachusetts Institute of Technology (MIT), samt andre personer med interesse i fremtidens teknologier. Blandt disse den før omtalte Peter Schwartz og forfatteren Douglas Coupland. Ud over at være et illustrativt eksempel på

forholdet mellem design og manuskript og nye produktionsstrukturer tjener *Minority Report* således som eksempel på designforskningseksperimenter gennem brug af såkaldte *designfiktioner* og *diegetiske prototyper*, som science fiction-genren har særlige forudsætninger for at udfolde. Forløbet forud for filmens udvikling kan også, selvom dette ikke er udtalt, opfattes som et eksempel på første fase i Roberto Vergantis forestilling om *Design driven Innovation* i filmens verden. Designdrevet innovation adskiller sig på den ene side fra traditionelle kreative designprocesser og på den anden side fra co-design ved som udgangspunkt hverken at sætte sin lid til kunstnerisk intuition eller til brugerinddragelse. Derimod fokuseres der på nytænkning i virksomheder gennem længere og dybere udviklingsforløb, hvis første fase inkluderer workshops med såkaldte *fortolkere*. Disse fortolkere er ofte eksperter som forskere, designere, kunstnere, forfattere, antropologer, sociologer og repræsentanter fra andre virksomheder. Gruppen af fortolkere inspirerer ideelt virksomheden til at foretage afgørende spring i dens designdiskurs, som potentielt kan ændre markedet.²⁶ Udviklingen af idéer i forbindelse med *Minority Report* minder på den måde særligt om Vergantis første af fire faser i innovationsstrategien, hvor der indhentes inspiration fra en bred kreds af fortolkere. Forud for manuskriptets færdiggørelse inviterede Spielberg forfattere, designere og forskere, blandt andet fra MIT, til at diskutere de teknologiske muligheder i filmens nære fremtidsunivers. De forslag, der kom på bordet, blev derefter skrevet ind som elementer i filmens intrige. *Minority Report* virker således stadig som et katalog over designartefakter, der i produktionsåret 2001-2002 var på vej til at blive integreret i virkelighedens verden.²⁷ Udstillingen af disse kommende opfindelser og design i filmens fiktonaliserede verden er i Vergantis forstand *adresseringen* af nyskabelserne. Filmens katalog af mulige og sandsynlige fremtidige design omfatter blandt andet teknologier som ikke-dræbende politivåben, øjenscannere, selvkørende biler, eftersøgningsrobotter og genkendende individualiserede reklamefilm. Det nok mest bemærkelsesværdige og diskuterede af filmens design findes imidlertid i den centrale dekoration af Precrime-kontoret (se figur 6.20).



Figur 6.20. Frame grab af Precrime-kontoret fra Steven Spielbergs *Minority Report* (2002). Filmfotograf: Janusz Kaminski. Production design: Alex McDowell.

Settet udgøres af et kontorlandskab domineret af talrige halvgennemsigtige skærme, der som et rumligt gestusbaseret operativsystem omgiver brugeren. Anderton kan i filmen mellem systemets skærme med fagter som en dirigent søge at manipulere det visuelle materiale, der i lag gestaltes foran ham. Den særlige navigation foregriber på den måde den teknologi, der nu præger tablets, smart-tv og computerspilkonsoller. Teknologien, der var under udvikling i 2002, blev introduceret af en af filmens teknologiske rådgivere, John Underkoffler, der var medlem af den såkaldte Tangible Media Group ved MIT.²⁸ De sets og rekvisitter, der på denne måde blev udviklet til filmen, karakteriseres af David A. Kirby som eksempler på såkaldte *diegetiske prototyper*. Den diegetiske prototype udnytter som tidligere beskrevet filmproduktionen som et laboratorium, der gør det muligt at udvikle og undersøge en prototype eller et artefakts brug og funktionalitet ved at lade det indgå i dramatiserede eller narrative forløb. Samtidig forbereder fiktionen publikum på teknologierne, deres form, funktion og mulige konsekvenser.²⁹ Det var, som Kirby bemærker, for Underkoffler og McDowel særligt vigtigt, at de mulige teknologier blev opfattet, som om de var virkelige. For fremstillingen af dem i filmens univers betød dette blandt andet, at de skulle virke håndterbare, men ikke perfekte. Det betød også, at teknologierne, selvom de blev repræsenteret i en fremtidsverden, ikke måtte virke nye. Teknologier som det gestusstyrede interface skulle fremstilles og opfattes som en naturlig del af fiktionshandlingen. For at imødekomme dette blev virkelige prototyper testet med skuespillere i filmens udviklingsfase. Der blev oven i købet med inspiration fra blandt andet døvesprog og militære (SWAT team) kommandoer udviklet et brugbart sprog af håndtegn, der kunne anvendes i relation til interfacet.³⁰ Systemet blev testet af skuespillere gennem handlingssekvenser i en narrativ kontekst. Resultatet blev ifølge Kirby og Underkoffler, at repræsentationen af teknologisk design i filmen virkede troværdigt. Denne troværdighed kom ikke

kun af at have udviklet og vist et system, der fra en bruger eller tilskueres synspunkt så ud til at virke, men netop også ved at repræsentere systemets mulige fejl. For eksempel vises det i et af filmens handlingsforløb, hvad der sker, hvis en bruger bliver forstyrret og afbrudt midt i en gestus, og et element på interfacets skærm forsvinder. Underkofflers karakteristik af arbejdet med filmens teknologiske design peger således på betydningen af udviklingen og testningen af mulige teknologier, altså såkaldte diegetiske artefakter, i filmens præ-produktion, men også på, hvordan sådanne tests udvikler designerens såkaldte andenordensbevidsthed:

The gestural interface has real narrative and technological consistency. I think the way audience look at the technology in the film and say, 'Wow. Okay, I see how that works. I think I could operate that myself in fact. I learned how from the film. I bet I know what that gesture means, and I bet I know what that command is.' Somehow that technological consistency has remained very, very resonant since the film came out.³¹

Mens samarbejdet med den eksterne designforskning og teknologiudvikling primært knyttede sig til mulige funktioner i genstande, der kunne indgå som rekvisitter eller i filmens sets, handlede det interne designarbejde om udviklingen af filmens visuelle stil og dramatiske fortælling i forening. Det handler det følgende om.

6.17. Udvikling af manuskript og design

Production designeren på *Minority Report*, Alex McDowell, har ved flere lejligheder, blandt andet ved konferencer afholdt af organisationen *5D Institute/The Future of Narrative Media* (ved *University of Southern California*), som McDowell er medstifter af, berettet om designudviklingsarbejder i forbindelse med filmen. Jeg interviewede ham en forårsdag i 2011 i Los Angeles i et af husene i den såkaldte *Warner Village*, hvor forskellige art departmenter holder til hos Warner Brothers. Udefra ligner huset et mellem andre på en almindelig amerikansk villavej, mens dets indre var præget af intenst arbejde omkring talrige computere, hvor der under en del hemmelighedskræmmeri blev udviklet på designet til Zack Snyders *Man of Steel* (2013). Brug af digitale teknologier er karakteristisk for McDowells designarbejde og for flere af de produktioner, han har været involveret i. I et relativt tidligt interview fra 2005 beskriver han, hvordan han opfatter de digitale værktøjer og muligheden for hurtigt at dele materiale i netværk som essentielt for filmens art department.³² Det visuelle univers til *Man of Steel* blev således bygget i en digital model, der gjorde det muligt samlet at undersøge filmens design, for eksempel gennem digital location-scouting. Et mødelokale i art departmentet var således domineret af print af kort over filmens univers, mens de omkringstående vægge var dækket af visualiseringer med udgangspunkt i digitale modeller og andre visualiseringer. I

samtalen om *Minority Report* fremhævede Alex McDowell, at han blev tilknyttet filmen samtidig med manuskriptforfatteren Scott Frank på et tidspunkt, hvor der endnu ikke eksisterede noget egentligt manuskript.³³ Denne praksis er usædvanlig på mindre eller mere gennemsnitlige film, men ifølge McDowell ikke nødvendigvis på store produktioner som *Minority Report*. Ligesom det i dag ofte er praksis på tv-produktioner, at forfattere og designere ansættes før instruktøren. Det er en generel misforståelse, beretter McDowell, at filmen begynder med et manuskript. Ofte tager designet form før eller sideløbende med dette.³⁴ På tidspunktet for McDowells ansættelse eksisterede der således ikke noget endeligt manuskript, men udelukkende Dicks novelle og en fragmenteret verbal adaption udarbejdet af Steven Spielberg. Denne verbale adaption var i bund og grund, fortæller McDowell, et regelsæt, der afgrænsede fortællingens setting og tematik. Temaet og præmissen knyttede sig som nævnt til en forestilling om en nær fremtidig verden, hvor det er muligt at forudsige forbrydelser. Dette udnyttes af politistyrken *Precrime*, der har hovedsæde i Washington DC, hvor historien udspiller sig i 2054. På baggrund af disse begrænsede informationer og Dicks novelle gjorde manuskriptforfatteren Scott Frank og McDowell sig de første forestillinger om filmens univers eller storyworld og udfoldede derefter plottet og designet i større detaljeringsgrad.

6.18. Designets og manuskriptets logik

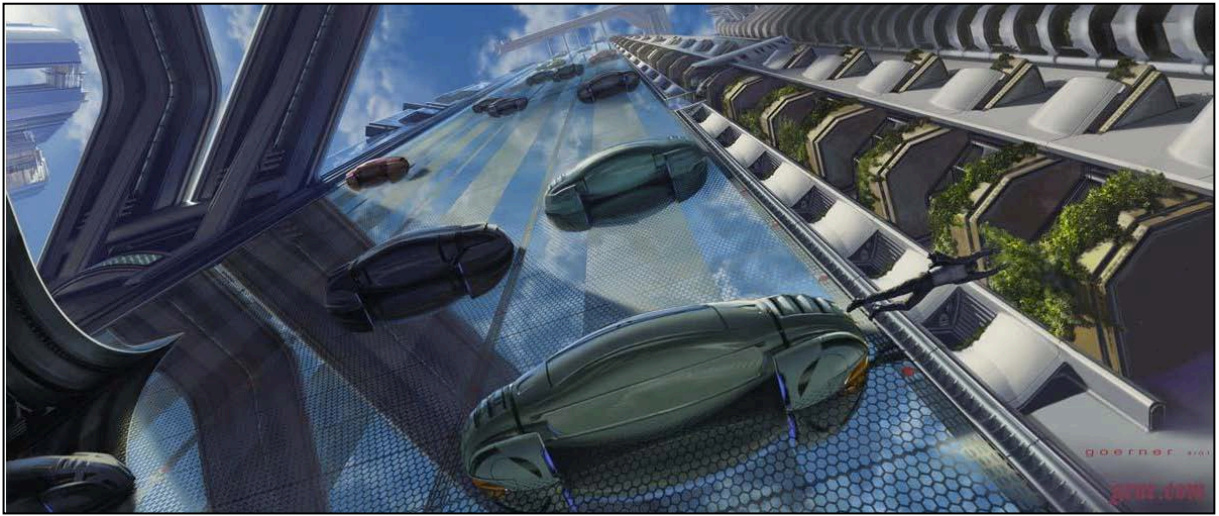
Udviklingen af design og filmmanuskript forløb ifølge McDowell på baggrund af følgende logik: I det regelsæt, der var etableret for fortællingen, gjaldt det, at muligheden for at forudsige forbrydelser var begrænset af en given responstid. Denne tid begrænser *Precrime*s aktionsradius til en del af Washington DC, hvor en stor del af befolkningen for at blive fri for grove forbrydelser derfor ønsker at bo. Byen ekspanderer således, forestillede man sig, i højden inden for *Precrime*s aktionsradius. Højhusbyggeri begrænses naturligt af fysiske love knyttet blandt andet til elevatorers mulige rækkevidde. Da man samtidig i Washington DC ikke må bygge højere end Capitol, forestillede McDowell sig, at en vertikal bydel opstår på den modsatte side af floden Potomac. Disse overvejelser om byens horisontale og vertikale begrænsninger udløste filmens første konkretiserede design og dens første scener i manuskriptform. Frank og McDowell forestillede sig således en by af højhuse præget af eller beklædt med et vertikalt udvendigt vejsystem. Disse huse og de særlige køretøjer, der skulle kunne køre på både vandrette og lodrette veje, repræsenterer filmens tidligste visuelle designidéer og første skrevne scener i manuskriptet. Den første skrevne scene udfolder således en menneskejagt, der forløber både vertikalt og horisontalt i disse omgivelser (se figur 6.21 a).³⁵

Ved siden af den grundlæggende idé om en by præget af horisontale og vertikale bevægelser og begrænsninger opstod andre lignende styrende principper for filmens øvrige design. Det mest tydelige tog på forskellig måde udgangspunkt i forestillingen om *precogs*; de tre orakler. I filmen er de for plottet centrale karakterer nedsænket i en mærkelig mælkeagtig væske centralt i hovedbygningen for *Precrime*. Forestillingen om væskens organiske mønster og farve inspirerede på én gang filmens vandagtige blålige palet samt arkitektur og materialeoverflader i filmens centrale dekoration. Formen på de tre *precogs* bassin inspirerede ligeledes filmens grafiske design af skilte og logoer knyttet til organisationen *Precrime*.

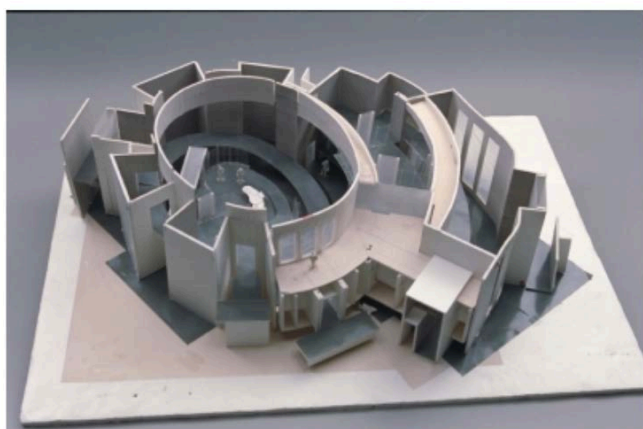
Precrime-bygningens indre, der blev bygget som et stort fysisk set, illustrerer flere af de muligheder, denne visuelle idé frembød, og hvordan idéen knytter sig til filmens tematik og konflikt.

Dekorationen blev bygget som en skal omkring den centrale tank, der indeholder de tre *precogs* nedsænket i væske. Væskens krusninger i overfladen forlænges som ringe i vandet og præger væggenes riflede overflader og bygningens cirkulære struktur. Ved udstrakt brug af gennemsigtige materialer og åbne rum understreger bygningen en idé om virksomhedens øjensynlige organisatoriske transparens, der bevidst modsiges af konstruktionens skjulte indre (se figur 6.22).

Precrime-bygningens gennemsigtige og polerede metaloverflader var desuden inspireret af den franske arkitekt Jean Nouvel.³⁶ Dertil associerer de gennemsigtige overflader og de mange skærme i retning af den for filmen centrale overvågningstematik, der kan opleves i sammenhæng med filmens tidlige fordoblinger i form af medieringer af flachbacks og forudsigelser. Filmens univers er på den måde ikke kun bygget op omkring den enkle forestilling om den vertikale by og vandmetaforen, men er også forbundet med en dybere, bærende tematik. En grundlæggende kontrast i filmens design er forbundet med tid. Tidsoplevelsen er af betydning, da filmen tematisk både interesserer sig for mentale tidsfordoblinger som visioner, erindringer og fortrængninger. Disse tidlige forestillinger medieres i filmen gennem teknologien, men forlænges også ud i byens arkitektur, der både indeholder futuristisk arkitektur og ældre bydele. En del visualiseringer blev fremstillet som concept art af Mark Gorener og opsummerer i koncentreret form konflikten i designet mellem nyt og gammelt, vandreferencer, spejlinger, transparens, medieringer, samt hvordan *Precrime*-logoet kunne repræsenteres i filmens billede. Alle disse elementer er indeholdt i figur 6.21 b (se figur 6.21 b).



Figur 6.21 a og b. *Minority Report* concept art. Øverst (a) *maglev up-shot*, menneskejagt i den vertikale by. Nederst (b) *B-ball court down-shot*, viser både kontrasterne mellem nyt og gammelt, vandreferencerne, skærme og spejlinger. På illustrationen ses desuden Precrime-logoet. Production design Alex McDowell. Concept art: Mark Goerner.



Figur 6.22. *Minority Report* skitsemodel og concept art. *Cog Room Detail*. Concept art, der viser, hvordan vandmetaforen spredes sig fra det bassin, der også er fortællingens dramatiske centrum. Bassinets form går igen i logoet for Precrime. Væskens krusninger gentages i strukturen på væggene, der omslutter rummet med bassinet. Production design: Alex McDowell. Model: Ukendt. Concept art: Mark Goerner.

-
- ¹ Richard Sylbert i Peter Ettedgui: *Production design and art direction*. (Switzerland; RotoVision;1999):40
- ² Se afsnit 6.2 om boundary objects og 6.3 og 6.4 om diegtiske prototyper.
- ³ Samtale med Peter Hjorth 27.01.2011 (Zentropa, Filmbyen)
- ⁴ Susan Leigh Star & James R. Griesemer: Institutional Ecology, "Translations" and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39 (Social Studies of Science, Volume 19, Issue 3 (Aug., 1989)):393
- ⁵ Susan Leigh Star & James R. Griesemer: Institutional Ecology, "Translations" and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39 (Social Studies of Science, Volume 19, Issue 3 (Aug., 1989)):408
- ⁶ Louis L. Bucciarelli: Between thought and object in engineering design (Design Studies Vol 23 No. 3 May 2002):230-231
- ⁷ David Kirby: *The Future in Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Film in Generating Real-world Technological Development*. (Social Studies of Science 40/1, Februaey 2010):53-57
- ⁸ David Kirby: *The Future in Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Film in Generating Real-world Technological Development*. (Social Studies of Science 40/1, Februaey 2010):43-44
- ⁹ Teagur i Andrew Sofer: *The Stage Life of Props* (USA, University of Michigan, 2003): 10-11.
- ¹⁰ Léon Barsacq: *Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions – A History of Film Design* (Boston, New York Graphic Society; 1976):7
- ¹¹ Eksemplet fremhæves her for at illustrere, at udviklingen og afprøvningen af objekter i filmens verden ikke nødvendigvis udelukkende knytter sig til skæringen mellem science fiction og science fact. Makeuppen fra *Max Factor* blev skabt til filmproduktion, men fandt hurtigt anvendelse uden for denne. Oprindeligt, det vil sige op til omkring 1910'erne, var det ligesom på teatret skik, at skuespilleren sminkede sig selv. Principperne fra teatersminken kunne dog i længden ikke direkte overføres til filmen. Problemet blev særlig tydeligt, efterhånden som man i filmen bevægede sig mod brug af flere nærbilleder og samtidig ændrede belysningsteknikker. De teknologiske og æstetiske forandringer betød, at udviklingen af sminke udgjorde et stadig mere innovativt område, der for alvor tog fart, da den polsk-jødiske kosmetolog Maksymilian Faktorowicz, der havde slået sig ned i Los Angeles i 1904 under navnet *Max Factor*, begyndte at udvikle sine plastiske cremer til filmsminke. Stjernernes makeup blev imidlertid hurtigt efterspurgt af almindelige forbrugere, der ønskede en aflans af stjernernes udseende. Selvom figuren altså minder om product placements, er bevægelsen faktisk den omvendte. Filmens fiktive verden invaderer med makeuppens virkelighed. Samme udsivning fra filmverdenen til forbrugerne kan observeres omkring kostumet. Her kunne man i Hollywoods guldalderperiode tale om en decideret sammensmeltning mellem mode og kostumedesign i film. Ikke kun blev filmdesignet behandlet indgående i modebladene, det luksuriøse design havde sine velhavende kunder, mens billigere efterligninger af stjernernes tøj sivede ud til almindelige forbrugere, der besøgte de såkaldte *Cinema Fashion Shops*, der skød op flere steder i USA. Bodil Marie Thomsen knytter særligt fænomenet til 1930'ernes USA, hvor der antageligt skulle have eksisteret 1.400 butikker i kæden. Bodil Marie Thomsen: *Stjernens melodramatiske figur. Den kvindelige filmstjernes betydning og retoriske formforandring fra stumtil talefilm i perioden 1920-40*. (Afhandling ved Det Humanistiske fakultet, Aarhus Universitet; 1993): 120.
- ¹² Trier kom ved et pressemøde efter filmens premiere i Cannes for skade at fortælle, at han var inspireret af æstetikken hos arkitekten Albert Speer. Denne udtalelse og andre medførte Triers bortvisning fra Cannes-festivalen 2011. Omvendt blev filmen belønnet som årets bedste europæiske film, bedste manuskript, bedste filmfotografering, bedste klip og bedste kvindelige hovedrolle. Jette Lehmann modtog som en af flere priser også en pris for bedste europæiske production design i 2011.
- ¹³ Se f.eks. Peter Schepelern: *Lars von Triers Elementer – en filminstruktørs arbejde* (København, Munksgaard Rosinante; 1997): 45 og 204.
- ¹⁴ Rob White: *Interview with Manuel Alberto Claro*. (Film Quarterly, Summer 2012, vol. 65, no. 4)
- ¹⁵ Om Triers metafilmiske strategi se Peter Schepelern: *Lars von Triers Elementer – en filminstruktørs arbejde* (København, Munksgaard Rosinante; 1997): 100.
- ¹⁶ Kommentarspor til filmen.
- ¹⁷ C. S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (Austin, University of Texas Press, 1998): 39-46.
- ¹⁸ Samtale med Jette Lehmann. 02.01.2011 Christianshavn..
- ¹⁹ Samtale med Jette Lehmann. 13.03.2013. Christianshavn
- ²⁰ Samtaler med digital designer Peter Hjort, Filmbyen, Zentropa, Klippegangen: 27.01.2011.
- ²¹ Samtale med Peter Hjort. Zentropa, Filmbyen. Klippegangen. 27.01.11.
- ²² Samtale med Jette Lehmann, Christianshavn, 13.03.13.
- ²³ Paul M. Sammon: *Future Noir: The Making of Blade Runner*. (New York, HarperPrism; 1996): 81.
- ²⁴ David Terrance Fortin: *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home* (Surrey, MPG Books Group; 2011).149.

-
- ²⁵ *Inside Minority Reports' "Idear Summit", visionaries Saw the Future* (Wired; 06.21.2012).
<http://www.wired.com/underwire/2012/06/minority-report-idea-summit>
- ²⁶ Roberto Verganti: *Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovation what Things Mean* (Boston, Harvard Business Press, 2009):13.
- ²⁷ Brian X. Chen: *Six Real Gadgets Minority Report Predicted Corectly* (Wired; 11.10.2008).
[http://www.wired.com/gadgetlab/2008/11/four-future-gad/?utm_source=Contextly&utm_medium=RelatedLinks&utm_campaign=Previous.](http://www.wired.com/gadgetlab/2008/11/four-future-gad/?utm_source=Contextly&utm_medium=RelatedLinks&utm_campaign=Previous)
- ²⁸ *Inside Minority Reports' "Idear Summit", visionaries Saw the Futur e*(Wired; 06.21.2012).
<http://www.wired.com/underwire/2012/06/minority-report-idea-summit>
- ²⁹ "The diegetic prototype inserts itself into the film's drama, which activates the designed object, making it a necessary component of the story. The film itself becomes an opportunity to explore an idea, share it publicly and realize it, at least in part and with the consistency necessary for film production rather than laboratory production." Julian Bleecker: *Design Fiction – a short essay on design, science, fact and fiction*. (Near Future Laboratory; 2009): 39.
- ³⁰ David Kirby: *The Future in Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Film in Generating Real-world Techological Development*. (Social Studies of Science 40/1, Februaey 2010):51
- ³¹ Underkoffler i David Kirby: *The Future in Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Film in Generating Real-world Techological Development*. (Social Studies of Science 40/1, Februaey 2010):52
- ³² Michael Rizzo: *The Art Director Handbook for Film* (Oxford, Focal Press; 2005): 122.
- ³³ Samtale med Alex McDowell hos Warner Brothers. LA, 15.03.2011.
- ³⁴ Tali Krakowsky: *Building Fiction: Storytelling as Logic* (Creativity on-line, 2009) [http://creativity-online.com/news/building-fiction-storytelling-as-logic/137256.](http://creativity-online.com/news/building-fiction-storytelling-as-logic/137256)
- ³⁵ Samtale med Alex McDowell hos Warner Brothers. LA, 15.03. 2011.
- ³⁶ David T. Fortin: *Architecture and Science-fiction Film. Philip K. Dick and the Spectacle of Home* (Surrey, MPG Books Group; 2011).149-150.

7. Filmens fysiske og visuelle designartefakt

In the universal silence of the image, the fragments of a broken vase could “talk” exactly the way a character talked to his neighbour, and a person approaching on a road and on the horizon as a mere dot “talked” as someone acting in close-up - Rudolf Arnheim¹

Man kan forstå filmens design udspaltet i filmens designidé og designplan, forbundet af filmens designproces, ført frem til filmens endelige designartefakt, opfattet som eksisterende i to indbyrdes afhængige indeksikalsk forbundne, men fysisk adskilte tilstande. Jeg har tidligere beskrevet disse henholdsvis som filmens fysiske og visuelle artefakt.² Man kan opfatte filmens tredimensionelle fysiske design af kostumer, rekvisitter, møbler og dekorationer som filmiske artefakter af én orden, mens repræsentationer af disse i sammenhæng med filmens todimensionelle levende billede af grafisk form i bevægelse kan opfattes som et designartefakt af en anden orden. Mens denne forskel er karakteristisk for den fotograferende film, eksisterer den ikke i digital animation, hvor alt i og omkring billedet så at sige er af samme stof.³ Som alternativ til den fotografiske films *mise-en-scène* taler Mike Jones i den forbindelse om det computergenerede billedes *mise-en-space*.⁴ Det dobbelte artefakt kommer til udtryk i live-actionfilm, hvor fysiske objekter er (film)fotograferet. Forestillingen om det filmiske designartefakts fysiske og visuelle inkarnationer præger imidlertid også afvigende designtraditioner, der vægter arbejdet med filmens design forskelligt. Disse forskellige designtraditioner kan, som vi har set, afsmitte på terminologien knyttet til filmdesigneren. Termen *filmarkitekt* knytter sig til forestillingen om arbejdet med fysisk, tredimensionelt arkitektonisk design til film, mens termen *art director* oprindeligt knytter sig til grafisk arbejde i levende billeder. Termen *production designer* forener i en vis forstand de to, men var oprindeligt tættest på den sidste. Forskellen kommer ikke mindst til syne i prioriteringen af arbejdet med forskellige typer designplaner. Tydeligst i forholdet mellem vægtning af den fysiske model på den ene side og illustrationen eller storyboardet på den anden. Juan Antonio Ramírez skelner således i sin historiske behandling mellem filmens *illustratorer* og dens *arkitekter*.⁵ Mens jeg i forbindelse med filmens dobbelte designartefakt har vægtet, hvordan dette bevæger sig fra den fysiske tredimensionelle scenografi til det todimensionelle levende billede, vægter for eksempel Georgina Shorter i sin praktiske håndbog om arbejdet med filmens designplan bevægelsen fra forberedelsen af designet i todimensionelle illustrationer til realiseringen i en tredimensionel model.⁶ Hvordan arbejdet end vægtes, kan det konstateres, at der i arbejdet med filmens design eksisterer en fortløbende diskussion mellem

vægtningen af de forskellige formater og dimensioner. I det følgende vil jeg primært vægte en analytisk behandling af filmens visuelle designartefakt, som det kommer til udtryk i det filmiske værk. Det betyder, at jeg primært tager afsæt i eksempler fra det filmiske værk, som det udfolder sig i det levende billede, mens det fysiske design for sig kun behandles i mindre grad. Det betyder ikke, at der ikke på denne baggrund kommenteres på filmens fysiske designartefakt.

I det følgende vil jeg altså primært forholde mig til problemstillinger knyttet til analysen af det filmiske design i det levende billedes todimensionelle design. Forslag til analytiske modeller vil, som afhandlingen i det hele taget, primært tage udgangspunkt i et formalistisk og poetisk synspunkt. Anbefalingen af analytiske modeller samt eksempler på deres brug i håndteringen af det filmiske designartefakt er på den måde hovedmålet med kapitlet. Den analytiske håndtering af det filmiske billede tager udgangspunkt i en udspaltning af det levende billede i dets tekniske, sceniske og visuelle elementer, relateret til men ikke nødvendigvis domineret af filmens dramatisk fortællende indhold. Denne håndtering forstås ud fra det grundlæggende synspunkt, at det levende billede i det øjeblik, det løsrives fra det dramatiske, opløses til noget andet end det, vi her forstår ved filmen som en dramatisk fortællende beholder. Det lader sig med andre ord ikke gøre at forholde sig analytisk til filmens design uden at forholde sig til det dramatiske fortællende indhold. Jeg forstår altså det filmiske designs funktion relateret til, men ikke nødvendigvis domineret af eller dominerende over, filmens dramatisk fortællende indhold. Dette må altså altid og naturligt inkluderes i analysen af designet. Jeg advokerer altså for en balanceret behandling af relationen mellem det fortællende og filmens design. De to er, som vi har set, i realiteten ofte svære at adskille. For eksempel kan handlingssekvenser være integreret i steder og genstande som *affordance* i filmens simulerede verden. Det er på den ene side ikke hensigtsmæssigt at reducere analysen af filmens design til en behandling af rene abstrakte former og farver i billedet. Omvendt risikerer man ved at vægte det dramatisk fortællende at forveksle designanalysen med handlingsreferenten.⁷ Jeg foreslår derfor en model, hvor det tekniske, sceniske og visuelle står i et uadskilleligt forhold til hinanden, men også altid relateres til det dramatisk fortællende forløb i tid og rum.

7.1. Film, formalisme og poetik

Håndteringen af filmens designartefakt sker i det følgende gennem en primært poetisk formalistisk inspireret analyse. Den bagvedliggende årsag til dette er som beskrevet afhandlingens generelle interesse for designets skabelse og de primært æstetiske overvejelser, der knytter sig til denne. Det er den væsentligste kvalitet ved det formalistiske synspunkt, at det i sin analyse som udgangspunkt

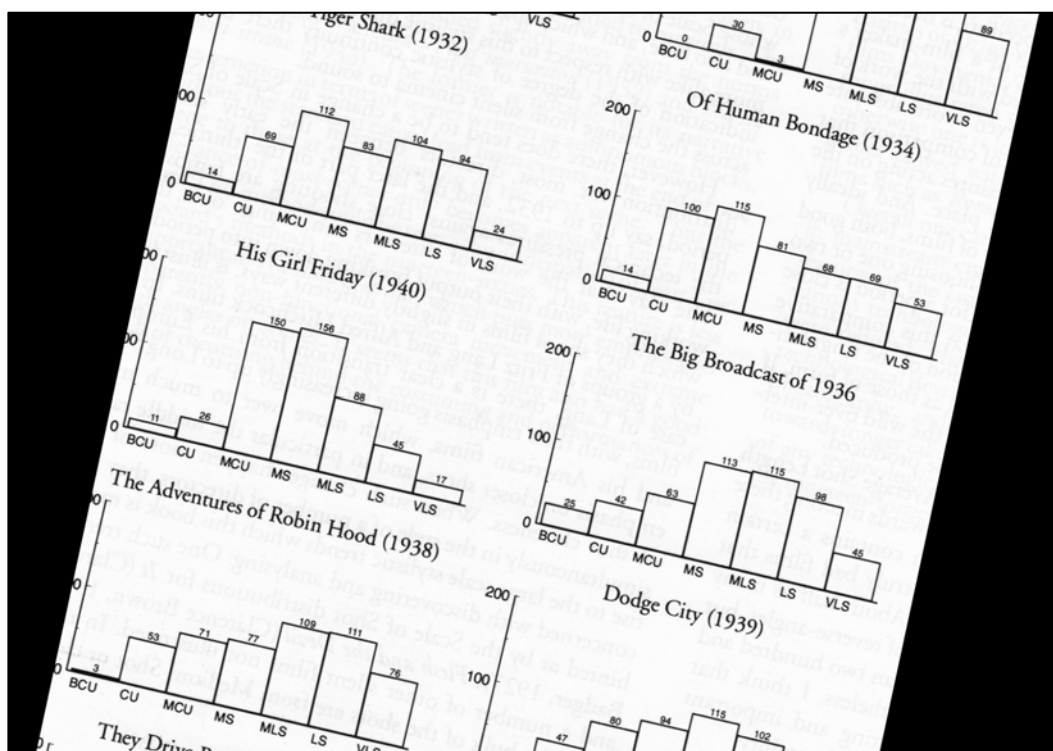
isoleret interesserer sig for (kunst)værkets eller artefaktets formelementer. I bedste fald bliver resultatet på den måde en fordomsfri eller neutral analyse og forståelse af værkets æstetiske udtryksparametre. Håndteringen af disse udtryksparametre har imidlertid samtidig haft betydning for skabelsen af værket. Man kan derfor også opfatte analysen af et designartefakt eller et filmværk som en registrering af sandsynliggjorte spor af kunstneriske valg, der har fundet sted i skabelsen af det. Jeg har tidligere konstateret, hvordan poetikken og retorikken blev skabt med anvisning for øje, og hvordan disse derfor med fordel analytisk har kunnet vendes om.⁸ For at kunne registrere de designvalg, der eksisterer som spor i filmen, må man besidde viden om, hvordan og under hvilke vilkår filmen og dens design tænkes og produceres. Man vil, hvis denne viden findes, med udgangspunkt i filmens designartefakt ideelt kunne bevæge sig baglæns og finde (mulige) spor af valg i designarbejdet knyttet til de tidligere designinkarnationer. Analysen er derfor primært optaget af at opfatte gentagede audiovisuelle mønstre, der kan understøtte forestillingen om et bevidst (eller ubevidst) kunstnerisk (eller ikke-kunstnerisk) designvalg og eventuelt at finde disse valg bekræftet i filmens udviklings- og produktionshistorie. Fordelen ved formalismen som udgangspunkt er således, at den fokuserer på virkninger i værket, der fortæller om eller optræder som præg af dets skabelse og hensigt. Derved lader analysen sig som udgangspunkt ikke distrahere eller aflede af kontekst. Selvom for eksempel socioøkonomiske, ideologiske, nationale, historiske eller teknologiske fænomener bidrager væsentligt til forståelsen af et værks skabelse, status, kommunikation og gennemslagskraft, bidrager disse som udgangspunkt i denne optik ikke nødvendigvis til forståelsen af filmens design, æstetiske udtryk og virkninger. Begrænsningen ved den formalistiske metode er omvendt, som Noël Carroll bemærker det, at dens resultat kan ende i ren beskrivelse, hvis ikke dens analyse forenes med en forestilling om formål eller *telos*.⁹ Formen i den individuelle film og dens design bør med dette in mente opfattes som sammensætningen af og udtrykket i de æstetiske parametre, der støtter eller afviger fra dens tilsyneladende hensigt eller intention. Intentionen eller det formålsrettede i filmens design vil som regel, men ikke nødvendigvis altid, været knyttet til det indholdsmæssige i den dramatiske handling og i den forbindelse være forbundet med karakteristik af fiktive, handlende figurer i filmen.

7.2. Formalismens problemer

Formalismen kan, som vi har set, tilbyde en fordomsfri analyse interesseret i designets udtryk og skabelse, men vil ofte have en begrænsende, beskrivende karakter. Når dette er nævnt, skal yderligere to problematikker i relation til den formalistiske behandling af filmens designartefakt

bemærkes. Den første knytter sig til en normativ opfattelse af formalismen, den anden til en tilbøjelighed i filmanalysen til at reducere det stilistiske til et teknisk kvantificerbart register. Den første problematik knyttet til det formalistiske synspunkt står i forbindelse med filmæstetikens hovedskisma mellem realisme og formalisme. I den sammenhæng opfattes formalismen som en synsmåde, der ikke kun bemærker filmens visuelle formelementer, men også som hos Rudolf Arnheim tillægger disse en slags forrang.¹⁰ Formalismen bliver på den måde udtryk for en synsmåde, der for at knytte filmen til kunsten vægter de elementer, der tydeligt viser filmen eller tv-serien som andet og mere end mekanisk (re)produktion. Dette gøres særligt ved at fremhæve formelementer, der bevæger sig bort fra en realistisk virkelighedsgengivelse og det dramatisk fortællende. Denne tendens findes også hos andre senere teoretikere som Noël Burch. Mens Burch interesserer sig for det visuelle parameter på en måde, der er inspirerende for analysen af den filmiske designartefakt, vender han sig bort fra den verden af handlende figurer, der er den dramatisk fortællende films kerne.¹¹ Selvom man generelt ikke kan hævde, at filmteorien er uinteresseret i fortælling (det er den generelt i høj grad), kan der være tale om et problem vedrørende *håndteringen* af det fortællende i filmteorien. Man har, som den danske filmprofessor Torben Grodal bemærker, i den filmvidenskabelige diskurs (igen) generelt interesseret sig mere for, hvordan fortællingen blev medieret, og mindre for fortællingens egentlige indhold.¹² Det fortællende tænkes for eksempel i narrationsteorien som et system i højere grad end som et kunstnerisk udtryk knyttet til et muligt væsentligt og interessant indhold. For den visuelle stil (og dermed filmens design) betyder dette tilsammen, at den altså først er blevet associeret med kamera- og redigeringsteknikker. Dernæst er det fortællende blevet associeret med forskellige måder eller strategier, hvorigennem det fortællende indhold er blevet fremført. På den ene side har filmfotograferingen indtaget en privilegeret position i behandlingen af den filmiske stil. På den anden side har for eksempel narrationsteoriernes behandling af det fortællende tilbudt en struktureret, men også en udvendig eller teknisk tilgang til fortællingens substans. Den har, som Rosalind Galt bemærker, dertil tendens til at overse filmens mulige kulørte og ornamenterede udtryk som kvaliteter i sig selv.¹³ Dette problem binder sig til det andet af formalismens problemer. Man vil som nævnt typisk og rimeligt forbinde filmens design til dens stilistiske parameter. I formalistisk inspirerede stilanalyser er der imidlertid, for eksempel hos David Bordwell, en vægtning i en retning, der forbinder stilanalysen til kvantificerbare teknikker. I Bordwells stilanalyse anvendes teknik og stiltræk således også ofte synonymt.¹⁴ Bordwell har desuden med overbevisning anvendt kvantificerbare metoder for på den måde for eksempel at kunne påvise forandringer i det stilistiske parameter. For eksempel har han

registreret divergerende klippefrekvenser i relation til den æstetik teknologiske udvikling i filmens historie. Mens mange forudsagde en fremtid med faldende klippefrekvens, kunne Bordwell omvendt registrere en stigende.¹⁵ (Den lange, ubrudte indstilling er ellers blevet beskrevet som en funktion af den digitaliserede film.)¹⁶ På samme måde har Barry Salt beskrevet forandringer i parametre, der knytter sig til framing ved at opdele denne i standarder og tælle deres udbredelse over historisk tid (se fig. 7.1).¹⁷



Figur 7.1. Diagram over beskæringsfrekvenser i film fra 1930'erne. Optælling og sammenligning af beskæringstyper fra supernær billeder BCU: Big Close Up, over CU: Close Up, MCU: Medium Close Up, MS: Medium Shot, MLS: Medium Long Shot, LS: Long Shot, til total: CLS: Vide Long Shot. Diagram fra: Salt, Barry: *Film Style, Technology, History & Analysis* (London, Starword, 1983):220

I forlængelse af det beskrivende udgangspunkt og et ønske om ikke for hurtigt at udfolde vidtrækkende symptomlæsninger forholder Bordwell sig desuden kun meget forsigtigt til kunstneriske intentioner. Behandlingen af filmisk design knyttets dertil ofte til en opfattelse af stil, hvor denne opfattes som *dominerende* eller *tilbageholdt*. Den klassiske film defineres således som præget af en narrativ strategi karakteriseret ved en uhindret passage af det fortællende indhold gennem stilen. Stilen kan derimod dominere andre mere eksperimenterende fortællestrategier. På den ene side er den dominerende klassiske narration karakteriseret ved tilbageholdt stil, på den anden side

opfattes stiltræk som dominerende i afvigende narrationer.¹⁸ Dette er selvsagt et problem for behandlingen af det filmiske design, der i systemet så at sige falder mellem to stole. Behandlingen af stil knytter sig primært til afvigelser, mens behandlingen af klassisk stil fokuserer på, hvordan stilen skjules, eller på, hvordan den dominerer lokalt i afgrænsede sekvenser. De her påpegede begrænsninger i udfoldelsen af de formalistisk inspirerede metoder skal ikke forveksles med en kritik af metoden i sig selv. Denne kan som tidligere nævnt være frugtbar både for forståelsen af værket og for produktionen af det. Bruce Block benytter således en metode til kontrol over det visuelle design i udviklingen af dette, der omvendt kan inspirere analysen af dets værk som designartefakt. Før jeg kommer dertil, skal der knyttes nogle bemærkninger til C.S. Tashiros håndtering af filmens design og forholdet mellem det totale design og filmens *mise-en-scène*.

7.3. Filmens totale design og mise-en-scène

Hvis man vil undersøge designet i det filmiske billede, forudsætter det, at man som udgangspunkt opfatter dets totale design, men samtidig ikke forveksler dette med film eller tv-serier, der i sin produktion nødvendigvis er præget af totalt design. Altså behøver man ikke at indskrænke sin interesse til tydelig studieproduktion eller animationsfilm. Analysen indskrænker sig heller ikke nødvendigvis til afgrænsede områder i filmen, som tydeligt er præget af design, eller til repræsentationer af designartefakter i filmen. Man må altså altid som udgangspunkt opfatte hele filmen som et sammenhængende levende billede og analysere dette som et designartefakt i sin totalitet. Jeg har tidligere skildret, hvordan den analytiske håndtering af filmens design ikke altid synes opmærksom på dette og mere eller mindre ureflekteret har behandlet analysen af filmens design som design af det fysiske artefakt; for eksempel dekorationen. C.S. Tashiro kritiserer af lignende grunde Charles og Merella Affron for deres analytiske håndtering af filmens design. Affron & Affron opstiller således et taksonomisk system til klassifikation af forskellige filmdesignformer. Disse ordner sig som henholdsvis *set as denotation*, *punctuation*, *embellishment*, *artifice* og *narrative*.¹⁹ 1) Det denotative set er domineret af relationen til intrigen og præget af neutralt design som for eksempel i John Hustons *The Maltese Falcon* (1941). 2) I film præget af *det tegnsatte set* (*set as punctuation*) tillades dekoration punktvis eller lokalt at optræde. Et eksempel hos Affron & Affron er Billy Wilders *The Apartment* (1960). 3) *Det udsmykkede set* (*set as embellishment*) lader sig enklest forbinde med tydelige historiske eller stilefterlignende film som William Wylers *Ben-Hur* (1959) eller Vincente Minnellis Van Gogh-film *Lust for Life* (1956). 4) *Set som værk* (*set as artifice*) betegner film, hvor settet modsat den første kategori eksisterer i egen ret og dominerer narrativen. Ifølge Affron & Affron er det tydeligt i

for eksempel Ridley Scotts *Blade Runner* (1982), Laurence Olivers *Henry V* (1944) og Billy Wilders *Sunset Boulevard* (1950). 5) I den sidste kategori, *set som narrativ*, smelter dekoration og narrativ sammen ved at eksistere som en enhed, der opstår ved, at tid og rum virker som en (tilnærmelsesvis) ubrudt enhed. For eksempel Alfred Hitchcocks *Rope* (1948), *Rebecca* (1940) og *Rear Window* (1954). Man kan altså opfatte systemet som en graduerende kæde af settyper bestemt af deres forbindelse til det fortællende indhold. Affron & Affron sætter desuden designet i relation til, hvad de karakteriserer som filmens *virkelighedseffekt*. For eksempel er design i den første kategori fokuseret på at etablere tid, sted og stemning. Denne kategori vægter ifølge Affron & Affron *virkelighed* ved enten tydeligt at forholde sig til fiktionens realisme eller genrens virkelighed. Eksemplerne er således hentet fra tydelige genrefilm som Hustons *The Maltese Falcon* og Anthony Manns *Winchester 73* (1950).²⁰ Pointen er, at disse film i designet grundlæggende ikke udviser ambitioner om dybere karakteriseringer og derved kun opfylder settets mindstemål for funktionalitet, der gør det muligt at placere handlingen i tid og sted. Klassifikationen i sig selv bidrager på den måde ikke, kan det indvendes, til nogen dybere analytisk indsigt og kan have præg af et værdisystem, hvor for eksempel det denotative set ikke vægtes højt. På den måde synes der også at eksistere en vis vilkårlighed i systemet. Nogle dekorationer, der kategoriseres som narrative, kunne måske lige så godt kategoriseres som enten denotative eller som værk (*artifice*).

C.S. Tashiro kritiserer først og fremmest Affron & Affron for i deres graduerede system at vægte designets relation til den dramatiske fortælling og, væsentligere, for kun at forholde sig til filmens design som repræsentationer af sets. Ved på den måde at forholde sig restriktivt til filmens design kan Affron & Affron ikke forholde sig til filmens totale design.²¹ Forståelsen af filmens totale design er her sammenligneligt med filmens levende billede som det visuelle designartefakt. Det totale design skal altså netop ikke forveksles med Affron & Affrons sidste kategorier af privilegeret design i *set artifice* og *narrative*. Det levende billede som designartefakt er, som det skal forstås i det følgende, derimod muligvis tættere på og svært adskilleligt fra det, der ofte forstås ved filmens *mise-en-scène*. Hvor filmens *mise-en-scène* oprindeligt henviste til filmens iscenesættelse i forbindelse med indspilningen, henviser termen nu i højere grad til iscenesættelse af alle filmens virkemidler, som de kommer til udtryk i den endelige film. *Mise-en-scène* kan dog også associere i retning af en bestemt filmisk stil som foretrukket af Andre Bazin. Stilen opfattes så som en modsætning til montage- og analytisk (dramatisk) stil, der begge i højere grad anvender klip i deres udtryk; i montagefilmen for at fremme argumentationen og i den analytiske stil for at fremme følelsen. Bazin, der også afviser ekspressionismen for på samme måde som de førnævnte stilarter at manipulere følelser, foretrak

som tidligere beskrevet lange dybdekomponerede indstillinger, hvor scenens tid og rum ikke klippes op.²² Jeg forstår her filmens mise-en-scène som filmens totale iscenesættelse, uanset stil, og forbinder de visuelle og de sceniske elementer med filmens totale design. Hvor filmens mise-en-scène altså forstås som totaliteten af filmens iscenesættelse, skal det levende billedes designartefakt, hvordan man end forholder sig til det, her opfattes som en underkategori fokuseret på det visuelle udtryk og de sceniske elementer.

7.4. Filmdesign som kommunikation

Som alternativ til blandt andre Affron & Affron opstiller C.S. Tashiro et system, der tillader en håndtering af filmens design, der ikke umiddelbart tager afsæt i relationen til narrativen og ikke er begrænset til interessen for den fysiske dekoration. Mens dette system på den ene side inspirerer til behandling af filmens designartefakt, indeholder det, som det fremstilles hos Tashiro, også nogle begrænsninger, der særligt knytter sig til Tashiros fokus på billedets meddelelse. Tashiros opfattelse af designets kommunikation illustreres af en lille analyse af betydninger genereret gennem repræsentation af drikkeglas i Stanley Kubricks *Barry Lyndon* (1975). Tilstedeværelsen eller fraværet af drikkeglas i filmen kan ifølge Tashiro ordnes i tre niveauer. I det første niveau etablerer glassene en virkelighed, hvor man i 1800-tallets Europa havde adgang til drikkeglas. De gør det samtidig muligt i filmens handling at drikke af glas. Denne funktion har jeg i afhandlingens kapitel 2 sammenlignet med artefaktets *affordance*. Man ville også kunne hævde, at hver rekvisit er et dramaturgisk *set-up*, der skal forløses som *pay-off*. Dertil etablerer glassene mulighed for i det andet niveau at findes eller ikke findes i forskellige sammenhænge, hvor man enten ville eller ikke ville forvente dem. Selvom Tashiro ikke formulerer det sådan, etablerer glassene og deres eventuelle fravær gennem deres forbindelse til parameteret *drikkebeholdere* et hierarki knyttet til den sociale orden i filmens fiktionsunivers. Dertil findes der hos Tashiro en tredje niveau, hvor for eksempel en genstand bryder systemet og tilsigtet eller utilsigtet etablerer sin egen betydning, associeret i retning af anakronismer (eller det, Pier Paolo Pasolini kalder *brute objekter*).²³ Man kan i denne sammenhæng muligvis tænke på objekter med selvstændig eksistens i billedet, uden tilknytning til handlingen. En ting som ting i sig selv. Tashiro synes imidlertid særligt interesseret i meddelelsen, der i eksemplet kommunikerer gennem glassenes fravær eller tilstedeværelse. Vægtningen af det kommunikative træder tydeligere frem i Tashiros behandling af det filmiske billede. Tashiro benytter her Franklin J. Schaffners klassiske sci-fi-thriller *Planet of the Apes* (1968) som eksempel. Filmen handler om en gruppe astronauter, der nødlander på en planet behersket af aber og er ikke

mindst berømmet for det voldsomme slutbillede af New Yorks frihedsgudinde sammensunken på stranden. Ved synet af gudinden går det op for os som tilskuere og for den strandede astronaut, at abernes planet er jorden. Billedet virker således som filmens dramatiske indsigtsmæssige forløsning; *anagnorisis*. Tashiro bemærker imidlertid for det første, at man ikke kan forstå betydningen af slutbilledet, hvis man ikke har forhåndskundskab om Frihedsgudinden, og derfor ikke opfatter den afgørende information: at menneskenes civilisation i filmen er gået til grunde.²⁴ Det er muligvis rigtigt, men ved at vægte dette afledes opmærksomheden også fra filmbilledets egentlige design. En formanalyse ville i højere grad bemærke billedets kompositoriske opbygning. Kontrasten mellem horisontlinjen og gudinden, hvis arm rækker lodret mod himmelen, samt skalakontrasten i forholdet mellem det knælende menneske på stranden over for den store figur, der nedsvælges i sandet. Disse visuelle og sceniske virkninger omtales ikke, selvom de udgør de umiddelbart tydeligste i billedets design. Symptomatisk bemærkes det heller ikke, at filmen er i farve, selvom bogens gengivelse er i sort-hvid. Ud over at aflede opmærksomheden fra det filmiske billede risikerer man ved at vægte filmens design som meddelelse at bevæge sig ud i selvmodsiggende argumenter. Tashiro skriver for eksempel, at grunden til, at der ikke eksisterer flere film som *Das Kabinett des Dr. Caligari*, er den ekspressionistiske films manglende genkendelighed.²⁵ Hvad enten man har veneration for den tyske ekspressionisme eller ej, er det et problematisk synspunkt. For det første har *Das Kabinett des Dr. Caligari* klassikerstatus i filmhistorien og optræder som tilbagevendende eksempel i diskussioner af filmisk stil. For det andet gik filmen i sin samtid ikke upåagtet hen og var heller ikke stilistisk enestående. *Caligari* blev produceret under omstændigheder i mellemkrigstidens Tyskland, hvor det at udfolde ekspressionistisk inspirerede scenografier både på teatret og i filmen var en eksisterende mulighed, også uden for avantgarden. Det er ikke kun en ufrugtbar kritik at rejse mod filmen, at den ikke kommunikerer, det er også fra et historisk synspunkt forkert. Det kunne muligvis være mere frugtbart at diskutere filmens problematiske affordance end at problematisere ekspressionismens uvirkelighed som sådan. Uvirkeligheden knytter sig ikke nødvendigvis til genren, men muligvis til filmens overdrevne uhåndterbare rekvisitter og (teater)malede setstykker. Oplevelsen af det uvirkelige er desuden en hensigt i filmen. Tashiros hovedærinde er, skal det indskydes, en analyse af filmiske designstrategier i forholdet til dramatiske fortællinger udspillet i historisk tid. Disse kategoriseres hos ham som enten *Realist History*, *Designer History* eller *Didactic History*.²⁶ I *Realist History* findes sandheden i den rekonstruerede overflade, og designet tjener som en form for historiens alibi. Man forsøger at filtrere plottet gennem en historisk bevidsthed om tidens sanselighed, som for eksempel i Viscontis *Leoparden* (1963). I *Designer History* er plottet sekundært i forhold til designet,

mens det i didaktisk design underordnes dramaets opbyggelighed gennem fokus på sociale magtstrukturer eller psykologiske forklaringsmodeller, udspillet i realistiske locations. Laurence Oliviers *Henry V* bedømmes som et problematisk eksempel på *Designer History* (der minder om Affron & Affrons *Set as Artifice*), blandt andet, men ikke kun på grund af de skiftende designstrategier, filmen udfolder. Filmen veksler således mellem forskellige design inspireret henholdsvis af forestillinger om det Elizabethanske teater, middelalderens miniaturemaleri og mere realistiske repræsentationer, for eksempel af skuespillerkroppen. Tashiro går ud fra, at filmens stilistiske eklekticisme hæmmer filmens henvendelse og sammenligner denne øjensynlige mangel med filmens også problematiske sproglige henvendelse:

This division into distinct styles immediately establishes a distance between the viewer and the image equivalent to the difference between contemporary speech and Shakespeare's period poetry.²⁷

Fremmedheden i designet sammenlignes altså med fremmedhed i Shakespeares sprog, hvor man omvendt og, mener jeg, mere frugtbart ville kunne fremhæve kvaliteterne i begge. Fra et dramaturgisk synspunkt er det i det mindste muligt at indleve sig i alle mulige også sammensatte universer og karaktergestaltninger (fra pelsdyr til agonauter), så længe der i dem i det mindste også eksisterer en følelsesmæssig spejling, genkendelse, konflikt eller fascination. Vanskeligheden ved indlevelse i ikke-samtidsrealistiske verdener er nok ikke så meget et spørgsmål om disse verdener formindskede ydre genkendelighed, men i højere grad om deres indre sammenhæng, og i hvilken udstrækning de tiltaler fantasien. Ligesom det kræver en god fantasi at læse fiktion, kræver det som udgangspunkt en udviklet fantasi at indleve sig i, analysere og dermed forstå visuelle fiktioner. Denne fantasi eller indlevelse kombineret med analysens distance er analysens udfordring. Samtidig kan fremstillingen af affordance i filmen, som Torben Grodal bemærker det, enten hæmme eller fremme oplevelsen af virkelighed i det levende billedes simulerede verden. Virkelige eller uvirkelige oplevelser i filmen har således intet med filmens kunstneriske kvalitet at gøre, men knytter sig primært til forskellige stilistiske valg, der vægter enten subjektivitet eller objektivitet i den filmiske fremstilling.²⁸

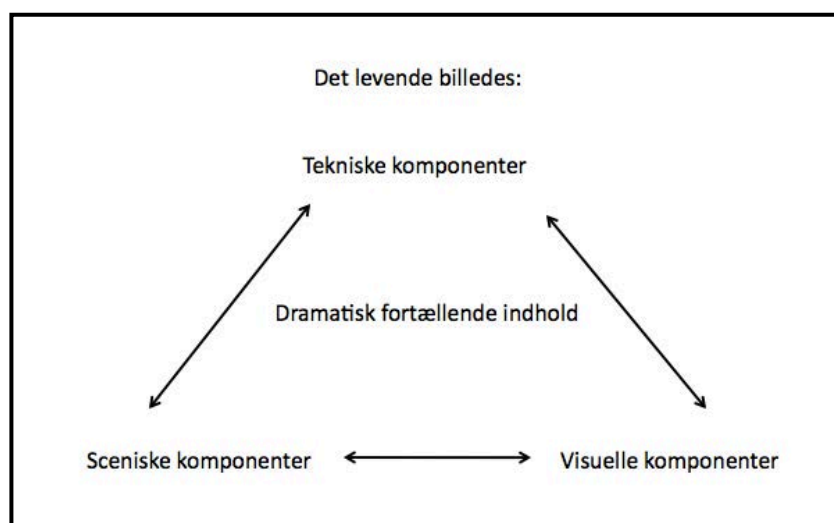
7.5. Analyse af filmens designartefakt: det tekniske, det sceniske og det visuelle design

Mens der som beskrevet er nogle begrænsninger i Tashiros håndtering af filmens designartefakt, findes der hos ham også anvendelige fremgangsmåder, hvoraf flere ligger til grund for de følgende afsnit i dette kapitel. Disse afsnit vil i kort form opliste anbefalinger af og eksempler på en mere

formalistisk tilgang til analysen af det filmiske billede. Grundlæggende foreskriver den i det følgende anbefalede metode en opdeling af det filmiske designartefakts billede i dets 1) tekniske komponenter, 2) sceniske komponenter og 3) visuelle komponenter. De sceniske komponenter er indeholdt i filmens fysiske artefakt, mens de visuelle komponenter er indeholdt i filmens visuelle artefakt. Man kan indledningsvist beskrive metoden som analysen af sammenhængen mellem:

- 1) Teknik: De tekniske komponenter forstået som bestående af enten filmfotografisk teknik, animationsteknik eller scenografisk teknik (på location eller i studie).
- 2) Motiv: De sceniske komponenter, som blandt andet rekvisit, kostume og dekoration.
- 3) Komposition: De visuelle komponenter i det levende billede, som sammensætningen mellem blandt andet form, farve, bevægelse, tone og tekstur.

En analyse vil vægte sammenhængen mellem disse tre i relation til det dramatisk fortællende eller vægte en af delene i relation til en eller flere af de andre i systemet (se figur 7.2). Det følgende vil for eksempel i mindre grad forholde sig til det tekniske design og i højere grad til de enten sceniske elementer eller visuelle komponenter. Mens Bruce Block inspirerer behandlingen af de visuelle komponenter, er han begrænset i behandlingen af de sceniske. Tashiro opstiller omvendt et system for de sceniske komponenter, men interesserer sig i mindre grad for deres visuelle organisering som komposition i det levende billede. Det følgende kan på den måde opfattes som et forsøg på en kobling mellem de to – tilføjet et teknisk niveau. Dertil vægtes forbindelsen til det dramatisk fortællende indhold og den dramatiske setting.



Figur 7.2. Viser sammenhængen mellem fortællende indhold samt tekniske, sceniske og visuelle komponenter i det levende billede.

7.6. De tekniske komponenter

Som i anden billedanalyse er validiteten af analysen blandt andet betinget af evnen til i en vis udstrækning at genkende teknikker i fremstillingen af billedværket. I forbindelse med det filmiske billede må man således i første omgang, hvad der som regel ikke er vanskeligt, kunne skelne mellem animationsfilm og live-actionfilm. Derimod kan der opstå problemer i forbindelse med genkendelsen af billedets teknik i såkaldte hybride film, der blander teknikker. I den hybride film er det således ikke nødvendigvis umiddelbart muligt at se, hvilken blanding af teknikker der er anvendt i fremstillingen af den. Grundlæggende kan man antage, at mens mange film er præget af enten fysiske, optiske eller digitale effekter, vil det, vi her omtaler som hybride film, være domineret af digitalt genererede billeder eller CGI. Efter denne overordnede klassifikation må man, hvis der er tale om live-actionfilm, som vi primært interesserer os for her, undersøge kameraets teknik. Altså, er der tale om fotografisk film eller digital film, sort-hvid film, farvefilm eller farvelagt film, hvilket format filmen er optaget i, kameraets bevægelsesteknik, belysningsteknik, hastighed, linsevalg etc. Det vigtigste i denne sammenhæng er naturligvis designets teknik, men da live-actionfilmens billede her opfattes som et møde mellem designet og kameraet, er de to vanskelige eller umulige at behandle separat. Man må grundlæggende kunne skelne mellem kameraets teknik og designets teknik, men samtidig vide, at deres udtryk overlapper.

Vigtigst i relation til analysen af designet i det filmiske billede er dernæst undersøgelsen af, om eller i hvilken udstrækning filmen eller tv-serien er indspillet on location eller i studie. Ikke al realisme er optaget on location, ligesom ikke al ikke-realisme er studiebaseret. At forlænge modsætningen mellem stilistisk realisme og formalisme til en afsmitning i retning af enten location eller studie er, som George Sadoul bemærker det, ikke nødvendigvis mulig:

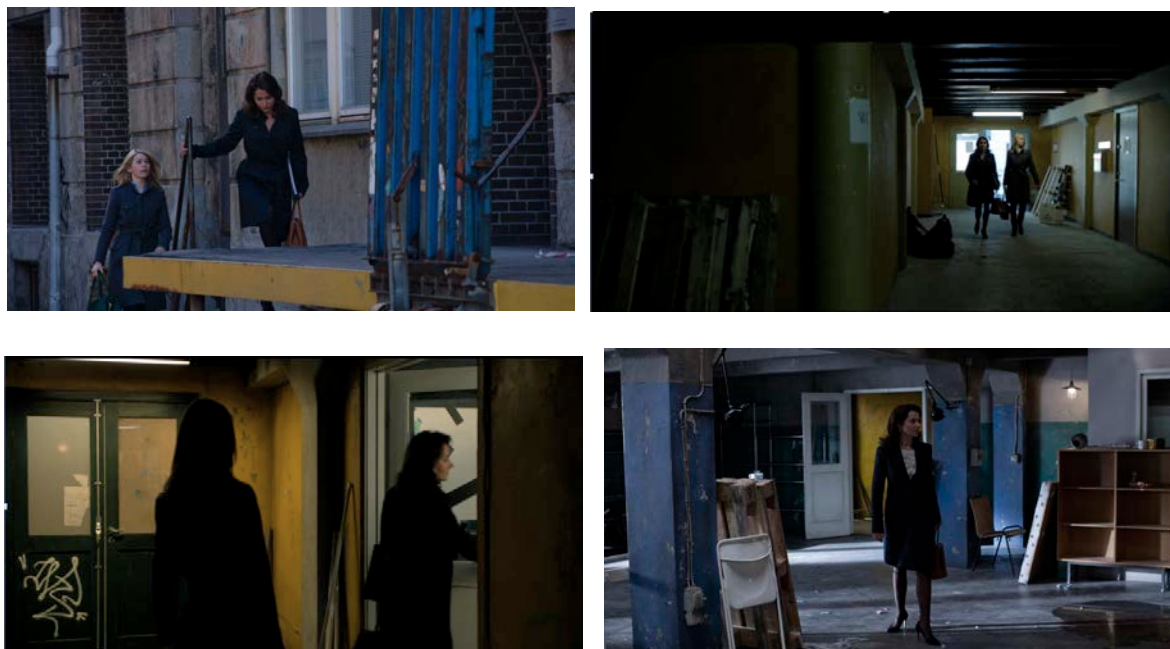
The dichotomy between the studio and the set, the antithesis between Lumière and Méliès, are false oppositions when one attempts to find them in them a solution to the problem of realism and art. Films completely outside time have been shot out doors; completely realistic films has been shot in the studio.²⁹

Dernæst må man om muligt registrere teknikker som brug af masker, forgrunds- eller baggrundsmodel, falsk perspektiv, matte painting etc., samt om og i hvilket omfang billeder er blevet til som fotomontage eller komposition etc. Man må med andre ord gennem en teknisk analyse være i stand til at bryde filmbilledet ned i dets enkeltdeler og så at sige reetablere designets enkeltkomponenter som en partlist. Dette er ikke nødvendigvis enkelt, og man må om muligt støtte sig til arkivmateriale, litteratur om filmen eller interviews med involverede.

7.7. Studie eller location

Et centralt valg knyttet til filmens design finder sted i beslutningen om enten at optage on location eller i studie. Det er på den måde også væsentligt, om man i analysen af filmens design kan erkende dette valg, og i den sammenhæng også, hvordan der er forsøgt skabt forbindelser mellem eventuelle location- og studieoptagelser, hvis filmen, hvad den oftest gør, indeholder begge slags. Valget mellem disse to sker typisk som en afvejning mellem økonomiske, praktiske og æstetiske overvejelser. På den ene side kan man ønske at fremme oplevelsen af ægthed eller autenticitet ved at optage på location.³⁰ Dette medfører imidlertid på den anden side en række tekniske og praktiske begrænsninger, der kan formindske udtrykkets virkning mod hensigten. Det er for eksempel ikke sikkert, at det fuldt ud er muligt at tilpasse indretningen i de rum, man ønsker at indspille i. De faste rum begrænser desuden kameraets bevægelsesfrihed og i det hele taget filmholdets arbejde i rummet. Dertil kan der være en række logistiske og sikkerhedsmæssige problemer forbundet med location-optagelser. En location-optagelse opleves muligvis mere ægte, men er måske ikke hensigtsmæssig i relation til den dramatiske fortælling eller filmens samlede visuelle univers. Ved valg af studiebyggeri opnår man omvendt større kontrol over dekorationens udseende, kameraet har større bevægelsesfrihed, og man kan lettere kontrollere lyd og lys. Filmholdet er desuden sikret bedre arbejdsforhold. Derimod kan det være vanskeligere at matche interiør og eksteriør. Der kan altså opstå en konflikt mellem studiets lettere, kontrollerbare dekoration og virkelighedens mere ukontrollerbare vilje on location. Problemer af denne art er typiske for designernes arbejde og filmens udtryk i det hele taget, som den franske filminstruktør og filmfotograf Robert Bresson opsummerer det i sit notat om, at der ingen forbindelse eksisterer mellem en skuespiller og et træ. De tilhører grundlæggende forskellige verdener.³¹ Bressons måske kryptiske bemærkning peger på det problem, at den fotograferede films reproducerede (realistiske) verden repræsenteret af et træ kan have svært ved at forenes med skuespillerens fiktive gestaltning. Omvendt kan teaterets simulerede træ være svært foreneligt med skuespilleren af kød og blod. Hvordan det end forholder sig, peger Bressons notat på den generelle udfordring, det er for det filmiske design at få karakter og univers til at hænge sammen. Knirke Madelung fortæller på samme måde, men i en genremæssig og æstetisk anden sammenhæng, om betydningen af at få studieoptagelser til at hænge sammen med eksteriør i forbindelse med designet af tv-serien *Borgen* (2010-) (se figur 7.3). Studiesimuleret virkelighed skulle forenes med virkelighedens autentiske location. Dertil skulle designet kunne tilpasses et digitalt niveau, hvor der enten kunne adderes eller fjernes elementer i et billede. For eksempel blade på træer eller figurer i menneskemængder.³² Mens man traditionelt har betragtet det

som en væsentlig filmdesignopgave at få studie- og location-optagelser til at smelte sammen, har den digitale film tilføjet et lag af CGI. Det er den tekniske analyses opgave at kunne adskille disse lag.



Figur 7.3. Forløbet fra eksteriør i Njalsgade til partikontoret i studie i DR's *Borgen III*. Sammenhæng i farvevalg og patinering. Kontraster mellem nyt og gammelt. Frame grabs og stills. Filmfotograf: Jørgen Jonasson. Production design: Knirke Madelung.

7.8. Filmens krop

I den konventionelle film vil produktionen og designet som regel forsøge at skjule sin konstruktion, hvorfor det kan være vanskeligt at analysere billedets teknik. Hvis man derfor ønsker en dybere analyse af dette, må man som nævnt støtte sig til produktionsfortællinger i litteraturen, interviews, eventuelle dokumentarfilm om produktionen, interviews af involverede i produktionen eller arkiver indeholdende designplaner. Mens konstruktionen som regel skjules i selve værket, vises denne konstruktion (i kommerciel sammenhæng) ofte gerne frem i for eksempel korte *making of*-dokumentarfilm eller litteratur om produktionen. Omvendt vil nogle mere eksperimenterende film vise konstruktionen og designet frem som et stilistisk greb (men måske være mere hemmelighedsfulde, hvad selve arbejdet angår). På den måde har Lars von Trier udtalt, at hans film altid handler om at lave film. Det er, fortæller han, for ham det vigtigste ved ethvert kunstværk, at man direkte i det ser dets tilblivelseshistorie.³³ Filmen kan på forskellig måde inddrage dette normalt ikke synlige, såkaldte ikke-diegetiske, offscreen i sit design. Trier gør det for eksempel tydeligt i sine

film som *Dogville* (2003) og *Manderlay* (2005) ved, så at sige, at inkludere kunstige spor af præproduktion og studieproduktion som kridtstreger i filmens tilsyneladende ufærdige, fragmenterede scenografi (se figur 7.4).



Figur 7.4. Topskud fra Lars von Triers *Dogville* (2003). Filmen viser rester af sin produktion frem i den fragmenterede og tilsyneladende ufærdige scenografi. Samtidig er billedet fremstillet som et composit. Man kunne i studiet ikke fotografere topskuddet, hvorfor det *usynligt* er sat sammen af flere fotografier. Filmfotograf: Antony Dod Mantle. Production design: Peter Grant.

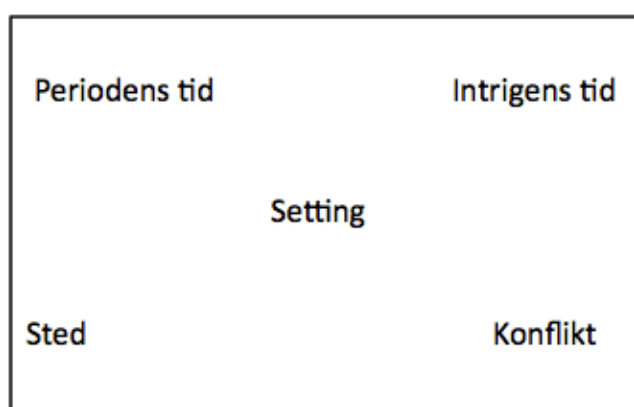
Den amerikanske filmteoretiker Jennifer M. Barker skriver, inspireret af blandt andre filosofen Merleau-Ponty, om filmindspilningen som filmens teknologiske krop, der i nogle tilfælde villet eller u-villet bliver nærværende i værket. Spor af den filmiske krop optræder som indeksikalske spor, der mere eller mindre tilfældigt falder ind i filmbilledet. Det kan være *mikrofonskygger*, *lens flare* eller *indfald*, som spejlinger af filmholdet i vinduer eller glas. Man kan i denne behandling af det konventionelle filmbilledes randområder desuden interessere sig for fokuseringer af filmens *hud* som ridser, støv eller fejl i den fotografiske films overflade.³⁴ Jennifer M. Barker skelner i sin bog om filmens taktilitet mellem hele fire metaforiske filmkroppe. Disse knytter sig henholdsvis til *skuespillerens krop*, *den teknologiske krop*, *den filmiske krop* og *beskuerens krop*. Rekvisittens materiale og skuespillerens krop befinder sig i dette system på samme niveau. Sværere er det at begribe forestillingen om en teknologisk og en filmisk krop. Barker eksemplificerer den filmiske krop med en henvisning til optagesituationen og konkret for eksempel den mikrofonskygge, der ses i første scene af Tarkovskis *Spejlet* (1975). Skyggen opfattes som et tegn på filmens krop, der retter sin opmærksomhed mod scenen. Den teknologiske krop bliver derimod synlig, når man for eksempel i David Finchers *Fight*

Club (1999) ser prægninger i selve filmens materiale som ridser og newtonringe på filmens billede.³⁵ Den digitalt animerede film kan nogle gange finde det nødvendigt at simulere den filmiske krop ved for eksempel at efterligne det fysiske kameras begrænsninger. Forskelle på de to metaforiske kroppe knytter sig ikke, som man måske kunne tro det, til deres forbindelse til forskellige produktionsled, men til deres indirekte eller direkte tegn. Et fokuseret stiltræk, der meget direkte viser den teknologiske krop, finder man i den lyriske klipperumssekvens i Dziga Vertovs *Man With a Movie Camera* (1929), mens der finder et direkte sammenstød sted mellem skuespillerkroppen og den filmiske krop i åbningen af Martin Scorseses versionering af *Cape Fear* (1991). Robert De Niro vandrer direkte mod kameraet, der filmen scenen, og rammer det med et chokerende ryk i billedet til følge. Interessen for den filmiske krop bevæger sig hurtigt mod den konventionelle films grænseland. Det er dog under alle omstændigheder væsentligt at kunne skelne mellem tilsigtede og utilsigtede spor af filmens teknik og design ved siden af identifikationen af teknikker brugt i fremstillingen af det. Ved at forholde sig til fænomener som disse begynder man også, som det fremgår, at behandle det filmiske billedes udtryk. Dette bliver i det følgende primært behandlet gennem henholdsvis det sceniske og visuelle designs komponenter i det levende billede. Der skal imidlertid først knyttes en kort bemærkning til filmens eller tv-seriens setting og analysen af denne. Filmbilledets forskellige komponenter knytter sig grundlæggende til denne sætning forstået enkelt som sammenhængen mellem den dramatiske fortællings tid og sted.

7.9. Setting-analyse

Setting-analysen er i en vis forstand, men på anden måde lige så basal som den tekniske analyse. Den udmærker sig i denne sammenhæng ved at forbinde fundamentale elementer som filmens tid, sted og handling. Det betyder samtidig, at de tilgrundliggende rammer for filmens design her forenes med dens dramatiske konflikt. Man kan enkelt forstå setting-analysen som en behandling af enten den dramatiske tekst i form af filmmanuskriptet eller som her en analytisk behandling af det filmiske værk til bestemmelse af forholdet mellem dramaets tre klassiske enheder – tiden, stedet og handlingen. Den amerikanske manuskriptguru Rober McKee har udvidet de relationer, der definerer settingen til at indeholde forholdet mellem stedet, perioden, varigheden og konfliktens niveau (se figur 7.5).³⁶ Dermed har han både åbnet for den brede vifte af muligheder, der, hvad ikke mindst Gilles Delezes filmfilosofi vidner om, eksisterer i filmens generering af tid, og den (næsten) tilsvarende vifte af muligheder i filmens dramatiske konflikt. McKee skelner imidlertid forenklet mellem filmens behandling af periodisk tid (som for eksempel historisk, nutidig eller

fremtidig tid) på den ene side og på den anden side intrigens tid, der udspiller sig i forløb af timer, dage eller år. Man vil dertil kunne tilføje tidsoplevelser som objektiv eller subjektiv tid i filmens forlængede, forkortede eller fordoblende tidslige organisering, eventuelt bøjet gennem en nutidig, fremtidig eller fortidig synsvinkel.³⁷ Dertil findes også værkets objektive, målbare tid. Alt dette er væsentligt, men man kan for overskuelighedens skyld eventuelt indskrænke sig til at skelne mellem filmens periode som historisk (eller ikke-historisk; for eksempel eventyrlig) tid og derefter mellem fablens, intrigens og værkets tid. I McKees system knyttes figurens oplevede tid i en vis forstand til det, der karakteriseres som konfliktniveau, forstået som en synsvinkel ind i det dramatiske univers. Konfliktniveau er enten indre (privat), ydre eller (derimellem) personligt. Stedet forstås hos McKee enkelt som den geografiske afgrænsning af spillepladsen, som den kommer til syne i handlingen. Der kan imidlertid også eksistere steder, som ikke direkte ses, men omtales i fabeln. Dertil kan der som nævnt i det ovenstående afsnit eksistere mulige off-screen-, ikke-diegetiske steder. Konfliktniveau defineres som præget af en indre, personlig eller ydre konflikt. Man på den måde opfatte konflikten som en *synsvinkel* på den fiktive verden afgrænset af tid og sted med direkte indflydelse på organiseringen af det viste.³⁸ Den indre konflikt vil således typisk være præget af et begrænset subjektivt fordybet synspunkt, eventuelt præget sløring eller springende, fragmenteret tid, mens den ydre konflikt mindre fordybet kan veksle mellem flere varierede, men overskuelige synspunkter. Jævnfør Torben Grodal om subjektiv og objektiv stil. De fire hjørner i settingen definerer altså rammerne for filmens fiktive verden, hvori dens sceniske og visuelle elementer ordner sig.



Figur 7.5. Setting-analysemodel inspireret af Robert McKee.

7.10. Filmens sceniske komponenter

Som udgangspunkt tegner de samlede sceniske komponenter et billede af en verden knyttet til en bestemt tid. Denne tid kan, som Juan Antonio Ramíres gør opmærksom på, grundlæggende opfattes i relation til en (stil)historisk periode, som værket i en eller anden udstrækning forholder sig til, udspiller sig i eller ønsker at genskabe. Dette svarer til sammenhængen mellem settingens periodiske tid og geografiske sted. De sceniske elementer kan for eksempel opfattes som repræsentationer af genstande fra den antikke verden eller fra barokken, romantikken eller modernismen.³⁹ Eller de sceniske elementer kan repræsentere fantasiverdener uden direkte stilperiodiske referencer.

Omvendt kan de sceniske elementer knytte sig til en organisering af karakteriserende elementer omkring filmens fiktive figurer. Der eksisterer altså her en relation mellem figur og (fiktion)verden. Ligesom kostumet kan opfattes som en projektion af figuren, kan resten af den omkringliggende fiktive verden forbindes til denne. I et forenklet system kan forbindelsen mellem filmens samlede design og dens figurer af individer og typer etableres på tre måder. Affron & Affron henviser til et italiensk studie af Baldo Bandini og Glaucio Viazzi, hvor et sådant system opstilles. Designet forstået primært som dekorationen kan her enten 1) bestemme karakterens psykologi, 2) udtrykke den eller 3) være genstand for karakterens handlinger. På samme måde er dekorationen altså enten 1) dominerende, 2) i konsonans (som et spejl af karakterens personlighed og psykologi) eller 3) underordnet karakterens handling.⁴⁰ Det betyder, at designet primært stiller sig til rådighed som noget, figuren kan handle i, men som også kan indgå i eller dominere handlingen. Denne bevægelse mellem den ydre fiktive verden og figurer i den er karakteristisk for behandlingen af forholdet mellem de sceniske elementer og deres iscenesættelse. Jeg har tidligere nævnt, hvordan André Bazin opfatter en modsatrettet scenisk organisering i stilistisk forskellige film. Den konventionelle film var således for Bazin præget af teatrets iscenesættelse, mens den (neo)realistiske film tog form efter virkeligheden.⁴¹ I teatret – og altså den konventionelle Hollywoodfilm – bevægede alt sig fra skuespilleren og ud. I filmen (forstået som den realistiske film) var det ifølge Bazin (inspireret af Jean-Paul Sartre) omvendt. Her er bevægelsen udefra og ind:

This reversal of the dramatic flow is of decisive importance. It is bound up with the very essence of the *mise-en-scène*.⁴²

Hvordan det end vægtes, synliggør disse betragtninger et system, der forholder sig til en forbindelse mellem omgivelserne eller dekorationen på den ene side og karakteren eller figuren på den anden. Det lader sig i det mindste gøre at opstille en model, hvor disse står i et mere eller mindre

dominerende forhold til hinanden. Hvordan dette forhold vægtes, bliver et væsentligt dramaturgisk og designmæssigt problem, der kan karakteriseres som forholdet mellem de sceniske sfærer.

7.11. De sceniske sfærer

C.S. Tashiro udbygger som tidligere beskrevet med henvisning til den norske arkitekt Christian Norberg-Schulzs bog *Existence, Space and Architecture* forestillingen om sceniske sfærer med udgangspunkt i den menneskelige krop, så disse også omfatter kostumer, makeup og smykker, rekvisitter, møbler, huse, gader, landskaber og (ydre) rum. Der knytter sig for Tashiro en særlig problematik til hver af de forskellige sfærer i det samlede filmiske design. Der er for eksempel en vanskelighed forbundet med identifikation knyttet til kostumet og rekvisitten. Hvis man identificerer sig med figuren i filmen, skal man konkret forestille sig at være i dens tøj (og sko). Rekvisitten har omvendt den narrative fordel, at den forbinder sig til figurens handling, og at den er mobil. Møbler knytter sig også til figuren, men har gennem deres immobilitet ikke samme nære, karakteriserende relation til figuren. Når man bevæger sig fra husets rum til gaden, bevæger man sig samtidig fra det individualiserede rum til det sociale, mens naturen for Tashiro knytter sig til sublimе oplevelser, hvor individets historie kan ophøjes og finde en indre genklang. Der er på den måde her en mulig forbindelse eller overensstemmelse mellem det indre og det ydre.⁴³ Denne oplevelsesmæssige forbindelse mellem subjektive følelser og ydre rum kan muligvis forklares gennem de hæmmede handlingsmuligheder, der knytter sig til dem begge. Det ydre rum knytter sig for Tashiro ofte til religiøse forestillinger. Hvordan man end tolker det, udgør systemet i sig selv et virksomt grundlag for en analyse, hvor man kan undersøge en scenisk sfære for sig eller i relation til andre. Tashiro knytter som nævnt i sin gennemgang af de sceniske sfærer disse til forskellige designmæssige og dramaturgiske problemer. For eksempel optræder rekvisitten som en todimensional gengivelse af en tredimensionel genstand, der kan udføres handlinger med, og som nogen enten besidder eller ønsker at besidde. Rekvisitten opfattes på den måde som et objekt mellem aktanter. Hvis hensigten, i det mindste i det konventionelle drama, er, at afstanden mellem tilskueren og figuren bliver så lille som muligt, må filmen på en eller anden måde kompensere for sansninger knyttet til figuren, der ikke kan etableres gennem filmens audiovisuelle udtryk.

Since we cannot actually touch the object, we remain like beggars outside a bakery, forced to consume only with the eyes and ears what remains tantalizingly tangible, yet inadequate. To compensate, filmmakers must embellish visually to suggest olfactory or tactile appeal.⁴⁴

Tashiros eksempel på dette er hentet fra Bo Widerbergs *Elvira Madigan* (1967) i en scene, hvor det tragiske par før deres selvmord drikker vin sammen. Smagen af vinen sættes visuelt i forbindelse

med de elementer, der omgiver filmbilledet som blåbær, druer, pærer og ost. Widerberg (og hans designer) forsøger (antageligt) på den måde at kompensere for de taktile smags- og duftmangler gennem visuelle fordoblinger. Fordoblingen kan også, hvad der ikke bemærkes hos Tashiro, etableres auditivt. Det auditive er i det hele taget en væsentlig dimension knyttet til oplevelsen af rekvisitten og andre sceniske sfærer. Det auditive står ikke mindst i (en simuleret indeksikal) forbindelse med filmens muligt simulerede off-screen, som lyden af trafikken uden for eller de elskende i hotelværelset ved siden af.

Rekvisittens sfære er som nævnt væsentlig, fordi den på den ene side tydeligt knytter sig til figuren og på den anden side er mobil. Den kan dermed lade sig flytte ud i tilstødende sfærer og på den måde etablere forbindelser mellem dem. At etablere denne forbindelse mellem de sceniske lag er som nævnt en væsentlig filmisk designopgave. Den mest omfangsrige sfære i Tashiros system er imidlertid bygningen eller huset. Huset er interessant, fordi forhandlingen mellem location og studie typisk knytter sig til dette, men også fordi huset, som rekvisitten, står i forbindelse med den individuelle figur, som det i tillæg må dele med andre. På den måde er husets indre og ydre genstand for både produktionsmæssige og dramatiske forhandlinger og konflikter. I det følgende vil jeg således kort forholde mig til rekvisitten og huset som scenisk element i filmen og udfolde mindre analyser af disse knyttet til klassiske film af henholdsvis John Huston og Alfred Hitchcock.

7.12. Rekvisitter i live

En håndterbar genstand bliver en rekvisit i det øjeblik, den sættes i bevægelse af en skuespiller på scenen.⁴⁵ På scenen har rekvisitten desuden ifølge teaterteoretikeren Andrew Sofer typisk funktioner ud over dem, de som normale objekter i virkeligheden besidder. Rekvisitten er på den måde sammenlignelig med den fiktive figur (på scenen og i fiktionsfilmen,) der jo heller ikke i dramatisk forstand skal forveksles med et virkeligt menneske. Jeg har tidligere karakteriseret alle scenens elementer som *diegetiske aktanter*. Sofers definition fremhæver den særlige kvalitet, at rekvisitten hovedsagligt skal betragtes som handlende objekt, artefakt eller aktør. Rekvisitten bliver til i det øjeblik, den håndteres på en for handlingen afgørende eller i det mindste bemærkelsesværdig måde. Den er som Hitchcocks *MacGuffin* på den måde også en narrativ motor og er omgivet af begær, der kan drive handlingen fremad.⁴⁶ Rekvisitten frembyder, som vi har set i kapitel 2, hos Hitchcock en række handlingsmuligheder, som filmskaber og den filmiske designer må forholde sig til. Omvendt kan rekvisitten mere snævert defineres som en skuespillers løse i forbindelse med sceniske eller filmiske fiktioner. Hvis rekvisitten defineres som løse, der kan håndteres af

skuespilleren i handlingen, afgrænses den på den ene side af løse genstande, der måtte tilhøre kostumet, som for eksempel sko, hatte, håndtasker, handsker og smykker. På den anden side afgrænses den af genstande, der måtte tilhøre dekorationen, men ikke som møbler må anses som for store at håndtere. Denne definition åbner for flere tænkelige grænsetilfælde, hvor der for eksempel optræder rekvisitter, der er håndterbare, men trods dette synes at tilhøre dekorationen. Det kunne være køkkenredskaber, gryder og tallerkener som en del af inventaret i et køkkenskab. Inspireret af David Bordwells terminologi ville man i disse tilfælde forsøgsvis kunne tale om *ufokuserede* eller *diffuse rekvisitter* modsat de personlige *fokuserede rekvisitter*.⁴⁷ Som det fremgår, er der en række grænsebrugsproblemer. Rekvisitten anvendes imidlertid først og fremmest som karakteriserende af figuren. Der ligger et stort designarbejde i for eksempel at etablere baggrundshistorie gennem rum og rekvisitter. Ser man på etymologien omkring rekvisitten, kommer noget af dens karakterrelation til syne. Hvor vi på dansk udelukkende taler om rekvisitter, tales der på engelsk om *props*. *Rekvisit* er afledt af *requier* og henviser til betydningen den eftersøgte eller efterstræbte, mens *prop*, der er afledt af (*theater-*)*property*, henviser til ejendom. Rekvisitten præges altså af en dobbeltkarakteristik, der dels peger på et tilhørsforhold, dels på et ønske. Andrew Sofer er i en anden sammenhæng inde på dette i sin skelnen mellem rekvisittens identificerende metonymier og dens karakteriserende funktioner.

In addition to locale, props silently convey time period, socioeconomic milieu, time of day, and so on. In nonillusionistic theatre (such as the Elizabethan stage), which largely dispenses with permanent scenery, props act as visual shorthand for a character's occupation. Examples of some conventional "identity metonyms" include the soldier's sword, the fop's wig and snuffbox, the fool's sceptre and bauble, and (more recently) the chef's hat and secret agent's sunglasses. But props not just identify; they also characterize. The extravagant Capitano in the Italian commedia handles his sword tells us at once he is a puffed-up braggart; Osric's fussiness over hat conveys obsequiousness, and so on. Often props convey information of which the character himself may be unaware and become vehicles of dramatic irony.⁴⁸

Ud over at kunne identificere, karakterisere og drive handlingen kan rekvisitten stå i forbindelse med afsløring af figurens karakter, forstået som dens inderste træk. I filmhistorien er paradeeksemplet slæden *Rosebud* i Orson Welles' *Citizen Kane* (1941), og man kan på samme måde tænke på metronomen i begyndelsen og slutningen af David Finchers *Se7en* (1995), der dog har en mindre central placering end det begærede objekt i *Citizen Kane*. Dertil kan rekvisitten måske tydeligst af de sceniske elementer etablere forbindelser mellem de forskellige sceniske sfærer. I Laurence Oliviers version af *Hamlet* (1948) bevæger daggerten sig, i den berømte midterste monolog, fra at være en del af kostumet til at blive en rekvisit, der til sidst etablerer forbindelse til naturen, da

den danske prins opgiver tanken om selvmord og lader våbnet dratte i havet. På den måde gennemspilles alle rekvisittens handlingsmuligheder i scenen.

7.13. Cigaretter og kameraer

Ligesom rekvisitten kan virke karakteriserende, forslå handling og mellem andre egenskaber kan etablere forbindelser mellem de sceniske sfærer, indgår den også i forbindelser med andre formmæssigt, parametrisk beslægtede eller fremmede rekvisitter i filmens univers. Filmens æstetiske udtryk bærer præg af relationer forskellige sceniske komponenter imellem, ligesom disse gennem deres reaktioner kan generere indholdsmæssige betydninger. Metoden til analysen af disse relationer, deres udtryk og betydning vil principielt kunne overføres til andre sceniske sfærer, men jeg vil i det følgende altså indskrænke mig til i første omgang at behandle rekvisitten. Eksemplet i den følgende korte analyse er hentet fra åbningsscenen i John Hustons *The Treasure of the Sierra Madre* (1948). Scenen udfolder sig på følgende måde: Foran et opslag med vindende lotterital i Tampico i Mexico kasserer hovedpersonen, Dubbs (Humphrey Bogart), den lotterikupon, han åbenbart har investeret sine sidste penge i. Det er klart, at Dubbs nu har mistet alt og ikke engang har en cigaret at trøste sig ved. En forbipasserende mand smider et cigaretskod på gaden foran ham, og Dubbs er efter det som en hund efter et ben. Han er imidlertid ikke hurtig nok, og skodet bliver snuppet for næsen af ham af en ung knægt. Dubbs må nedværdige sig til at tigge. Hos en hvidklædt og cigarrygende rigmand er der endelig gevinst. Rigmanden (John Huston) giver ham en sølvdollar. Sølvdollaren veksles straks efter til morgenmad, kaffe og en cerut på en lokal bar. Der går dog ikke længe, før Dubbs igen af en ung dreng lokkes i uføre og investerer sine byttepenge i nye lotterisedler (se figur 7.6). Scenen (eller sekvensen, om man vil) fungerer dramaturgisk som filmens anslag og modelhistorie. Den præsenterer tydeligt filmens setting, hovedkarakterens brist og etablerer grådighed som filmens dominerende tema. Temaet knyttet til social opstigen og fald udfoldes i modelhistorien tydeligt i rekvisitten. Dette bliver åbenbart, hvis man etablerer scenens centrale rekvisitter eller objekter i et parameter. I første omgang er cigaretten scenens centrale (begærede eller ønskede) objekt. Der etableres hurtigt et parameter knyttet til tobak bestående af (lille hvidligt) cigaretskod, (større brunlig (filmen er i sort-hvid)) cerut og (stor mørk) cigar. Samtidig fremvises den rullede tobaks handlingsmuligheder eller affordance i en omvendt rækkefølge, fra skod (død) over rygende (liv) til at blive tændt (fødsel), i slutningen af scenen (se figur 7.6). Denne skala står igen i relation til scenens vigtigste karakterer. Spilleren: Dubbs, sælgeren: drengen, og rigmanden. Systemet her er overført fra D.A. Cruse taksonomiske systematik og kan med fordel benyttes i en

visuel analyse. Bordwell foreslår således, at man leder efter temaer i fire kategorier. Disse er; *tematiske klynger*, *dubletter*, *proportionale serier* og *tematiske hierarkier*.⁴⁹ De *tematiske klynger* er semantiske felter bestående af overlappende temaer med lille kontrast. For eksempel klyngen; distraktion, kommunikationssammenbrud, virkelighedsflugt. En parallel i klynger af objekter eller rekvisitter kunne være genstande, der ordner sig inden for et snævert paradigme. For eksempel sko af en bestemt slags, men i forskellige farver. *Dubletter* er derimod karakteriseret ved stærke kontraster ordnet som par i binære oppositioner. Tematiske eksempler er liv/død, beherskelse/underkastelse, voyeurisme/ekshibitionisme. *Proportionale serier* er kæder af modsætninger, der forholder sig ligeligt til hinanden. Nat/dag kunne for eksempel svare til død/liv, der igen tematisk kunne svare til kaos/kosmos etc. Et *tematisk hierarki* derimod kan optræde på to måder. Som en *graduere serie* 1) vertikalt på tværs af tid eller 2) horisontalt over tid. I *The Treasure of the Sierra Madre* kan man ordne rekvisitter og andre sceniske elementer i en graduere serie bestående af skod/cerut/cigar, der ordner sig proportionalt i relation til serien: spiller, sælger, rigmand. Kontrasterne mellem disse er samtidig visuelt tydelige: Rigmanden er i hvidt, mens sælgeren er en dreng i sribet tøj. Spilleren Dubbs er lurvet klædt med åben skjorte og halsklud. Hans fremtoning medierer på den måde i en vis forstand den ældre rigmand og drengen. Serien kan desuden forlænges til også at inkludere rekvisitterne knyttet til værdibeviser som lotterikupon/byttepenge/sølvdollar. I *The Treasure of the Sierra Madre* udfolder rekvisitten sig altså i en flerdobbelt graduere serie relateret til andre rekvisitter og figurer i den eksemplificerede lokale scene. Et parameter af beslægtede rekvisitter kan imidlertid også udfolde sig over filmens samlede forløb. I Alfred Hitchcocks *Rear Window* fordriver James Stewarts figur Jeff, lænket til sin kørestol, tiden med at udspionere sine genboer. Til dette bruger han først *en kikkert*, siden *et kamera med telelinse*, så *en negativforstørrelser*. Til sidst i filmens højdepunkt bruger han *en blitz* til at forsvare sig med. Rekvisitten står i første omgang i direkte forbindelse med filmens tematik knyttet til udspionering og voyeurisme. Dertil karakteriserer den hovedpersonen som fotograf. Åbningen af *Rear Window* bliver ofte fremhævet som et eksempel på, hvordan genstande og rekvisitter som spor og production design ud over at karakterisere og danne baggrund for handlingen også direkte driver intrigen frem som en serie af visuelle spørgsmål og svar.⁵⁰ I eksemplet står rekvisittens desuden gennem sin graduere serie og volumen i relation til filmens samlede dramatiske kurve. Denne kurve kan i filmen kortlægges således; præsentation: normal størrelse (kikkert), uddybning: stor (telelinse), konflikt: meget lille (negativforstørrelser) og klimaks: meget stor (blitz).



Figur 7.6. Penge og cerutter. Uddrag af første scene i John Hustons *The Treasure of the Sierra Madre* (1948). Variation i rygeredskaber, hatte, beklædning og værdibeviser. Fra cigaretskod over cigar til cerut. Fra brugt værdiløs lotterikupon til mønt til ny (mulig værdifuld) kupon. Bemærk skyggen fra et hjul, der stråler bag hånden med mønten. Filmfotograf: Ted D. McCord. Art direction: John Hughes.

7.14. Hitchcocks huse

Kameraet i *Rear Window* står som central rekvirit og samlet metafor i filmen også i forbindelse med filmens dekoration og samlede design. Der findes en forbindelse mellem kameraet og huset, der forstærkes og forstørres i filmen. Kameraets indre kaldes som bekendt kamerahuset, og de grundlæggende principper for camera obscura blev udviklet ved projektion gennem tildækkede vinduer i huse.⁵¹ En af kameraets betydeligste opfindere og udviklere, Daguerre, var scenograf. Opfindelsen af kameraet har altså en direkte forbindelse til det rumlige og scenografiske. Daguerres arbejde med panoramaer og deres præ-filmiske udtryk forbinder ham desuden med filmens illusionisme. Roland Barthes bemærker lignende forbindelser mellem kameraet og teatret. Camera obscura har affødt både perspektivmaleriet, fotografiet og dioramaet, men fotoet står hos Barthes teatret nærmest.⁵² Disse forbindelser eller associationer mellem hus, foto og teater underbygges eller næres i begyndelsen af filmen, hvor Jeffs rullegardiner trækkes op af usynlige hænder, som var det begyndelsen på et teaterstykke, hvor tæppet går. Dertil fremstår filmens store baggårdsdekoration som et slags panoptikon omkring filmens hovedperson. De individualiserede liv blottes gennem bagvinduerne, som Jeff har udsigt til. Beboerne omkring ham bor sammen, men adskilt, og varsler på den måde ifølge Steven Jacobs i hans originale bog om Hitchcocks huse det postmoderne byrum, der ikke længere afgrænses af mure og facader, men som i filmen af linser og skærme.⁵³ Omvendt repræsenterer kikket ind i de forskellige lejligheder ligeledes kik ind i rum, der som et filmbibliotek synes at repræsentere hver deres filmiske genre. Historierne repræsenteret i vinduerne omkring Jeff handler alle om kærlighed i forskellige stadier og viser, som Hitchcocks hofkritiker Robin Wood skriver, alle hypotetiske alternativer for Jeff.⁵⁴ En komedie om nygiftes hvedebrødsdage, en musicalkomedie om Miss Torso, et melodrama om den ensomme Miss Lonelyhearts, en biopic om en ung komponists slid og endelige succes og et mordmysterium i Thorwalds lejlighed.

Huset eller bygningen som dekoration står, ud over som regel at være det væsentligste og mest omfattende fysiske designartefakt, på to måder i forbindelse med det fortællende, der i denne sammenhæng kan være oplysende. For det første eksisterer der en umiddelbar etymologisk forbindelse mellem termerne *facade* og ansigt. Forbindelsen er tydelig på latin *facies* og engelsk *face*, men findes også på dansk i det lidt nedsættende *ffæs*. Etableringen af huset kan på den måde være en del af filmens eller den individuelle scenes eksposition, hvor figuren så at sige kan stå ansigt til ansigt med stedet for den fremtidige handling. Huset står som arkitektur desuden i sproglig forbindelse med typen gennem forstavelsen *arc* og dennes anknytning til arketypen.⁵⁵ Den svenske production designer Anna Asp har i nogle af sine film udvidet dette til et princip, hvor de væsentligste huse

mere eller mindre tydeligt fremstår som ansigter, for eksempel i Bille Augusts *Den Gode Vilje* (1992) og Tarkovjs *Opret* (1986).

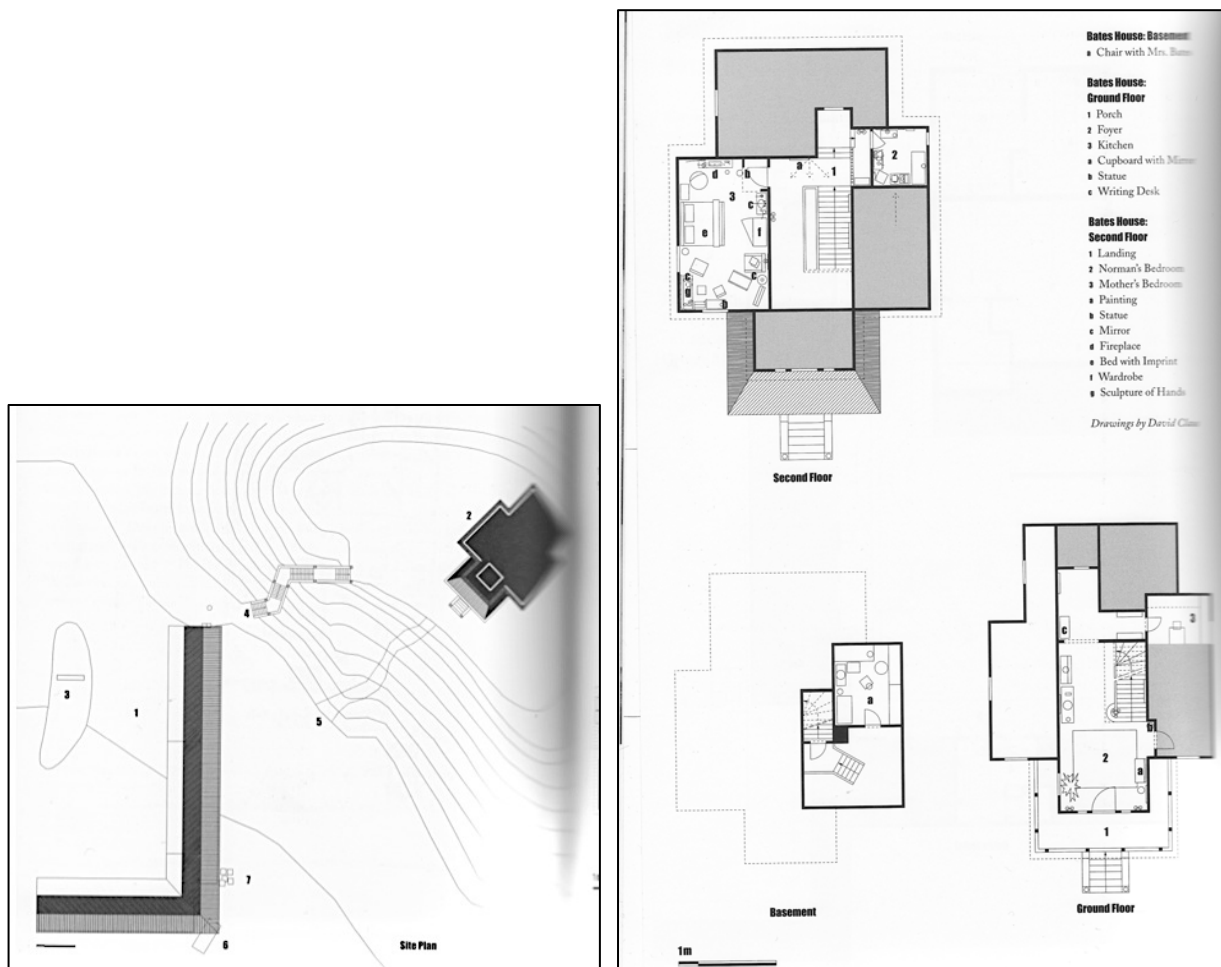
Den anden forbindelse findes i relation til husets etageinddeling, der i nogle sproghistoriske udlægninger associeres med fortællingen. Igen er forbindelsen tydeligere på engelsk, hvor termen *story* kan forbindes med termen *storie* i betydningen etage. Facaden på visse middelalderhuse præget af træskærearbejder eller bemalinger var ordnet efter etager og knyttet til forskelligt historisk indhold.⁵⁶ Man kan som Ramírez analysere bygningsværker repræsenteret i film som eksempler på forskellige stilarter, men det er igen som i forbindelse med rekvisitten vigtigt ikke at forveksle kvaliteter af de repræsenterede bygninger i det fiktive univers med virkelige bygningers kvaliteter. Ramírez eksemplificerer dette ved at nævne de (seks) måder, hvorpå den virkelige bygning adskiller sig fra den filmiske. Filmens bygninger optræder for eksempel fragmenterede, kan ændre proportioner og er mobile.⁵⁷ Forskellen bliver tillige tydelig hos Steven Jacobs i *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. Jacobs mål er et studie af Hitchcocks fiktive huse, og han benytter sig af den grund af en serie rekonstruktioner af grundplanstegninger. Disse grundplanstegninger skal altså ikke forveksles med grundplaner til studiebyggeri, men er netop grundplaner af de ikke-eksisterende, fiktive huse (se figur 7.7). Tegningerne illustrerer tydeligt forskellen på disse i relation både til set-byggeri og eventuelle lignende virkelige huse. Dertil kortlægger Jacobs Hitchcocks brug af huse og antyder på den baggrund et analytisk system, hvori Hitchcocks (og andre) film kan ordnes. Jacobs skelner som udgangspunkt mellem Hitchcocks enkeltset-film og såkaldte sightseeing-film. De første er karakteriseret ved at udspille sig på et sted knyttet til en dekoration. Enkeltset-filmen står på den måde i forbindelse med Affron & Affrons kategori *Set of Narrative*. Til disse film hører Hitchcocks *Liveboat* (1944), *Dial M for Murder* (1954), *Rear Window* og *Rope*. Det er væsentligt at bemærke, at der til hver af disse film hos Hitchcock knytter sig et dristigt filmisk eksperiment. *Liveboat* er optaget i en vandtank (uden konventionel scenografi), *Dial M for Murder* i 3D, *Rope* uden (synlige) klip og *Rear Window* med inspiration fra den russiske filminstruktør Lev Kuleshovs montagetanker og som noget nyt i widescreenformatet *vista vision*.⁵⁸ Til disse film knytter sig også film, hvor settet mærkbart som det spøgelseshuslignende slot *Manderley* i *Rebecca* (1940) har tydelige (u)menneskelige karaktertræk. Omvendt fremviser de filmiske turismer serier af forskellige arkitekturtyper og typiske berømte steder. Tydeligst i *North By Northwest*, men også i andre film som *Saboteur* (1942), *The 39 Steps* (1935) og *Vertigo* (1958). Inspireret af Jacobs og systematikken præsenteret i behandlingen af filmens rekvisit kan der opereres med tre filmtyper præget som enten 1) enkeltset, 2) set i tydelige kontrastpar og 3)

set i serier. I det følgende vil jeg beskæftige mig med set, der tydeligt fungerer som kontrastpar. Eksempler er hentet fra Alfred Hitchcocks ikoniske *Psycho* (1960).

7.15. Skizohuse

Selvom de to bygninger (Bates' hjem og Bates' motel) i *Psycho* langt fra er de eneste bygninger i filmen, optræder de som de tydeligste kontrastpar. Jacobs behandler dem karakteristisk i et afsnit under titlen *skizo*-design. De to bygninger udtrykker sig klart som modsætninger, og en stor del af filmens visuelle og dramatiske spænding virker gennem deres kontrast. Modsætningen mellem de to huse finder da også sted, viser det sig, på stort set alle parametre. Som udgangspunkt findes kontrasten mellem på den ene side Bates' hus og motellet på den anden. Huset eksisterer som udtryk for en (folke)victoriansk (eller ifølge Hitchcock) *California Gothic*-inspireret byggestil over for det billige modernistiske motel.⁵⁹ Disse kontraster forlænges i en række andre visuelle og sceniske modsætninger mellem de to bygninger: Det ældre mørke hus modsat det nyere lyse motel. Bates' huse er bygget i højden og ligger på toppen af en lille bakke. Motellet er bygget i et plan med flere sideordnede rum og ligger forsænket ud til en vej. Huset når man omvendt via en snoet sti. Huset har én indgang, motellet flere. De ydre kontraster forlænges gennem kontraster i husets indre. Disse indre kontraster lader sig tydeligere forbinde med filmens indholdsmæssige tematik. *Psycho* har ligesom *Rear Window* et voyeuristisk tema og er i det hele taget udtalt interesseret i psyken og det skizofrene sind. Bates overvåger sine gæster i motellet igennem et lille hul i væggen, på samme måde som Bates' hus fra toppen af den lille bakke synes at overvåge Bates gennem tag-etagens *oeil-de-boeuf*. Motellet har en karakteristisk L-form og indeholder desuden en række formodentligt ens, sideordnede, lyse, neutrale rum. Bates-huset er bygget i etager præget af mørkt træ og skjulte rum (se figur 7.7). Jacobs beskriver huset med referencer til Walter Benjamins karakteristik af det borgerlige hjem. Dette minder som Bates' hus antageligt om et moderskød, der bedøver dets beboere, og som i en Edgar Alle Poe-fortælling gør dem til fossiler.⁶⁰ *Dwelling* eller at bebo betyder, som Benjamin bemærker, direkte at efterlade sig spor, der i form af efterladte genstande uhyggeligt synes at kunne overtage beboernes liv.⁶¹ Hvor motellet er et hjem for (fraværende) rejsende, er huset et hjem for (blivende) levende døde. Det døde manifesterer sig ikke kun meget konkret som den døde mor, men også i tilstedeværelsen af ophobninger og samlinger af mange (ulevende) genstande, som de udstoppede fugle, aftrykket af en krop på sengen eller brevvægten i messing formet som hænder. Hvor den slovenske filosof Slavoj Žižeks filmanalyser kan synes afsporede gennem overdreven inspiration fra idolerne Jacques Lacan og Sigmund Freud, er påvirkningen fra den sidste

ikke upassende i forbindelse med en film, der som *Psycho* eksplicit er optaget af psykoanalyse. Žižek bemærker, at Bates' hus er bygget efter Freuds tredeling af psyken. Stueetagen er at sammenligne med egoet omgivet på den ene side af superegoet og id'et. Superegoet er 1. sal, hvorfra Bates' mor overvåger og kontrollerer ham. Kælderen er stedet for de formørkede drifter, hvor Bates gemmer liget af sin mor og dyrker sit samvær med det.⁶² Visuelt er de to rum da også hinandens negativer. Det øverste på 1. sal er præget af de mange gennem et liv indsamlede ulevende genstande, træ og billeder. Rummet ligger øverst i huset og har tildækkede vinduer. Kælderen står omvendt nøgen med synlige mursten, uden vinduer, en uafskærmet lyspære hænger i en ledning fra loftet, det eneste møbel er en simpel stol. Her bor den døde mor, fysisk fraværende på 1. sal. På den måde minder Bates' hus og den opdagelse af det, der udspiller sig i filmen, om opdagelserne i det ligeledes gotiske, men mere desorienterede labyrintiske hus Mandaley i Hitchcocks *Rebecca*. *Rebecca* har tydeligt et blåskægstema og et skjult rum, hvis hemmelighed skal afsløres, før man (hovedpersonen) kan løsrive sig fra det. *Rebecca* handler på den måde om at udforske rum, der er blevet gjort levende gennem individualisering; organiske, labyrintiske konstruktioner, portrætter, skygger og lysreflekser fra vinduer og spejle synes at berøre én, når man med filmens figurer bevæger sig gennem dem.

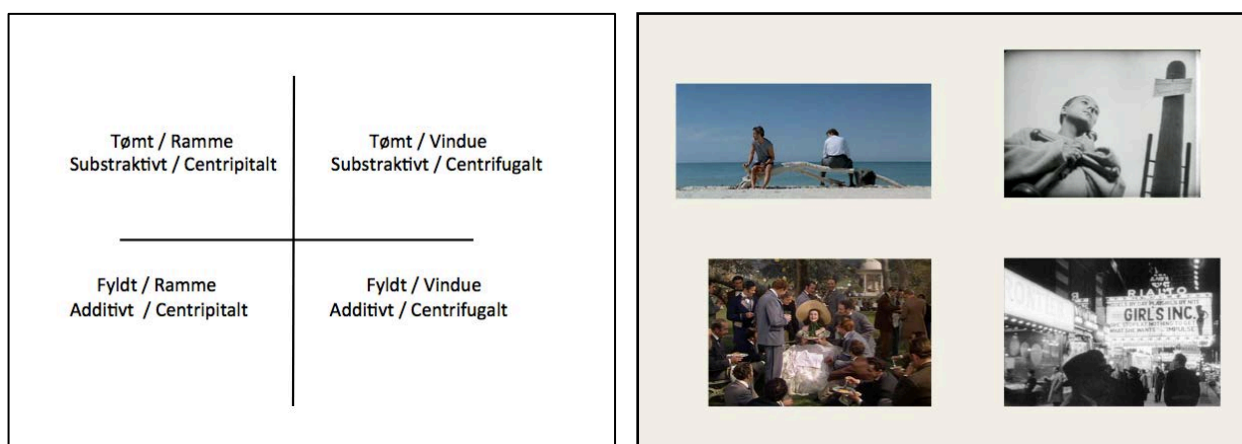


Figur 7.7. Skitzohuse. Plantegninger af fiktive huse hos Hitchcock. Tegningerne skal ikke forveksles med plantegninger til scenebyggeri, men er konstrueret efter filmene. *Psycho* (1960). Art direction: Robert Clatworthy og Joseph Hurley. Til venstre: Arenaoversigt med de to huse. Til højre: De tre etager i Bates' hus. Begge illustrationer fra Steven Jacobs: *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Rotterdam, 010 Publishers; 2007).

7.16. De visuelle komponenter

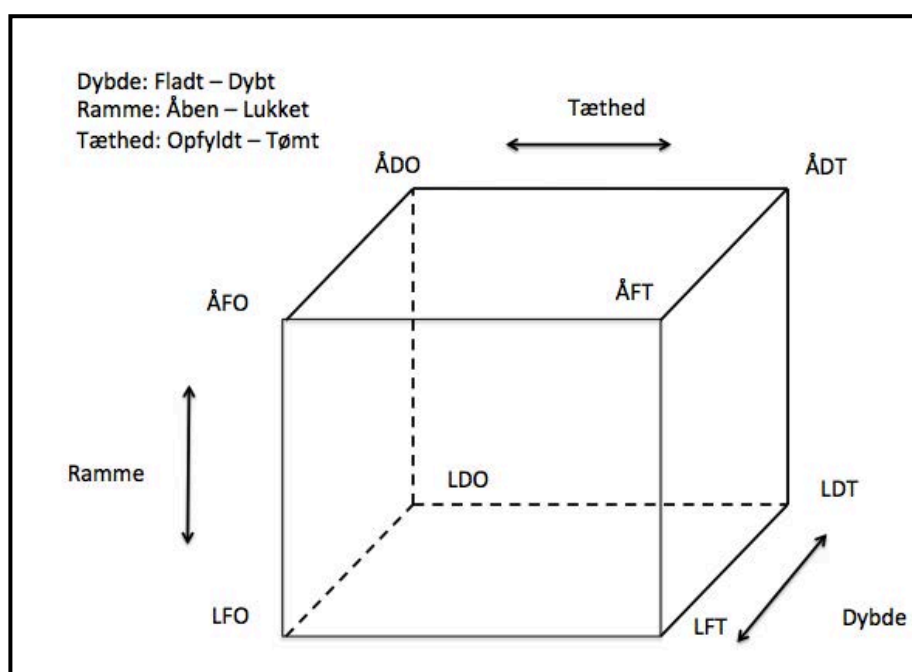
Mens analysen af filmens fysiske sceniske elementer kan belyse disse elementers sceniske organisering, indbyrdes relationer, udtryk og betydning, fortæller den mindre om det levende billedes visuelle komposition udfoldet i tid. Denne dimension af det filmiske billede vil imidlertid blive tydelig i behandlingen af filmens visuelle komponenter. For at kunne håndtere det filmiske billedes indre organisering tager C.S. Tashiro udgangspunkt i Bazins forestilling om iscenesættelsens enten centrifugale eller centripetale organisering.⁶³ Denne forestilling forenes samtidig med forestillinger om billeddrammens metaforer, der i filmen knytter sig enten til rammen (rammen) eller vinduet. Mens frame bruges om det filmiske enkeltbillede, knytter det sig også til maleriets billedramme og kompositionen inden for denne. Omvendt kan forestillingen om et vindue forbindes

med en mere åben komposition, hvor verden, så at sige, mærkeligt fortsætter uden for vinduets synsfelt. Tydelige kontraster, der peger på enten filmbilledets (imaginære) ramme eller ignorerer denne, findes i henholdsvis Wes Andersons film og Lars von Triers *Direktøren for det hele* (2006). Wes Andersons komposition i frontale skud markerer ofte filmens imaginære ramme og forstærker dens dukkehuskarakter. Omvendt ignorerer Lars von Trier bevidst rammen ved i *Direktøren for det hele* at lade en computer tilfældigt vælge billedets beskæring. Rammen forbindes imidlertid grundlæggende med teatrets og maleriets udtryk, mens vinduet forbindes med (det realistiske) fotografi. Synspunktet forvirres måske af, at Alberti i sit klassiske værk om billedkunsten benytter vinduet som metafor for maleriets afgrænsning.⁶⁴ Samtidig har filmen, skal det indskydes, egentlig ikke en ramme, men nærmere en kant. Tashiro tilføjer dertil en enten additiv og subtraktiv strategi i håndteringen af det filmiske billedes design, hvor der altså enten lægges detaljer eller sceniske elementer til billedet, eller disse elementer trækkes ud. Den lukkede organisering vi ifølge Gilles Deleuze, som Tashiro også henviser til, være mere geometrisk (og flad), mens den åbne organisering vil opleves mere organisk. Deleuze beskriver desuden billeder som enten fyldte eller tømte. Med udgangspunkt i metaforerne hos Bazin forenet med en forestilling om billedets større eller mindre tæthed hos Deleuze kan det enkelt lade sig gøre at opstille et fireskema for organiseringen af det filmiske billede. Dette indeholder kombinationerne: 1) centrifugalt/additivt og 2) centrifugalt/subtraktivt på den ene side og 3) centripetal/subtraktivt og 4) centripetal/ additivt på den anden side (se figur 7.8).



Figur 7.8. Til højre fireskema med udgangspunkt i Tashiros kategorier inspireret af Bazin og Deleuze. Nederst til venstre filmeksempler knyttet til kategorierne i ovenstående skema. Øverst til venstre Michael Manns *Manhunter*, ved siden af Dreyers *Jeanne d'Arc*. Nederst *Gone with the Wind* ved siden af John Cassavetes *Faces*.

Det centripetale subtraktive billede vil stå i forbindelse med minimalistisk eller grafisk enkelt design, som for eksempel i dele af Michael Manns *Manhunter* (1986), mens det omvendte, subtraktive centrifugale billede kan associeres med flere af Carl Th. Dreyers billeder i *Jeanne d'Arc* (1928). Det henholdsvis centripetale og centrifugale vil for eksempel kunne bestemmes af, om billedets forsvindingspunkter peger ind i eller ud af billeder. Det additive centripetale billede vil stå i forbindelse med klassisk komponerede og grafisk detaljerede billeder som i for eksempel *Gone with the Wind* (1939), mens det omvendte detaljerede, men mere kaotiske centrifugale additive billede vil stå i forbindelse med film som for eksempel John Cassavetes *Faces* (1968). André Bazin vægter som tidligere beskrevet desuden billedets dybde, som forbindes med hans opfattelse af mis-en-scène. Hvis man ser bort fra Bazins værdiladede fremstilling, opstår der en enkel kontrast, hvor billedet kan beskrives som enten fladt eller dybt. Der findes altså her en række billedtyper præget af kontraster som fladt/dybt, åbent/lukket og opfyldt/tømt. Disse grundlæggende parametre kan ydermere samles i en tredimensionel model, der samlet illustrerer billedets muligheder (se figur 7.9).



Figur 7.9. Billedets udtryksmæssige kombinationer illustreret med inspiration fra Deleuze og Bazin i relation til dets dybde, ramme og tæthed.

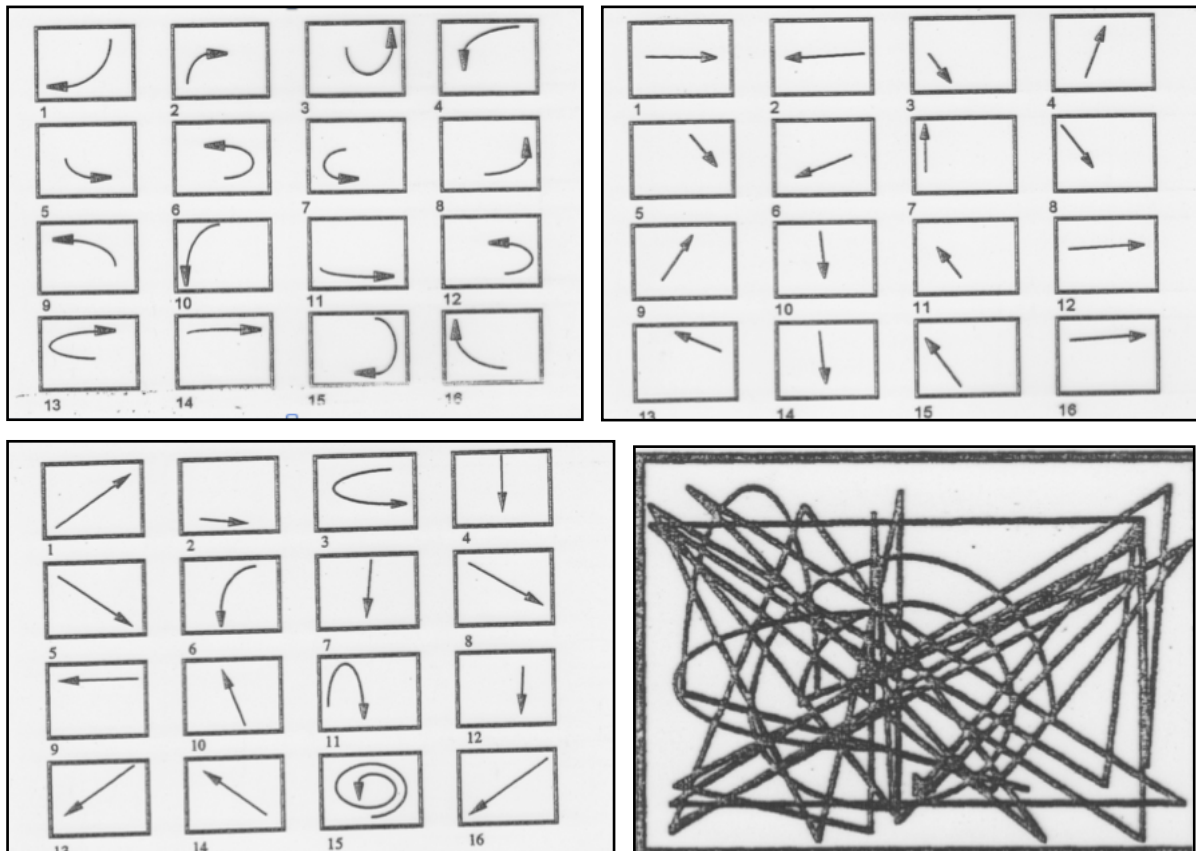
7.17. Det visuelle parameter

Tilsammen tegner denne foreløbige fremstilling et billede af en række visuelt organisatoriske parametre, der sammen udtrykker væsentlige dele af filmens stil og design. Noël Burch opstiller på baggrund af en række artikler publiceret i *Cahiers du Cinéma*, samlet i bogen *Theory of Film Practice*, en teori for en seriel æstetik med udgangspunkt i filmens audiovisuelle parametre. Disse ordnes hos Burch i oppositioner eller kontrastpar som skarp fokusering/defokusering eller gennem direkte lyd/mikset lyd. Han interesserer sig desuden for filmens behandling af *offscreen space*, der hos ham kan inddeles i seks zoner. Disse er uden for billedrammens fire sider samt bag henholdsvis dekorationen og kameraet.⁶⁵ Burch er særdeles skeptisk, hvad angår den såkaldte klassiske Hollywoodstil, og knytter sine idéer til mere eksperimenterende og modernistiske bevægelser. Stilen bliver her et uafhængigt system, der lægger intrigen bag sig.⁶⁶ Hvis de stilistiske parametre dominerer, indgår i bestemte variationer af mønstre (for eksempel klippemønstre), der underlægger sig fortællingen, er der tale om det, Bordwell karakteriserer som *parametrisk film*.⁶⁷ Alain Resnais *L'année dernière à Marienbad* (1959) er paradeeksemplet, men man kan også tænke på for eksempel Peter Greenaways film, hvis intriger domineres af talsystemer eller alfabetiske systemer, eller Lars von Triers opstillinger af benspænd eller regler i *De Fem Benspænd* (2003). Den parametriske tænkning i forbindelse med det klassiske dramatisk fortællende giver imidlertid også mening som en måde, hvorigennem man på den ene side kan kontrollere og på den anden side analysere det visuelle udtryk. Den tidslige og dramatiske relation mangler i de ovenstående modeller for den visuelle organisering (se figur 7.8 og 7.9). Bestemmelsen af de visuelle parametre, så de indgår i meningsfulde forbindelser med det dramatisk fortællende, er en af production designerens fremgangsmåder i udviklingen af det visuelle udtryk. Fremstillingen af et audiovisuelt koncept anbefales blandt andet af den tjekkiske/canadiske production designer Val Strazovec i dennes håndbog om design til film og tv.⁶⁸ Det er ligeledes en metode, der anvendes som fast del af undervisningen i filmisk design og production design på Det Kongelige Danske Akademis Skole for Design. Det følgende tager udgangspunkt i den parametriske tænkning særligt inspireret af Bruce Block og hans bog *The Visual Story – Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*.

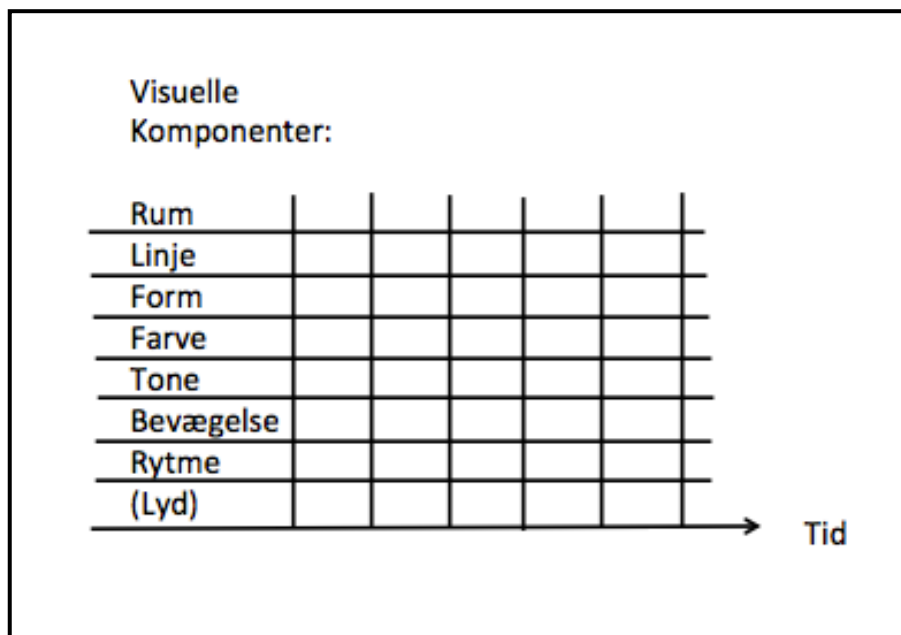
7.18. Forskel og lighed

Bruce Block anbefaler en struktureret organisering af de visuelle komponenter i arbejdet med det levende billede. Denne fremgangsmåde i produktionen af designet kan vendes om og med fordel bruges analytisk, hvad Blocks bog da også rummer rige eksempler på. Tænkningen, som Block

fremstiller, tager udgangspunkt i et værdineutralt princip, der forudsætter, at oplevelsen af visuel intensitet forstærkes proportionelt med kontrasten mellem de visuelle komponenters formmæssige udtryk. Omvendt aftager intensiteten ved ligheden mellem de visuelle elementer. Der eksisterer altså som udgangspunkt kun to muligheder i udtrykket; *kontrast* eller *lighed*. Komplexiteten i systemet opstår, når det grundlæggende enkle system forbindes med det visuelle parameters mange komponenter og det dramatiske udtryks til- og aftagende intensitet udfoldet i tid. Det visuelle parameter behandles hos Block med inspiration fra klassisk billedteori inspireret af blandt andre Rudolf Arheim og Gombric, samt i filmen særligt fra Sergei Eisenstein. Virkningerne i komponenterne rum og ramme, linje og form, tone, farve, bevægelse og rytme findes desuden godt opsummeret hos for eksempel Donald L. Weismann.⁶⁹ Det vil føre for vidt her at gennemgå principper for behandlingen af kontrast og lighed i alle disse komponenter. Block gør det i bogen måske på den kortest mulige måde. Her skal kun gives nogle eksempler. Block behandler for eksempel grundlæggende komponenten *bevægelse* gennem forholdet mellem *den rette* og *den kurvede bevægelse* i billedet (se figur 7.10). Valg af enten dominerende rette eller kurvede bevægelsesmønstre i det levende billede fremmer kvaliteten lighed, mens blandingen af de to fremmer kvaliteten kontrast. Bevægelsesmønstre af denne karakter er imidlertid kun det mest grundlæggende. Man kan i tillæg også interessere sig for forhold som lighed og forskel i bevægelsesretninger, hastigheder, bevægelse *i* billedet eller *af* billedet (altså bevægelse af kameraet), relationen mellem bevægelse i forgrund og baggrund eller fra forgrund til baggrund, fra baggrund til forgrund etc.⁷⁰ Flerheden af de visuelle komponenter kan ordnes i et system, hvor hver kontrastmulighed for den givne komponent fremgår. I behandlingen af den væsentlige rumlige dimension i filmens udtryk fremhæver Bazin det dybe rum og tillægger dette en særlig kvalitet. Kontrasten mellem oplevelsen af dybe og flade rum på filmens billedplan er imidlertid kun en af flere muligheder i Blocks system. Man kan hertil tilføje kontrasten mellem det åbne og lukkede rum, det tvetydige og genkendelige rum, ruminddelinger i billedets overflade samt den perspektiviske organisering af rummet (se figur 7.10). Fremstillingen af de visuelle komponenter udgør sammen med det audiovisuelle koncept eller a/v-parameter en abstrakt form. En komplet registrering af alle komponenter i analysen vil ikke nødvendigvis være hensigtsmæssig. Tænkningen i de visuelle parametre vil imidlertid kunne hjælpe analysen på vej i retning af en belysning af dominerende mønstre og deres betydning.



Figur 7.10. Illustrationer fra Bruce Block som øverst eksemplificerer lighed i og lille visuel intensitet i henholdsvis kurvet og ret bevægelse. Nederste illustration er eksempel på stor visuel intensitet i kontrasten mellem rette og kurvede bevægelser. Først i forløb, siden lagt sammen. Tegninger: Bruce Block, *The Visual Story. Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media. Second Edition* (Oxford, Focal Press, 2008).

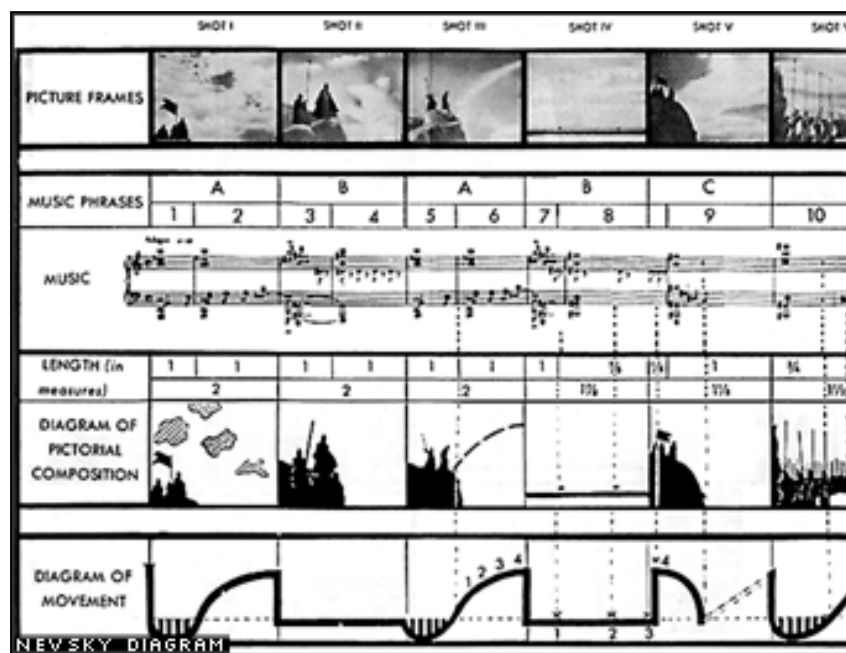


Figur 7.11. Øverst forenklet fremstilling af Blocks visuelle komponenter. Her tilføjet lyd og en indikation af tid. I kolonnen til højre er desuden oplyst mulighederne i den rumlige udfoldelse. Nederst to malerier med samme motiv. Til venstre Ghirlandaios *Strage degi innocenti* (1486-90) Til højre Tintoretto's *Ghirlandaios Strage degi innocenti* (1583-87). Det første centralperspektivisk med tydelige opdelte rum. Det andet præget af opløst eller tvetydigt rum.

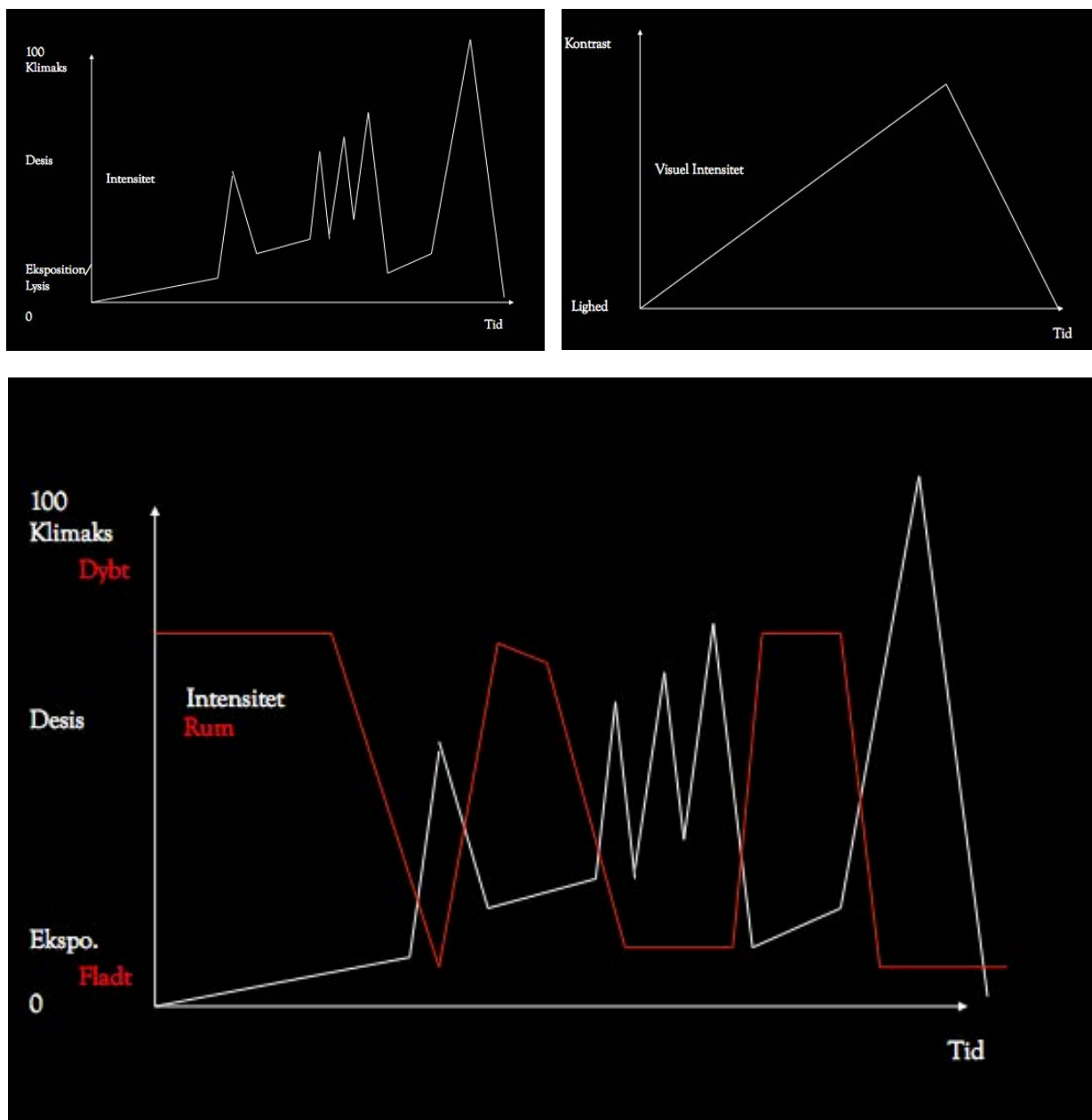
7.19. Det dramatiske og det visuelle forløb

Blocks væsentligste bidrag til inspiration for en analytisk behandling af det levende billedes visuelle komponenter er håndteringen af forbindelsen mellem intensiteterne i det visuelle parameter relateret til intensiteten i det dramatiske og tidslige forløb. Intensiteten i det dramatiske karakteriseres ved at opfatte intensiteten som lavest i ekspositionen og højest i klimaks. Ved at analysere den dramatiske intensitet kan Block karakterisere forholdet mellem den dramatiske intensitet og den visuelle intensitet i et parameter, for eksempel farve, som præget af lighed, hvis farveintensitet og den dramatiske intensitet udvikler sig parallelt. Metoden, der blandt andet er

inspireret af Sergei Eisensteins analytiske og kunstneriske arbejde, åbner for en præcision i den visuelle analyse af hele filmværket eller mere lokalt i scener (se figur 7.12). Block kan for eksempel karakterisere forholdet mellem den rumlige intensitet og den dramatiske som præget af kontrast, hvis den rumlige intensitet er lav ved for eksempel at være præget af konstant rumlig dybde, mens den dramatiske intensitet er stigende (se figur 7.13). Metoden, som den fremstilles hos Block, kan resultere i registrering af abstrakte mønstre i det visuelle udtryk af en beskrivende karakter, der, hvis den skal virke analytisk befrugtende, må forenes med en forestilling om en visuel æstetisk og dramatisk fortællende hensigt. Analysen af filmens visuelle designartefakt i form af det levende billede må altså både interessere sig for det kompositoriske og de konkrete sceniske elementer i billedets motiv. Disse to må derefter relateres til en mere eller mindre tydelig visuel og dramatisk idé eller hensigt. Ved at sammenholde tekniske, sceniske og visuelle komponenter med forestillinger om dramatisk og visuel hensigt vil det kunne lade sig gøre at håndtere analysen af det filmiske billede og dets design. Udgangspunktet kan være en eller flere dominerende visuelle, sceniske eller tekniske komponenter i afgrænsede dele af eller i den samlede films hele.



Figur 7.12. I *The Film Sense* skriver Eisenstein om at kontrollere filmens vertikale, visuelle komponenter i sammenhæng med musik, i forbindelse med filmens horisontale, tidlige udstrækning. Metoden eksemplificeres særligt gennem arbejdet med *Alexander Nevsky* (1939) og forsøget med i denne film at koordinere Prokofjevs musik med det visuelle udtryk.



Figur 7.13. Visuel og dramatisk intensitet. Øverst til venstre skematisk fremstilling af tænkt dramatisk intensitet. Til højre vises den visuelle intensitet over tid bestemt af enten forskel eller lighed. Nederst tænkt eksempel, der viser relationen mellem fladt rum og høj dramatisk intensitet, samt dybt rum og lille dramatisk intensitet. Diagrammer inspireret af Bruce Block: *The Visual Story. Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media. Second Edition* (Oxford, Focal Press, 2008).

7.20. Det audiovisuelle forløb og designets idé

Forbindelsen mellem det visuelle design i filmens billede og filmens dramatiske idé kan belyses, som det tidligere i afhandlingen er gjort, med henvisning til tydelige gestaltninger i for eksempel Saul Bass' titelsekvenser. I det følgende vil jeg kort afslutningsvist eksemplificere betydningen af sammenhængen mellem den dramatiske og den visuelle designidé, som den kommer til udtryk i tre ny-klassiske film. Roman Polanskis *Chinatown* (1974), Martin Scorseses *Casino* (1995) og Robert Bentons *Kramer vs. Kramer* (1979). Tankerne bag designet til *Chinatown* kan sandsynliggøres gennem henvisning til filmens production designer, Richard Sylbert, der ofte har udtalt sig om filmen, og ved at registrere dominerende mønstre i filmens visuelle udtryk. Som udgangspunkt må man som nævnt i analysen, hvad enten denne er rettet mod filmisk eller tekstlig (teoretisk) produktion, interessere sig for værkets intrige og dens dramatiske idé. *Chinatown* indeholder som bekendt to voldsomme og markante intriger. Den ene intriges handlingstråd er knyttet til en kriminal-intrige om svindel med vandressurser, der historisk fandt sted i Los Angeles i 1937. Der blev af store virksomheder afledt vand fra attraktive landbrugsgrunde, der efterfølgende kunne købes billigt og siden sælges dyrt til beboelse. Den anden intrige knytter sig til en (dobbel) incesthistorie af tragiske dimensioner. En kvinde forsøger at beskytte sin datter mod overgreb fra kvindens far, der viser sig også at være datterens far. Privatdetektiven J.J. Gittes (Jack Nicholson) kommer uforvaret og med tragisk udgang til at afdække begge historier. Inspireret af Robert McKees behandling af antagonismens kræfter kan de to intrigers to tematikker gradbøjes i en sekvens, der bevæger sig fra uretfærdighed til korrupsion, magtmisbrug og tyranni, og en anden, der tematisk og handlingsmæssigt bevæger sig fra utroskab til dobbelt incest.⁷¹ I filmen sejrer både tyranniet (det korrupte samfund) og den grænseløse perversion (dobbel incest). Filmens design og visuelle stil tager, ud over at forholde sig til handlingens tid og sted samt ((colour) film noir) genrekonventioner, udgangspunkt i refleksioner knyttet til filmens første og tilsyneladende dominerende handling. Production designeren Richard Sylbert fortæller således om sit arbejde med filmen, at han tog udgangspunkt i de værdier, der var knyttet til problematikken i kriminal-plottet.⁷² Her udgjorde *vand* den dominerende værdi. Fraværet eller tilstedeværelsen af vand virkede derfor som bærende idé for en række af de sceniske og visuelle komponenter i filmen. Der måtte for eksempel være konstant blå himmel uden mulighed for regn. Hvid og brændte jordfarver, varme, hvor der var fravær af vand, og frodigt, grønt og svalt, hvor der var vand. Sylbert valgte direkte farverne i filmens åbning fra et spektrum kaldet *burned grass*. Farveskalaen knytter sig til jordfarver og bevæger sig fra umbra og hvid over korngul til peanuttbutter-agtig brun. Forholdet til vand

afspejlede sig samtidig i filmens topografi. Den velstillede, som den for begge handlingstråde centrale, Mulrway-familie bor oppe og med adgang til vand, mens de mindre bemidlede bor nede uden adgang til vand. Mange af filmens scener udspiller sig naturligt ved (udtømte) floder, søer, vandinddæmninger, havebassiner eller ved havet. Disse udgør altså tilsammen et bærende scenisk parameter knyttet til vandbeholdere. Vandtemaet føres desuden over i fokuseret brug af matteret glas og symbolik knyttet til havdyr som fisk. Mr. Mulrway flager med et fiskesymbol og spiser i en central scene en fisk serveret hel, med hoved.

Et andet visuelt spor, som Sylbert ikke omtaler, men som direkte fremgår af filmens titel og bekræftes undervejs i filmens forløb, er forestillingen om Chinatown og kinesiskhed. Mens den visuelle idé forbundet med tilstedeværelse og fravær af vand knytter sig til filmens kriminal-intrige, udvider det kinesiske spor sig til også at associere i retning af filmens incesthistorie. For filmens hovedperson knytter Los Angeles' Chinatown sig konkret til et sted uden for loven, hvor han som politimand i filmens fabel er kommet galt af sted ved, på grund af en kvinde, at blive personligt involveret i en sag, der kostede ham karrieren hos politiet. Ved at han forelsker sig i miss Mulrway, gentager Gittes' historie sig, og filmen ender konkret og metaforisk i Chinatown. I filmens slutning skyder politiet miss Mulrway, og hendes (og hendes fars) datter overlades til sin morfar/far, mens Gittes må se handlingslammet til. Filmens sidste replik: *Forget about it. It's Chinatown.* Filmen begynder og ender på den måde med direkte henvisning til den kinesiske bydel, der undervejs i filmen, uden at være xenofobisk, etablerer sig som billede på grænseoverskridende moralsk og juridisk lovløshed. Ud over den direkte tilstedeværelse af bydelen Chinatown etablerer det kinesiske spor i filmen sig tydeligt i castingen. Familien Mulrway har således kinesiske tjenestefolk, der optræder i biroller. Skuepillerne Faye Dunaway og John Huston i de bærende roller som henholdsvis miss Mulrway og mr. Cross har desuden asiatiske træk. Familiens hus er præget af kinesisk udsmykning, og miss Mulrway er mod filmens slutning iklædt en silkekimono. Mens filmens farvepalet gennem forholdet til vand synes styret af et vertikalt system, der forholder sig til oppe eller nede relateret til det sociale og geografiske spænd, knytter forestillingen om Chinatown sig omvendt til et horisontalt system. Visuelt rejser man gennem filmen fra Bunkerhill mod Chinatown, der tematisk etableres som et fysisk og metaforisk sted hinsides enhver moral. Disse horisontale og vertikale akser definerer filmens design i sammenspil med den fundamentale setting, der udgør filmens tid og sted: Los Angeles, 1937.

Det følgende eksempel fokuserer på et mere afgrænset rumligt forløb i åbningen af Martin Scorseses *Casino* (1995) med production design af Dante Ferretti. I sekvensen, der først etablerer filmens tid (1983) og sted på et tekstskilt, følger man i en ubrudt indstilling Robert De Niros karakter Sam Rothstein, der bevæger sig ud af en kasinobygning, mod højre over en parkeringsplads, for at sætte sig ind i sin bil. Bilen eksploderer, hvorefter filmens titelsekvens (designet af Saul Bass) begynder. Sekvensen indeholder stor visuel intensitet og udfolder da også den størst mulige variation i det rumlige parameter. Først etableres et fladt rum; facaden af den bygning, Rothstein kommer ud af. Derefter åbner rummet sig i dybden, da kameraet med Rothstein bevæger sig fra bygningen over parkeringspladsen. Da han sætter sig ind i bilen, og da den eksploderer, opløses rummet. Det opløste rum føres over i den efterfølgende abstrakte og rumligt uhåndgribelige titelsekvens (se figur 7.14). Rothstein kommer ud af det store rum, som bygningen repræsenterer i begyndelsen af sekvensen, og sætter sig ind i bilens lille rum i slutningen. En lang række andre parametre virker på samme måde gennem sekvensen. Der er for eksempel en sammenhæng eller lighed mellem Rothsteins laksefarvede habit og den ligeledes laksefarvede bygning, der viser sig bag parkeringspladsen. Bilerne på pladsen er amerikanske sedaner i grå, sort eller hvid, mens Rothsteins sedan er sølvfarvet. Mellem de lange amerikanske biler har en enkelt klassisk Volkswagen-boble sneget sig ind som tydelig kontrast. Det kontrapunktiske gentager sig i det auditive, der domineres af Rothsteins voice over og i sekvensens slutning af koret fra Händels *Messias*. Vi oplever en (tilsyneladende) død mand, der fortæller om lysten til at blive gangster, men under afslutningen af Händels sakrale kirkemusik, der altså omvendt indleder filmen. Disse visuelle og auditive kontraster og kontrapunkter giver tilsammen sekvensen dens virkning. Klassiske dramatiske scener er i højere grad domineret af interpersonel konflikt, og dialog kan analyseres i tættere relation til scenens dramatiske beats eller vendepunkter. I den centrale scene i Robert Bentons *Kramer vs. Kramer* (1979), hvor Dustin Hoffmann som Ted Kramer for første gang, efter hans kone har forladt ham, skal lave morgenmand sammen med sin søn, afslører han sig selv som et forvokset barn.⁷³ Vi oplever scenen gennem Teds søn, Billy. Han vækkes af lyden fra trafikken udenfor (ethvert barn ved, hvad det betyder), står op og går ind til sin sovende far. Handlingen udspiller sig derefter – på overfladen – som en naturlig historie om det at lave fortravlet morgenmad. Scenen afslører for Billy, at hans far ikke magter situationen. Billys indsigt er scenens afgørende vendepunkt og peripeti. Vendepunktet markeres af et nærbillede af den kop, Ted forsøger at væde brød i under sit mislykkede forsøg på at tilberede french toast. På den ene side af dette nærbillede findes, i scenens begyndelse, et billede af Billys tapet med blå himmel og lammeskyer over sengen, hvor han sover, og på den anden side, i

scenens slutning, kaos i køkkenet, da Ted brænder sig på komfuret og smider stegepanden mod gulvet og forbander konen. Vi bevæger os visuelt og dramatisk konkret fra himmel til helvede i en lille scene, der som udgangspunkt ligner hverdagsrealisme (se figur 7.15). Der er en lang række visuelle, sceniske og dramatiske virkninger ud over disse. Det bemærkelsesværdige smalle køkken i Kramers lejlighed forstærker indtrykket af Teds frustration og tilbyder sig som hans ydre modstander i scenen. Den anden modstander, den fraværende fru Kramer, er til stede gennem fotografiet i stuen og i kraft af sit fravær, mens scenens helhed afslører Ted Kramers indre konflikt; at han er et forvokset barn, der skal vise, han kan tage sig af sin søn. Det måske mest rørende øjeblik i scenen er genereret af et visuelt fravær. Som en del af deres morgenritual går først Ted og så Billy hurtigt på toilettet. Ofte bygger man i scenografier ikke badeværelser, fordi meget få eller ingen scener udspiller sig her. I *Kramer vs. Kramer* ses badeværelset heller ikke, men vi hører først Ted så Billy tisse uden efterfølgende at vaske hænder. Derefter går de ud og forbereder morgenmaden sammen.



Figur 7.14. Åbningsscene i Martin Scorseses *Casino* (1995). Fra fladt til dybt og abstrakt rum. Bemærk desuden sammenhængen mellem bygningen i baggrunden, jakken og eksplosionen, samt variationen i bilernes farve og form. Filmfotograf: Robert Richardson. Production design: Dante Ferretti. Titeldesign: Elaine & Saul Bass.





Figur 7.15. Fra himmel til helvede: Uddrag af *French toast*-scene (09:39 14:05) i *Kramer vs Kramer*. Bemærk skyerne over sengen, billedet af den fraværende mor i billederne fra gangen (smal, ligesom køkkenet) og billedet af koppen (med påskriften *TED*), der virker som vendepunkt i scenen. Filmfotograf: Néstor Almendros. Production design: Paul Sylbert.

-
- ¹ Rudolf Arnheim: "A New Laocoön: Artistic Composites and the Talking Film" [1938]. In *Film as Art* (London, University of California Press; 1992): 227.
- ² Se indledning kapitel 1 og appendiks bilag 1: Jakob Ion Wille: *Shape Dreaming – An essay on cinematic design*. (In print, Arifact, 2013).
- ³ Lev Manovic beskriver netop, hvordan filmens indeksikalske orden er brudt sammen i den digitale film. Lev Manovich: *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2001): 295.
- ⁴ "Here we have not only a creation of space as primary compositional framework (above and beyond the cinematic frame) but the camera, as an agent of perspective, becomes a compositional 'element' rather than a compositional 'tool'. Through the virtual camera, and constructed or composited 3D spaces, digital cinematic forms no longer stage for the camera but stage and compose the camera itself as a form of specific purpose scenic content. The constructed space becomes the macro-frame work, what I've termed the mise-en-space, whereby camera 'objects' are composed into the space to serve as a viewer-aware spatial-frame, extending well beyond the momentary framed window." Mike Jones: *Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*. (Animation 2007 nr. 2.): 240.
- ⁵ Juan Antonio Ramírez: *Architecture for the Screen – A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age* (London; McFarland & Company, Inc., Publishers; 2004): 27.
- ⁶ Georgina Shorter: *Designing for Screen – Production Design and Art Direction explained* (Wiltshire, The Crowood Press; 2012): 101.
- ⁷ Se for eksempel: Beverly Heisner: *Production Design in the Contemporary American Film – A Critical study of 23 Movies and Their Designers* (London, McFarland & Company, Inc., Publishers; 1997).
- ⁸ David Bordwell: *Figures Traced in Light – On Cinematic Staging*. (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2005): 243, og Søren Kjørup: *Semiotik og retorik (Medie Kultur, vol. 10, no. 22, 1994): 25*.
- ⁹ Noël Carroll: *Engaging the Moving Image* (New Haven & London, Yale University Press, 2003): 139.
- ¹⁰ Se for eksempel: Rudolf Arnheim: *Film as Art* (London, University of California Press; 1992)
- ¹¹ Noël Burch: *Theory of Film Practice* [1969] (New Jersey, Princeton University Press; 1981)
- ¹² Torben Grodal: *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film* (New York, Oxford University Press; 2009): 165.
- ¹³ Rosalind Galt. Se kap 1.
- ¹⁴ Se for eksempel David Bordwell & Kristin Thompson: "Style as a Formal System" in *Film Art – an Introduction* (Sixth (international) edition) (New York, McGraw-Hill; 2001): 327-350.
- ¹⁵ Hvor den gennemsnitlige skudlængde, ASL (Average Shot Length), for spillefilm i tiden fra 1930 til 1960 ifølge Bordwell lå på mellem 8 og 11 sekunder – selvom film med væsentlig højere ASL ikke var ualmindelige – faldt tallet omkring årtusindeskiftet til mellem 3 og 6 sekunder. Samtidig var film med intensiveret klipning og en ASL ned til 1,8 ikke ualmindelige i Bordwell, D. (2002) "Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film", *Film Quarterly* nr. 55: 16–17.
- ¹⁶ Se for eksempel: William, Brown: *Beowulf: "The Digital Monster Movie"*. (Animation 2009 nr. 4): 167.
- ¹⁷ Barry Salt: *Film Style, Technology, History & Analysis* (London, Starword, 1983).
- ¹⁸ Se for eksempel David Bordwell: *Narration in the Fiction film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985):53
- ¹⁹ Affron & Affron: *Sets in Motion – Art Direction and Film Narrative* (New Jersey; Rutgers University Press;1995):31-43
- ²⁰ Affron & Affron: *Sets in Motion – Art Direction and Film Narrative* (New Jersey; Rutgers University Press;1995): 43-50.
- ²¹ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (Austin, University of Texas Press;1998): 9.
- ²² Bazin, André: *What is Cinema, vol. 1* (California, University of California Press, 2005): 35
- ²³ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (Austin, University of Texas Press; 1998): 9-16. Henvisning til Pasolin: C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (Austin, University of Texas Press; 1998): 11
- ²⁴ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (Austin, University of Texas Press; 1998): 8.
- ²⁵ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (Austin, University of Texas Press; 1998):
- ²⁶ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (Austin, University of Texas Press; 1998): 63-139.
- ²⁷ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (Austin, University of Texas Press; 1998): 111.
- ²⁸ Se kapitel 2 eller Torben Grodal: *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film* (New York, Oxford University Press; 2009): 231
- ²⁹ George Sadoul in Léon Barsacq: *Caligari's Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film Design* (Boston, New York Graphic Society; 1976): 121.
- ³⁰ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (Austin, University of Texas Press;1998): 28
- ³¹ Robert Bresson: *Notes on The Cinematographer* [1975] (Great Britain, Quartet Books Ltd, 1986):8
- ³² Knirke Madelung i appendiks; bilag 2: Jakob Ion Wille: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013):17
- ³³ I Peter Schepelern: *Lars von Triers elementer – en filminstruktørs arbejde*: (København, Munksgaard Rosinante; 1997):100.
- ³⁴ Jennifer M. Barker: *The Tactile Eye – Touch and The Cinema Experience* (California, University of California Press; 2009).

- ³⁵ Jennifer M. Barker: *The Tactile Eye – Touch and The Cinema Experience* (California, University of California Press; 2009): 9-10.
- ³⁶ Robert McKee: *STORY – Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (London, Methuen, 1998):68-71
- ³⁷ Se om tidsparametre i Peter Hams Larsen: *De levende billeders Dramaturgi 1*. (Danmarks Radio, 2002): 207
- ³⁸ Bruce Block benytter termen *synsvinkel* om dette. Se Bruce Block: “The Visual Story”. *Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media. Second Edition* (Oxford, Focal Press, 2008). 254.
- ³⁹ Juan Antonio Ramírez: *Architecture for the Screen – A Critical Study of Set design in Hollywood’s Golden Age* (USA, McFarland & Company, Inc., Publishers; 2004): 114-201.
- ⁴⁰ Affron & Affron: *Sets in Motion. Art Direction and Film Narrative* (New Jersey, Rutgers University Press, 1995):. 36.
- ⁴¹ André Bazin. *What is Cinema, vol. 1* (California, University of California Press, 2005):. 65.
- ⁴² André Bazin: *What is Cinema, vol. 2* (California, University of California Press, 2005):102-103.
- ⁴³ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (USA, University of Texas Press, 1998):17-38.
- ⁴⁴ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (USA, University of Texas Press, 1998): 20.
- ⁴⁵ ”A property is an object, mimed or tangible, that occurs on stage, where it functions differently from the way it functions offstage. At the moment when the audience notes its entry into the dramatic action a property has meaning; it may also have meaning as one of a class of objects.(...) In production and analysis, properties specified by the playwright rather than someone else, usually receive special attention”. Teagur i Andrew Sofer: *The Stage Life of Props* (USA, University of Michigan, 2003): 10-11.
- ⁴⁶ Anekdoten om MacGuffin, som Hitchcock fortæller Truffaut i dennes samtalebog, lyder: To mænd sidder i en togkupe på vej mod Skotland. Den ene har en meget stor kuffert med, og den anden spørger, hvad der er i den. ”En MacGuffin,” svarer den første. ”Nå, hvad er så det?” ”Det er sådan en, man bruger til at fange løver med i det skotske højland.” ”Men der findes jo ikke løver der,” udbryder den anden. ”Nå,” siger den første, ”så er dette heller ikke en MacGuffin.” (Paradoksalt fortæller Hitchcock selv, at MacGuffinen fungerer bedst, hvis den ikke eksisterer): ”... the main thing I’ve learned over the years is that the MacGuffin is nothing. I’m convinced of this, but I find it very difficult to prove it to others. My best MacGuffin, and by that I mean the emptiest, the most nonexistent, and the most absurd, is the one we used in North by Northwest”. Francois Truffaut: *Hitchcock – Revised Edition* (New York, A Touchstone Book; 1985):138-139.
- ⁴⁷ Bordwell beskriver subjettets ”huller” i sin narrationsmodel som enten diffuse eller fokuserede. David Bordwell: *Narration in the Fiction film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985):55.
- ⁴⁸ Andrew Sofer: *The Stage Life of Props* (USA, University of Michigan, 2003): 21.
- ⁴⁹ David Bordwell: *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (London, Harvard University Press; 1989): 115-128.
- ⁵⁰ David Bordwell: *Narration in the Fiction film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985):40-41
Heidi & Toni Lüdi: *Movie Worlds. Production Design in Film/Das Szenenbild im Film*. (London/Stuttgart, Edition Axel Menges, 2000). Steven Jacobs: *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Rotterdam, 010 Publishers; 2007): 286.
- ⁵¹ Carsten Thau: *Arkitektur som tidsmaskine* (Kunstakademiets Arkitektskole & Carsten Thau, København, 2011):41-42
- ⁵² Roland Barthes.: *Det Lyse Kammer – Bemærkninger om fotografiet* (København, Rævens Sorte Bibliotek; 1987):43-44
- ⁵³ Steven Jacobs: *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Rotterdam, 010 Publishers; 2007): 295.
- ⁵⁴ Steven Jacobs: *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Rotterdam, 010 Publishers; 2007): 286-288
- ⁵⁵ Carsten Thau: *Arkitektur som tidsmaskine* (Kunstakademiets Arkitektskole & Carsten Thau, København, 2011): 21
- ⁵⁶ ”Late Middle English: shortening of Latin *historia* ‘history, story’, a special use in Anglo-Latin, perhaps originally denoting a tier of painted windows or sculptures on the front of a building (representing a historical subject)”. se: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/storey?q=stories>.
- ⁵⁷ Juan Antonio Ramírez: *Architecture for the Screen – A Critical Study of Set Design in Hollywood’s Golden Age* (London; McFarland & Company, Inc., Publishers; 2004): 81-90.
- ⁵⁸ Se blandt andet: Steven Jacobs: *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Rotterdam, 010 Publishers; 2007): 28-30.
- ⁵⁹ Francois Truffaut: *Hitchcock – Revised Edition* (New York, A Touchstone Book; 1985): 269.
- ⁶⁰ Se blandt andet: Steven Jacobs: *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Rotterdam, 010 Publishers; 2007): 36 og 129 samt Walter Benjamin der henviser til E.A. Poes: *Philosophy of the Furniture I Passageværket, bind 1* (København, Rævens Sorte Bibliotek; 2007):254-255
- ⁶¹ Walter Benjamin: *Passageværket, bind 1* (København, Rævens Sorte Bibliotek; 2007):265.
- ⁶² Žižek i Sophie Finners: *The Pervert’s Guide to Cinema 1,2,3* (2006)
- ⁶³ C.S. Tashiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (USA, University of Texas Press, 1998):39-59, og André Bazin: *What is Cinema, vol. 1* (California, University of California Press, 2005):. 105.
- ⁶⁴ Leon Battista Alberti.; *Om billedkunsten* [1435] (Viborg, Nyt Nordisk Forlag Arnalod Busch, 2000):.200.
- ⁶⁵ Noël Burch: *Theory and Film Practice* [1969](New Jersey, Princeton University Press; 1981): 17

-
- ⁶⁶ David Bordwell: *Narration in the Fiction film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985): 278-279.
- ⁶⁷ David Bordwell: *Narration in the Fiction film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985): 274-310.
- ⁶⁸ Val Strazovec. *The Knowledge and Skill of Bringing the Idea to the Screen*. (Vals International Seminars, 2007): 323.
- ⁶⁹ Donald L Weismann: *The Visual Arts as Human Experience* (New Jersey, Prentice-Hall, inc., Engelwood Cliffs; 1970)
- ⁷⁰ Bruce Block: *The Visual Story. Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media. Second Edition* (Oxford, Focal Press, 2008).193
- ⁷¹ Robert McKee om antagonismens kræfter i *STORY – Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (London Methuen, 1998): 331
- ⁷² Sylbert i Peter Ettedgui: *Production Design & Art Direction* (Switzerland, RotoVision, 1999): 40-42.
- ⁷³ Se analyse i Robert McKee: *STORY – Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (London, Methuen, 1998): 215-216

8. Konklusion og perspektiv: Film som design

Afhandlingen *Film som design* har til formål at udvide forståelsen for og betydningen af design i filmproduktionen og filmværket. Hensigten er på den måde 1) *at formidle og udvikle ny viden om området og foreslå anvendelsesorienteret metode til analytisk arbejde med dette* samt 2) *at revurdere og eventuelt revidere opfattelsen af designets betydning for skabelsen af det filmiske værk*. Det har været min intention at arbejde med dette gennem værkanalyser og produktionsstudier af film og tv-serier og ved at overføre begreber og metodeforståelse fra designverdenen til filmens verden. Jeg har på den måde hovedsagligt taget udgangspunkt i eksisterende filmvidenskabelig og designfaglig teori, der i afhandlingen er søgt appliceret på behandlingen af filmens design som helhed. For at gøre dette struktureret har jeg behandlet filmens design i dets forskellige udviklingsfaser, der i afhandlingen er beskrevet som designinkarnationer. Afhandlingens struktur har på den måde enkelt fulgt faserne i designets udviklingsstruktur. Det betyder, at jeg efter de indledende metodeafklarende og teoriehistoriske kapitler har gennemgået og analyseret det, der i afhandlingen er blevet forstået som filmens designidé, -koncept, -plan og -artefakt for sig. For at komme dertil har det imidlertid været nødvendigt at foretage et opgør med den konventionelle tænkning knyttet til opfattelsen af filmens design. Dette opgør knytter sig samtidig til afhandlingens hensigt om en revurdering af det filmiske designs betydning.

Afhandlingen er skrevet med udgangspunkt i en forestilling om fordelene ved en optik, der opfatter filmen eller det levende billede som design. At opfatte filmen som design blev foreslået som en synsmåde eller et analytisk koncept, der tillod særligt fokus på filmens design. Udgangspunktet er på den måde ikke andeledes, end hvis man ved at opfatte filmen som fortælling, skuespil eller filmfotografering fokuserer særligt på disse i det udtryksmæssigt sammensatte filmmedie. Det har altså ikke været hensigten at advokere for, at designet har eller burde have en særlig privilegeret status i forståelsen af filmen. Jeg har derimod fremført, at filmens design i både filmens produktion og værk har været overset af de forskningsområder, det som henholdsvis designforskning og film- og medievidenskab naturligt burde høre under. Der har altså eksisteret en særlig grund til at interessere sig for området, da filmens design har befundet sig i en slags blind vinkel mellem design og filmforskning. Der findes en række forskellige teoriehistoriske årsager til dette, der i afhandlingen primært med udgangspunkt i filmens teoriehistorie er blevet afdækket i afhandlingens kapitel 3. Jeg har i tillæg hævdet, at der findes særlige grunde, der bestyrker opfattelsen af filmen som design. Disse grunde knytter sig til filmens tekno-æstetiske udvikling. I min fremlægning er der således

blevet lagt vægt på filmens eller det levende billedes opståen som animation og et opgør med den historisk dominerende ontologi, der i sin forståelse af filmen vægter kameraet og den fotografiske reproduktion. Argumenterne for et opgør er blevet styrket af fremkomsten af det digitale billede, men den kamerabaserede filmontologi har egentlig altid været forkert. Den digitale films gennembrud har så at sige kun re-aktualiseret betydningen af den tidlige films eller det levende billedes opståen som animation og er altså i denne sammenhæng vækstligt, 100 procent håndlavet design. Jeg har imidlertid hverken haft det tidlige levende billede eller den digitale film som mit emne. Men gennem den opridsede tekno-æstetiske historie fundet en indgang og en bestyrket begrundelse for et opgør med den filmontologi, der i film- og designteoriens verden synes at have hæmmet behandlingen af filmens design og production design. Dette opgør har været nødvendigt for at fjerne forhindringerne for en overførsel af designbegreber til filmens verden og en analytisk håndtering af filmens design med bidrag gennem disse.

Filmens design er som nævnt grundlæggende blevet behandlet gennem designprocessens forskellige udviklingsstadier, der i afhandlingen er blevet benævnt filmens designinkarnationer. Denne term er foreslået af forskellige grunde, men primært for at etablere en parallel til filmens manuskript, som udviklingen af filmens design står i en intim forbindelse med, og som det som fænomen også er sammenligneligt med. Begge findes således i en række udviklingsstadier forbundet med hele filmens udvikling og med betydelig indvikling på filmens henholdsvis dramatiske og visuelle udfoldelse. De to er desuden etymologisk forbundne og indeholder så at sige hver deres plot eller plan for filmens produktion og endelige udtryk. Mens behandlingen af filmens fortælling indtager en betydelig plads i både den almene og forskningsmæssige opfattelse af filmen, har designets betydning i opfattelsen af filmens udvikling, produktion og værk imidlertid generelt været underfortalt.

8.1. Ny viden og anvendelsesorienteret metode

Filmens design er i afhandlingen blevet beskrevet og analyseret gennem designprocessens forskellige stadier, som benævnes filmens designinkarnationer. Filmens designinkarnationer er som udgangspunkt beskrevet som filmens *designidé*, *designoplæg*, *designkoncept* og *designplan* samt *fysiske* og *visuelle designartefakt*. Denne opdeling i designets stadier eller inkarnationer har åbnet for en fremskrivning af designets betydning i filmens samlede produktionsforløb, fra filmens idé og udviklingsfasen til post-produktionen og det færdige udtryk. Den viden, der i afhandlingen er formidlet, knytter sig således primært til fremskrivning og den strukturerede behandling af filmens design, men bygger i høj grad også på eksisterende kundskaber. Disse kundskaber har imidlertid

været spredt mellem forskellige aktører i filmens producerende verden, i håndbøger og i den teoretiske litteratur. En del af arbejdet med afhandlingen har således handlet om at indsamle og organisere viden med henblik på en samlet, struktureret forståelse af emnet. Anvendelsen af filmens designinkarnationer som analytisk koncept etablerer et samlet syn på filmens design, ligesom det indeholder et analytisk princip, hvis fordele (og mulige begrænsninger) demonstreres i afhandlingen. Anvendelsen af termene knyttet til filmens designinkarnationer blev som udgangspunkt foreslået for at udvikle sproget knyttet til behandlingen af filmens design. Designbegrebet er ligesom forestillingen om filmen (som diskuteret i kapitel 2) i sig selv flertydigt og kan afstedkomme misforståelser og manglende præcision i analysen. Terminologien knyttet til filmens designinkarnationer kan forhåbentlig inspirere til en mere præcis sprogbrug i den teoretisk analytiske behandling af filmens og det levende billedes design. Den kan måske også, hvad der er lige så væsentligt, inspirere til en diskussion af områder af filmens design, der som regel ikke vægtes. For eksempel kan man ved at opfatte filmens visuelle designartefakt behandle det filmiske billede som udtryk for et totalt filmisk design af grafisk karakter, sådan som det er gjort i afhandlingens kapitel 7. Omvendt kan man ved at tale om filmens designidé diskutere designets betydning for skabelsen af filmens idé som demonstreret i afhandlingens kapitel 5. Ligesom der i afhandlingen gøres op med den kamerabaserede filmontologi, gøres der blandt andet gennem opfattelsen af filmens designidé op med den entydige opfattelse af filmens design som en applikation på filmens manuskript. Anvendelsen af termen gør det altså muligt at interessere sig for potentialet i designets eller billedets præ-lingvistiske form som forlæg eller inspiration for narrativen.

Opdelingen af filmens design i forskellige stadier er nok et meget basalt analytisk greb, men ikke et, som litteraturen om filmens design tidligere har forholdt sig eksplicit til. Anvendelsen af filmens designinkarnationer er i sig selv et overordnet analytisk greb, mens der til hver af de forskellige inkarnationer er anvendt eller foreslået forskellige underordnede eller lokale analytiske greb. Disse har været inspireret af design- og filmteori og har haft en grundlæggende poetisk interesse for struktur og kunstnerisk skabelse. Det betyder, at de værkanalytiske metoder, der præsenteres i afhandlingens kapitel 7, med inspiration fra blandt andre Bruce Block, oprindeligt er fremstillet med henblik på produktion, mens de i afhandlingen (med inspiration fra David Bordwell og Søren Kjørup) er vendt om for således at kunne anvendes til at spore præg af kunstneriske designvalg i produktionen.

Et væsentligt bidrag til belysningen af designerens betydning for skabelsen af det filmiske værk har været tænkningen i *design fiction* som diskuteret med inspiration fra blandt andre Klaus Krippendorff i kapitel 2 og 5. *Design fiction* som koncept lader sig inspirere af tænkningen i fiktioner for derigennem at opstille rammer og scenarier for afprøvning af mulige design. At lade sig inspirere af denne tænkning i arbejder med den filmiske fiktions design kan opfattes som et slags tilbagelån, der imidlertid har vist sig værdifuldt, men kalder også på en dybere behandling og metodeudvikling end den, der er præsenteret i afhandlingen her. En række andre begreber fra designtænkningen overføres i afhandlingen på filmens design (i bred forstand). Her tænkes på designbegreber som *the primary generator*, *boundary objects*, og *diegetiske prototyper*. Nogle af disse begreber er i afhandlingen blevet videreudviklet. For eksempel behandles filmens art department forsøgsvist i kapitel 6 som et udtryk for et *boundary space*, mens designets forskellige oplæg, koncepter og planer samme sted behandles som *boundary objects*. Dertil foreslås det, at der er håndtering, hvor filmens samlede design opfattes som bestående af *diegetiske aktanter*, de sceniske elementer opfattes som *diegetiske artefakter*, mens målfaste modeller og skitsemodeller for disse opfattes som henholdsvis *diegetiske pototyper* og *diegetiske prototyper*. Afhandlingen kortlægger og beskriver i kapitel 4 både sædvanlige og afvigende designprocesser og metoder knyttet til arbejdet med filmisk design og særligt production design, og der vises i den forbindelse eksempler på samarbejder mellem designere og forfattere i forbindelse med udvikling af tv-serie-fiktion.

8.2. Revurdering af designets betydning for skabelsen af det filmiske værk

Udspaltningen af filmedesignets udviklingsstadier i forskellige designinkarnationer har i afhandlingen gjort det muligt at fokusere på designeren og designets betydning i hver af disse lokale stadier. Mens gængse opfattelser af filmdesignerens eller production designerens arbejde særligt har opfattet dennes design som en reaktion på filmens manuskript i den ene ende af filmens udviklings- og produktionsproces og i den anden ende har opfattet det fysiske arkitektoniske set som designerens slutprodukt, er denne opfattelse blevet revurderet og revideret gennem analysen af filmens designinkarnationer. Ved at interessere mig for designerens og designets arbejde og funktion ved indgangen og ved udgangen af den filmiske produktion har jeg søgt at ændre synet på designerens betydning og potentiale for skabelse, udvikling og produktion af det filmiske værk. Jeg forsøger dermed at gøre op med den entydige forestilling om filmens design som en applikation på filmens manuskript, der typisk præger forestillingen om filmdesignerens arbejde. Denne fremskrivning af designets og designerens betydning for udviklingen af filmen og filmens værk hjælpes i afhandlingen

på vej og belyses gennem eksisterende designbegreber, der overføres til filmens design. For eksempel anvendes begreber som *primary generator* og *design fiction* for at belyse designerens andel i udviklingen af filmiske idéer. Revurderingen af designerens og designets betydning kan forhåbentligt aflæses i afhandlingens samlede indhold, men fremstår tydeligt i den design- og film-teoretiske behandling af filmens design, den tekno-æstetiske gennemgang (som før omtalt i kapitel 2 og 3), samt kapitel 5s behandling af filmens designidé. Kapitel 3 foreholder sig således særligt til den position, som designet har haft i filmens teorihistorie, hvor det ikke kun har været anset for æstetisk mindre væsentligt (end for eksempel fotograferingen og fortællingen), men også i visse tilfælde har været anset for ideologisk suspekt. Kapitlet fremskriver desuden den ambivalens, der har knyttet sig til designerens status i filmens produktion, hvor mange skiftende titler internt har været udtryk for en voksende status, mens de udadtil har gjort det vanskeligt at forstå filmdesignerens arbejde. Særlig termen *production designer* har vist sig at indeholde et komplekst sæt af betydninger, hvor termen og professionen i USA forbindes med et opgør i studiesystemet, mens det i Europa forbindes (eller historisk er blevet forbundet) med studiesystemet som sådant.

I kapitel 4 har jeg fremhævet samarbejdsprojektet mellem elever fra Den Danske Filmskole og studerende fra Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design omkring udviklingen af tv-seriekoncepter til Danmarks Radio. Samarbejdet har vist potentiale i forhold til at inddrage designarbejde tidligt i udviklingsprocessen. Dette synspunkt er desuden blevet støttet af produktionsfortællinger fra større spillefilm af så forskellige instruktører som Lars von Trier og Steven Spielberg. Det har været afhandlingens mål at vise, at designeren og designet over, eller med fordel kan øve, indflydelse på filmens eller tv-seriens samlede udvikling og produktion. Det er mit synspunkt, at afhandlingen gennem sine teoretiske diskussioner, produktionsfortællinger, interviews, eksperimenterende arbejde og analyser gør netop dette. Den sammensatte metodiske tilgang, der hermed anslås, og det empiriske materialeomfang og forskellighed har på den ene side sandsynliggjort afhandlingens samlede ønske om at fremskrive filmdesignerens arbejde og filmdesignets betydning, men har omvendt bevirket, at afhandlingen muligvis ikke alle steder har opnået den dybde, der havde været mulig med et snævrere fokus.

8.3. Metode- og afgrænsningskritik

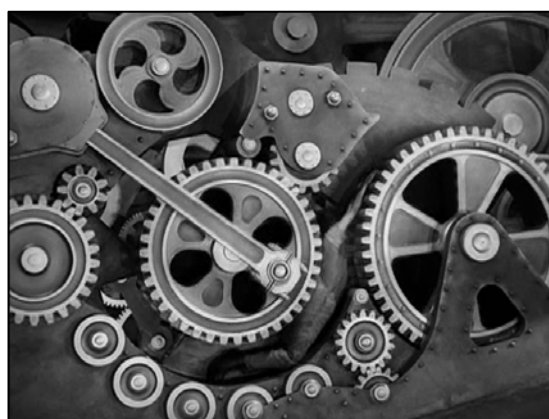
For at afdække designets betydning i filmens skabelse, udvikling, produktion og værk har jeg benyttet mig af et sammensat metodisk greb, der på den ene side blev givet af afhandlingens formål, men på den anden side kan have mindsket den lokale dybde i afhandlingen. Den bredt anlagte

tilgang til afhandlingens indhold og de sammensatte metodiske greb er nok både afhandlingens styrke og svaghed. Et snævrere indholdsmæssigt og metodisk fokus ville have kunnet belyse områder behandlet i afhandlingen med større dybde. Jeg kunne i højere grad have indsnævret de refererede værker i relation til nationalitet, genre, produktionsår, økonomi, aktører og medier. Eller jeg kunne have begrænset mig til værkanalyser, designeksperimenter eller dataindsamling gennem interviews og produktionsobservationer. En mere kunstsociologisk orienteret undersøgelse (der muligvis ville have været mere på linje med lignende undersøgerser ved Copenhagen Business School, der sammen med Det Kongelige Danske Kunstakademis Skole for Design har finansieret projektet) kunne i højere grad have belyst organisatoriske forskelle på indretningen af art departments i mediespecifikke kontekster i relation til for eksempel udvikling og produktion rettet mod tv-studie, tv-serie, live-action fiktionsfilm og dokumentarfilm samt digital og analog animation. Det har imidlertid ikke været hovedsigtet. Jeg har derimod set et behov for først at ride feltet op på en måde, der forhåbentligt kan afhjælpe afgrænsningen af fremtidigt arbejde. Det brede sigte betyder, at nogle emner er blevet behandlet på måder, der inviterer til uddybet arbejde, mens andre emner er forbigået. Sådan må det være. Man kan aldrig have alt med. Det har imidlertid været en konsekvens af afhandlingens emne, at dens indhold er blevet udfoldet i bredden og udfordret under indflydelse af forskellige teoriretninger og metoder. Afhandlingen er som beskrevet blevet skrevet under indflydelse fra både film- og designteori samt på baggrund af kunstsociologisk inspiration. Disse teoriretninger har samlet sig om afhandlingens værk og produktionsanalyser med den hensigt at belyse og fremskrive designerens og designets betydning. Hvert af afhandlingens hovedkapitler kunne eller kan udgøre forskningsområder i sig selv. Det er således et resultat af afhandlingen, at dette nu fremstår tydeligt.

Det betyder ikke, at der ikke i afhandlingen findes områder, der med dette in mente kunne have været behandlet grundigere eller er blevet forbigået. Undervejs i arbejdet med afhandlingen har jeg for eksempel som beskrevet i kapitel 5 gennemført en række undervisningsforløb, blandt andet i et samarbejde mellem Det Kongelige Danske Kunstakademi og Den Danske Filmskole. Dette samarbejde havde et eksperimentelt præg, hvis muligheder og resultater kunne være udfoldet med større detaljeringsgrad i afhandlingen, med henblik på udvikling af designmetode.

Der har særligt vist sig et potentiale i arbejdet med design fiction både i relation til filmiske udviklingsarbejder og som metode til afprøvning af mulige design som prototyper i diegetiske scenarier, hvis originale værdi jeg først er blevet klar over hen mod slutningen af arbejdet med afhandlingen, ligesom jeg længe har været i tvivl om, hvorvidt det i det hele taget var passende at medtage.

Et område, der desværre helt er blevet forbigået og vist ofte bliver det i afhandlingen som genre, er humor. Her forstået som komedie i relation til filmscenografi eller production design. Hvis man både hos praktiske filmdesignere, almindelige tilskuere og teoretikere generelt, som jeg har vist det, oftest opfatter filmdesign og scenografi som den baggrund, der samtidig skal sandsynliggøre og muliggøre filmens dramatiske handling, er der ofte i komedien en meget direkte interaktion med denne baggrund, der i denne sammenhæng gør genren interessant. Det scenografiske er ofte en meget direkte med- eller modspiller i komediens standardfigurer af fysiske gags. Nogle af filmhistoriens klassiske scener er struktureret omkring et genstridigt scenisk element. Selv Lumière-brødrene kunne her ikke holde sig tilbage og indspillede i en af deres få narrativt strukturerede film en scene bygget op omkring det gamle haveslange-gag. (Se fig. 8.1a) Nogle af disse ikke sjældent som satirisk kommentar til modererne design og arkitektur. Charlie Chaplins *Modern Times* (1936) og Jacques Tatis *Playtime* (1967) inkarnerer hver for sig elegant satiren og henholdsvis design og opfindelser og arkitektur, men det fysiske gag med relation til scenografi og design er også uden denne kommenterende dimension et fast element i komedien fra Buster Keaton, over Marx Brothers til Monty Python, som meget direkte sætter det scenografiske fokuseret i spil.



Figur 8.1 a og b. Lumières haveslange-gag og Chaplin lost i den moderne fabriks – og filmfremviserens – tandhjul. Frame grabs fra August og Louis Lumière: *L'Arroseur Arrose* (1895) og Charlie Chaplin: *Modern Times* (1936). Production design: Charles D. Hall.

8.4. Perspektiv og konsekvenser af forestillingen om filmen som design

Det har været ønsket i afhandlingen at overføre begreber fra designforskningen til filmen for blandt andet derigennem at kunne forstå og håndtere filmens design analytisk. Denne analytiske håndtering åbner forhåbentligt også for et forskningsfelt, hvor der i højere grad eller med en mere præcis terminologi kan arbejdes med filmens design. Den forhøjede eller ændrede bevidsthed kan på den måde ændre synet på filmens design og belyse et arbejde, der ikke mindst i lyset af de visuelle mediers stadig voksende udbredelse også uden for fiktionsfilmens og tv-seriens område får stadig større betydning. Den visuelle fortælling og designet af denne er således ikke bundet til et biograflærred, men udfolder sig på flere platforme, og som del af nye interaktive samt multi- og transmediale udtryk. Designtænkning i relation til produktion rettet mod disse nye medier og formater har betydning, ligesom det har det i relation til de mere klassiske formater, jeg i afhandlingen har beskæftiget mig med. Forestillingen om filmen som design har dertil en række konsekvenser for forståelsen af filmens historie, opfattelsen af dens produktion og æstetik samt udfoldelsen af dens analyse. Det har været formålet at rette opmærksomheden mod disse og udfolde perspektivet i dem. Opfattelsen af fotografiets betydning for filmens billede er blevet udfordret af filmens digitalisering, men en fotografisk ontologi har reelt aldrig været dækkende. Ved at forbinde forståelsen af de levende billeder med de præ-filmiske udtryk kan man med mindre modstand opfatte og forholde sig analytisk til filmen i dens aktuelle hybride og transmediale former. Forestillingen om filmen som design indeholder altså et blik på de levende billeders historie, som i højere grad rummer både præ-filmiske og postfilmiske udtryk. Hensigten med afhandlingen har imidlertid først og fremmest været at vise designets betydning for den konventionelle dramatiske fortællende film og tv-serie. I relation til disse har tænkningen i afhandlingen vist en række mulige fordele, der samlet set kan gøre det nemmere at forstå filmens design som helhed og måske også filmen og det levende billede som sådan.

At overføre designbegrebet på den konventionelle film kan være og har i afhandlingen vist sig at være produktivt i flere henseender: 1) For det første kan filmens historie som designhistorie lettere forstås som det levende billedes historie og kan på den måde med færre forhindringer inkludere alle den analoge, animerede, digitale og hybride films forskellige udtryksformer. 2) For det andet kan opfattelsen af filmen som design danne grund for en opfattelse af det filmiske billede som et visuelt design i sig selv. Denne opfattelse supplerer opfattelsen af det levende billede som filmfotografering og kan muligvis lettere håndtere billedets såkaldte forskønnende elementer som det kulørte og ornamenterede. 3) For det tredje kan betydningen af designets proces i filmens udvikling og

produktion blive tydeligere. I nogle tilfælde vil man således kunne opfatte designet som kernen i produktionen, mens det i andre tilfælde vil være helt fraværende. I nogle tilfælde findes arbejdet med designet allerede ved indgangen til filmens produktionsproces i idé- og udviklingsfasen. Værdien af og mulighederne i dette bliver tydelige, når man i opfattelsen af filmens designproces inkluderer alle faser eller designinkarnationer. 4) For det fjerde vil filmens ikke-skriftlige eller præ-lingvistiske grundlag i forlængelse af forrige bemærkning kunne fremhæves. Ikke for at forklejne manuskriptets betydning for den fortællende film, men for at skabe et mere nuanceret billede af det filmiske forlæg. 5) For det femte kan overførselen af designbegreber til arbejdet med filmens design, udvikling og produktion kunne råde bod på nogle af de uklarheder, der findes i den eksisterende litteratur om design i film. Designbegreberne har således kunnet bidrage til beskrivelsen af designprocesser i filmproduktionen, ligesom de har bidraget til klassifikationer af designmateriale i filmen. Samlet kan forestillingen om filmen som design altså bidrage til at udvide analysen af filmens stil og produktion samt synliggøre designerens skabende rolle i filmens produktion. Omvendt kan man ved at inkludere filmens fokus på fortælling og iscenesættelse udvide eller nuancere forståelsen af det, der i bred forstand forstås ved designets metode, udviklingsproces, funktion og oplevelse. Potentialet i mødet mellem filmens eller det levende billedes fiktioner og designet rummer en særlig dynamik, der (som i *design fiction* mellem andre muligheder opsummeret ovenfor), forhåbentligt kan inspirere til fremtidigt både kunstnerisk og forskningsmæssigt udviklingsarbejde.

Appendiks

Shape Dreaming – An essay on Cinematic Design

[AUTHOR, AFFILIATION]

Films must be drawings brought to life - Hermann Warm¹

The design of a film is the script - Ridley Scott²

Reflections on cinematic design are generally affected by the seemingly secondary characteristic of its subject. Generally film theory treats cinematic design as reactive in relation to a dominating narrative, while cinema design, if considered at all, in design theory, is primarily perceived as representations of design within the cinematic image. These perceptions might be reasonable in and of themselves, but in general they both represent unfortunate limited understanding regarding design and cinema. The goal of this short paper is simply to fertilize film theory through design thinking and vice versa in order to establish a better understanding of cinematic design in relation to design philosophy. With any luck, this aspiration might at least clarify the somewhat ambiguous terminology used in discussing cinematic design. In the end, it might also suggest a useful and adaptable understanding of design in general. The creation of the moving image and thinking in cinematic design might provide us with a flexible understanding or even a definition of the indistinct term *design*. I will discuss the relationship between the moving image and design, try to establish cinematic design in the context of design thinking and finally suggest a design definition flexible enough to embrace adjacent design disciplines.

Cinematic design and the realist essence of cinema

In the following context the term *cinematic design* is understood as a super category including what is generally associated with the result of *production design* or *art direction*, but also more narrowly defined functions such as costume design, motion graphic, animation, matt painting, prop master etc. These functions are mostly brought together in

¹ The origin of the quote is somewhat apocryphal. It is traditionally referred to as from Hermann Warm on of the designers of the Robert Wiene classic German expressionistic film *Das Cabinet des Dr. Caligari* (1920). Sigfrid Kracauer *Theory of Film – The redemption of physical reality* [1960] (Princeton University Press, Princeton, New Jersey; 1997): 39. Sigfrid Kracauer, in his criticism regarding the film, is using the quote apparently from Warm in a reference from Rudolf Kurtz: *Expressionismus und Film* (Berlin, 1929): 66. in Siegfried Kracauer: *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film* [1948], (Princeton University Press; 2004). Thomas Elsaesser however uses the same quote in reference to Walter Röhrig also involved in the design of *Caligari*. Thomas Elsaesser: *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary* (USA, Routledge, 2004): 99.

² The double meaning of the quote is more apparent in context: "There are certain moments in movies where the background can be as important as the actor. The design of a film is the script." British movie director (and art director) Ridley Scott on the making of *Blade Runner* (1982) in: Paul M. Sammon: *Future Noir. The Making of Blade Runner* (New York, HarperCollins; 1996): 71.

the *art department* of a movie or television production creating cinematic fiction. Although frequently representing the most voluminous department in film and television production, and existing as a remarkable enclosed *designworld* contained in the commercial or artistic producing, *filmworld* research into the art department and cinematic design in general, has been limited. Some of the exceptions are mentioned in the following text. On the one hand, cinematic design in the history of film theory, criticism and practice has been associated, with the ideological and aesthetic suspect idea of *total design*.³ On the other hand, cinematic design is generally related to *cinematic style* primarily understood as the reproducing mechanisms and editing techniques. Influential classic film theorists and critics such as Sigfrid Kracauer and Andre Bazin have characterized non-realistic studio based designed cinema as cinema restricted in its relation to the realistic essence of the medium. The history of film style inspired by Kracauer is understood through the antithesis between the realist *actualités* of the Lumière brothers and the formalist magic of Geroge Méliès.⁴ In the same manner Andre Bazin advocates the reversal of the *mise-en-scen* in realistic cinema compared to conventional theatre and the decoupage style of Hollywood: *This reversal of the dramatic flow is of decisive importance. It is bound up with the very essence of the mise-en-scene. On must see here one of the consequences of photographic realism.*⁵ This dichotomy between formalist and realist cinema used by Sigfrid Kracauer as ammunition in a discussion pro or contra use of studio design, is, as George Sadoul mentions, fundamentally misleading.⁶ Thought of a realist essence in cinema is additionally troubled by the fact that the moving image in (the total design of) animation precede photographic cinema.⁷ Theory stimulated by formalism, in modern film theory especially represented by

³ The first Vow of Chastity in film-directors Lars von Trier and Thomas Vinterbergs influential *DOGMA 95* even stated: *Shooting must be done on location. Props and sets must not be brought in* Lars von Trier and Thomas Vinterberg: *DOGMA 95* in p.o.v – a Danish Journal of Film Studies (Department of information and Media Studies, University of Aarhus, No. 10, December 2000):7

⁴ Kracauer accepted the existence of both, but concludes: “As in photography, everything depends on the “right” balance between the realistic tendency and the formative tendency; and the two tendencies are well balanced if the latter does not try to overwhelm the former but eventually follows its lead.” Siegfried Kracauer: *Theory of Film – The Redemption of Physical Reality* [1960] (New Jersey, Princeton University Press, Princeton, 1997): 39

⁵ André Bazin: *Theater and Cinema*. [1951] in *What is Cinema, vol. 1* (California, University of California Press, 2005): 102-103 and Andre Bazin: *De Sica: Metteur en Scène* [1952] in *What is Cinema, vol. 2* (California, University of California Press; 2005): 65

⁶ “The dichotomy between the studio and the set, the antithesis between Lumière and Méliès, are false oppositions when one attempts to find them in them a solution to the problem of realism and art. Films completely outside time have been shot out doors; completely realistic films has been shot in the studio” George Sadoul in Léon Barsacq: *Caligari’s Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film Design* (Boston, New York Graphic Society; 1976): 121

⁷ Lev Manovich even understand digital cinema as a subgenre of painting and a return to the pro-cinematic practices of the nineteenth century. Lev Manovich: *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2001): 295.

the notable work of American film historian and theorist David Bordwell, has first and foremost analysed film style through its technical register.⁸ Bordwell is far from uninterested in cinematic design. On his blog he calls directly for a biography of the first credited production designer William Cameron Menzies, but unfortunately refuses to write it himself.⁹



Figure 1. Watercolour storyboard by William Cameron Menzies for the 'Atlanta fire Sequence' in *Gone With the Wind* (1939). Disney's first animate feature *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) inspired producer David O. Selznick to create a complete pre-edited (and pre-visualised) live action colour feature *Gone With the Wind* (1939). Due to the amount of work William Cameron Menzies was to do on the film, and Menzies' dislike of the title Art Director, Selznick created the title Production Designer.¹⁰ Part of the mythology surrounding Menzies, suggests that he storyboarded the whole film, though this was probably not the case.¹¹

⁸ See David Bordwell & Kristin Thompson: *Style as a Formal System in Film Art – an Introduction* (Sixth (international) edition) (New York, McGraw-Hill; 2001): s. 327-350. See also: David Bordwell: 'Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film', *Film Quarterly* 55(3) 2002. David Bordwell:

⁹ David Bordwell: *William Cameron Menzies: one Forceful, Impressive Idea*:

<http://www.davidbordwell.net/essays/menzies.php>.

¹⁰ "I feel that we need a man of Menzies's talent and enormous experience on the sets of this picture, and on its physical production. I hope to have "Gone with the Wind" prepared almost down to the last camera angle before we start shooting, because on this picture really thorough preparation will save hundreds of thousands of dollars [...] When he gets the complete script, he can then do all the sets, set sketches, and plans during my absence, for presentation to me upon my return, and can start on what I want on this picture and what has only been done a few times in picture history (and these times mostly by Menzies) – a complete script in sketch form, showing actual camera setups, lightning, etc. This is a mammoth job that

Design thinking and cinema

Most specialised literature on cinematic design and production design reflects on representations of sets or decoration, and not necessarily on the totality of the design.

Donald Albrecht in *Designing Dreams – Modern Architecture in the Movies*, understands the influence of modern architecture through its presence in popular American movies of the golden age of Hollywood. The *House Style* of M.G.M. for instance was in this period associated with the design and art deco sets of Romain de Tirtoff (AKA *Erté*) and Cedric Gibbons.¹⁷ Other either historical or theoretical literature, such as Affron and Affron, and Juan Antonio Ramírez understand cinema design mainly through its representation of architectural sets.¹⁸ C.S. Tashiro on the other hand suggests an understanding of the totality of cinematic design, but does so without general reflections on design thinking and terminology.¹⁹ Design thinking might suggest concepts that would clarify the analytic handling of cinematic design that could enrich both design and film theory. One of the main characteristics of modern design thinking is the extensive focus on design process. In *How Designers Think* Bryan Lawson bypasses the delicate problem of defining the term *design* by shifting attention to the design process.²⁰ In the same manner, Klaus Krippendorff finds no sense in regarding design artefacts without understanding their history and creation.²¹ The recent interest in co-design thinking is symptomatic of design research in which focus is shifted from aesthetics to creation and innovation.

This dichotomy between the attention directed at the design artefact *or* at the design process, is additionally complicated by the somewhat confusing characteristic of the term

Menzies will have to work on very closely with Cukor. There is also the job of the montage sequences, which I plan on having Menzies not merely design and layout but also, in large degree, actually direct. In short, it is my plan to have the whole physical side of this picture, with many phases that I have not dealt with in this paragraph (such as the handling of the process shots) personally handled by one man who has little or nothing else to do – and that man, Menzies. Menzies may turn out to be one of the most valuable factors in properly producing this picture. One of the minor problems in connection with this arrangement is the matter of Menzies's credit. Menzies is terribly anxious not getting back to art direction as such, and of course this work on this picture, as I see it, will be a lot greater in scope than is normally associated with the term "art direction". Accordingly, I would probably give him some such credit as "Production Design by William Cameron Menzies" Selznick memo from 1937 considered the birth-certificate of the production designer in Rudy Behlmer (ed.): *MEMO from David O. Selznick* (New York, The Viking Press, 1972): 151-152.

¹⁵ Alan David Vertrees: *Reconstructing the "Script in Sketch Form". An Analysis of the Narrative Construction and Production Design of the Fire Sequence in "Gone with the Wind."* (*Film History*, vol 3, no. 2, 1989): 91.

¹⁷ Donald Albrecht: *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies*: (New York, Harper & Row; 1986): 88.

¹⁸ Charles Affron & Merella Jona Affron: *Sets in Motion. Art Direction and Film Narrative* (New Jersey, Rutgers University Press; 1995): and Juan Antonio Ramírez: *Architecture for the Screen – A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden age* (London; McFarland & Company, Inc., Publishers; 2004)

¹⁹ Tashiro is partly inspired by the writing of Norwegian architect Christian Norberg-Schulz. C.S Tashiro: *Pretty Pictures – production design and the History Film* (USA, University of Texas Press; 1998): 18

²⁰ Bryan Lawson: *How Designers Think* (Westfield, New Jersey, The Architectural Press Ltd: London, 1980): 23.

²¹ Klaus Krippendorff: *An Exploration of Artificiality* (University of Pennsylvania, Annenberg School for Communication, Department Papers (ASC), 2007).

design itself. The witty remark by professor John Heskett that states, *design is a design of a design*, is no joke at all.²² The sentence includes two meanings - the term as a noun and then as a verb; thus focusing on the problem of terminology which also exists in the use of the term in appliance with cinema design. The lack of precision in general design terminology is reflected in the lack of precision in analysis of cinematic design. Per Galle, architect and associate professor at *The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Design*, suggests a pragmatic solution to this problem. Inspired by a basic understanding of the *design-process* as a fundamentally linear system beginning with an idea or a problem and ending with an artefact in use, Galle is able to name and characterize the different manifestations of the design on the path from one form to the other.²³ The simple and generally accepted premise suggested by Galle, is that any design begins its journey when the designer faces a particular problem in need of a solution. The formulation of this problem results in a *design-assignment*. From this initial form, the designer creatively proposes a solution, the *design-representation*. On the basis of this *design-representation*, the design is then shaped into its final appearance as the *design-artefact*. This design process includes feedback-loops that connect the different design manifestations.

Cinematic design-incarnations

A modification of the basic design concept suggested by Galle will clarify some of the general characteristics of the super-category, cinematic design. In the following I will use the term *design-incarnation* of the different manifestations of the design in cinema. In dealing with representational arts and media as cinema and television the term *design-representation* is inappropriate. Synonymous with *design-representation* I will use the term *design-plan*. The term *design-plan* however brings a final plan, or blueprint drawn to scale in mind. Thus, I will suggest an expansion of the various incarnations included in the design-process of the cinematic design. The development of the cinematic design does not necessarily begin with a design-assignment; the starting point could be a pre-filmic mental concept. This vision could be defined as the *design-idea*. The first materialisation of this idea might then be defined as a *design-suggestion* (in form of a pre-visualisation or prototyping). The still basic but expanded chain of *design-incarnations* could then be described as emerging from the *design-idea*, to *design-assignment* and/or *design-suggestion*, then manifesting itself in the stable format of the *design-plan* and finally produced as a

²² John Heskett: *Design – A Very Short Introduction* (Oxford, Oxford University Press; 2002):3

²³ Per Galle: *Elementer af en fælles designfaglig videnskabsteori*. (FORMakademisk, vol. 3, no. 2, 2010): 56-57.

design-artefact. While many design-processes might actually begin by facing the design-assignment, the modified model is, as I will demonstrate, necessary in understanding and handling cinematic design. Looking at the model defining general design-incarnations two characteristics concerning cinematic design immediately come to mind. The first characteristic is concerned with the decisive nature of the cinematic design-assignment. The second is directed towards the divided nature of the cinematic design-artefact. First, in cinematic production the first and most important pre-filmic container is most often defined as the screenplay.

Pre-filmic containers: plot and plan

In the golden age of Hollywood production and in order for the studio to be able to control the quality of the not yet produced film, the screenplay was considered to be and described as the decisive *blueprint* of the film.²⁴ In modern screenplay-research the screenplay is generally considered the *problem-statement* that the creative team of the film-production seeks to convert into cinematic structure.²⁵ Indeed the production designer in film and television production can be perceived as visual mediator between the screenplay and the final film. As Greek-American production designer Dean Tavoularis (*The Godfather I and II* (1972-1974) *Apocalypse Now* (1979), *Carnage* (2011)), puts it: *Its about telling the story, its not about a pretty picture.*²⁶ The very first words in Affron & Affrons *Sets in Motion* states: *It all starts with the story. Design decisions follow, their purpose in general, to support the narrative. Art directors speak again and again of the need to serve the story.*²⁷ While most cinematic designers would agree, the idea of cinematic design, as basically reactive in relation to the screenplay is too modest and more importantly not entirely true. In the production of television drama series, the designer is most often recruited before the screenplay is completed, while in large-scale cinema-productions, the screenplay and the production design might be developed simultaneously through cooperation involving designers and writers. Acknowledged production designer (and founder of the *5D institute – future of narrative media*) Alex McDowell (*Fight Club*, *Minority Report*, *Corps Bride*, *Man of Steel*) has often advocated this line of simultaneous development of a *storyworld* as

²⁴ Janet Staiger: "The script, furthermore, became more than just the mechanism to pre-check quality: it became the blueprint from which all other work was organized." in David Bordwell, Janet Staiger & Kirstin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. [1985](New York, Routledge; 2004): 94.

²⁵ Eva Novrup Redvall: *Scriptwriting as a creative, collaborative learning process of problem finding and problem solving*. (Mediekultur – journal of media and communication research, vol 25, no. 46; 2009) 45

²⁶ Interview in Fionnuala Halligan: *Production Design* (UK, ILEX; 2012):180

²⁷ Charles Affron & Merella Jona Affron: *Sets in Motion. Art Direction and Film Narrative* (New Jersey, Rutgers University Press; 1995): 4

the basis for movie- and /or cross-media-production design.²⁸ I met him in the early spring 2011 at Warner Brothers art department in Los Angeles during development of Zack Snyder's *Man of Steel* (2013), mainly to discuss the making of Steven Spielberg's Philip K. Dick adaptation *Minority Report* (2002). He said:

Certainly in contemporary filmmaking, there is so much emphasis on the visual component of storytelling, there is so much more capability for the environment to be part of the storytelling, and actually the writing is the least collaborative part of a very collaborative medium. If you were to put the writing process inside the design process or have the two things interlocked, then a visual idea emerges or it becomes a context that intrigues narratives and it can actually trigger new storytelling. This is not about undermining the writer at all, it's really about allowing the development phase when stories are developed to more closely resample the actual way that films are made.²⁹

Finally film-directors educated in or having a working background in architecture, design or visual arts might basically think of the film as a *design-idea*. Most notable among directors we could list George Méliès, F. W. Murnau, Fritz Lang, William Cameron Menzies, Vincent Minelli, Ridley Scott and Tim Burton is (of course) Alfred Hitchcock. Here essentially describing the role of the design-idea in as a pre-filmic vision:

I like to have a film complete in my mind before I go on the floor. Sometimes the first idea one has of a film, is of a vague pattern, a sort of haze with a certain shape. There is possibly a colourful opening developing into something more intimate; then, perhaps in the middle, a progression to a chase or some other adventure; and sometimes at the end the big shape of a climax, or maybe some twist or surprise. You see this hazy pattern, and then you have to find a narrative idea to suit it. Or a story may give you an idea first and you have to develop it into a pattern.³¹

The idea of the screenplay as the first and most important pre-filmic container is also challenged by a neuro-aesthetic understanding of the mental image as a pre-linguistic narrative comparable to cinematic experience.³² Some of the beauty of cinema is that it can be perceived as a projection of a mental image, after a very physical production, existing only as illusion in the mind of the spectator. In the pre-production, as well as in the

²⁸ See Fionnuala Halligan: *Production Design* (UK, ILEX; 2012): 140

²⁹ Alec McDowell interviewed by the author at Warner Brothers Studios, Los Angeles in 2011.

³⁰ Alfred Hitchcock: *Direction*. In Charles Davy, ed.: *Footnotes to the Film* (London, Lovat Dickson and Thompson, Ltd.; 1937).

³¹ "What goes on within each shot, the different framing of a subject that the movement of the camera can accomplish, what goes on in the transition of shots achieved by editing, and what goes on in the narrative constructed by a particular juxtaposition of shots is comparable in some respects to what goes on in the mind, thanks to the machinery in charge of making visual and auditory images, and to devices such as the many levels of attention and working memory" Antonio Damasio: *The Feeling of What Happens: Body and Emotion in the Making of Consciousness* (New York, Harcourt, Brace; 1999): 188, in Torben Grodal: *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film* (New York, Oxford University Press; 2009): 163

production process, screenplay plays a highly important role. However important the screenplay is, it has always been a paradox of conventional cinema that the audio/visual structure of a film has been thought of as mainly contained in textual structure. It would be absurd to exclude the screenplay as pre-filmic container. However design thinking might help balance the understanding of pre-filmic containers as including both textual and visual structures. The use of terms such as *design-idea* and *design-suggestion* might be useful in that attempt. On the other hand, insights in screenplay research are comparable to and useful in understanding problems regarding research in cinematic design.



Figure 2. Production designs student Sune Ahler supervised by production designer Knirke Madelung (*Borgen*) during development of design concept for the television series *Over Hækken* (writers Jesper Fink (in the foreground) and Rikke Lassen,). One of the teams of screenwriters and production designers working within the framework of a program involving DR (National Danish Television) TV-DRAMA, and students from The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Design, department of production design and producers and screenwriters from The National Danish Filmschool.³³ From the Design School Barbara Adler and I have been developing the program since 2004.

³³ The cooperation is well documented by Eva Novrup Redvall in *Chapter 4: Training Talent for Television: DR and "The TV team"* of her upcoming book: *Writing and Producing Television Drama in Denmark. From "The Kingdom" to "The Killing"*. (in press; Palgrave Macmillan; 2013).

The sub-incarnations of the cinematic design-artefact

As suggested, the cinematic design-artefact can be understood in terms of two physically separate but indexically connected sub-incarnations. Firstly, one can understand the cinematic design-artefact, as the physical three-dimensional studio or set, designed for the use of performing and recording dramatic action. Secondly, the cinematic design-artefact can be understood as the graphic two-dimensional moving image representing dramatic action in time on screen. This differentiation does not exist in digital animation.³⁴ Different cinematic design traditions though, might weight or prioritize the one or the other order. Juan Antonio Ramírez notes a basic difference in the two ways of cinematic design thinking, in an explanatory quote from the architect Ramond Myerscough-Walker demonstrating the apparent differences in thinking cinematic design as an illustrator/painter or as an architect:

The approach of the architect and the painter towards motion pictures is entirely different. The painter always sees his (architectural) design as a painting, and that may seem an obvious point, but it is still so subtle as often to elude the average architect, who approaches the same sort of work as just a piece of architecture. The painter composes the picture, as the camera will see it, but the architect designs a building, which can be photographed.

Myerscough-Walker then continues that the painter *like a woman* is more concerned with the emotional aspects, whereas the architect *like a man* loves the true nature of things. (This quote is from 1941.) In addition he notes, that it is possible to be a good art director without being an architect, if assisted by an architectural draftsman.³⁵ Veneration directed towards one or the other order of cinematic design-artefacts might, if handled un-reflected, result in classical mistakes when analysing cinema. One common mistake being not differentiating visual data as either representations of sets through production stills, or impressions of the cinematic image through frame grabs. Some of the criticism directed towards Donald Albrecht, for example, was based on his un-reflected use of production stills lent to him by MOMA.³⁶ Production stills might show representations of sets, but not

³⁴ "Here we have not only a creation of space as primary compositional framework (above and beyond the cinematic frame) but the camera, as an agent of perspective, becomes a compositional 'element' rather than a compositional 'tool'. Through the virtual camera, and constructed or composited 3D spaces, digital cinematic forms no longer stage for the camera but stage and compose the camera itself as a form of specific purpose scenic content. The constructed space becomes the macro-frame work, what I've termed the mise-en-space, whereby camera 'objects' are composed into the space to serve as a viewer-aware spatial-frame, extending well beyond the momentary framed window." Mike Jones : *Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*. (Animation 2007 nr. 2.): 240

³⁵ Juan Antonio Ramírez: *Architecture for the Screen – A Critical Study of Set Design in Hollywoods Golden age* (London; McFarland & Company, Inc., Publishers; 2004):45

³⁶ In Brian Henderson: *Notes on Set Design and Cinema*. (Film Quarterly, vol. 42, no. 1, Autumn, 1988): 18-19.

the totality of the cinematic design including cinematic parameters as lightning, framing, movement, colour, tone, composition, time etc.



Figure 3. Hermann Wams design plans for Carl Th. Dreyer's *La Passion de Jeanne d'Arc* (1928) include a two-dimensional drawing and three-dimensional model of the castle in Rouen. In the lower section a production still from the set showing Dreyer in the foreground, and finally a frame grab from the film itself.

Shape dreaming

In the previously paragraphs I have perceived cinematic design through a series of design-incarnations connected throughout the design-process. A study of cinematic design might select any design-incarnation for in-depth research. It might also learn from the relations connecting the design-incarnations as design-process. As suggested, the nature of design research in general, and cinematic design research specifically, mirrors research in the field of screenwriting. First it is impossible to understand cinematic design or scenography without understanding the importance of the dramatic narrative. German scenographer and professor Uwe Bruckner has simply defined scenography as *form follows content*.³⁷ Content understood, as dramaturgical substance. Secondly, research in screenplays

³⁷ Uwe Bruckner: *Scenography – Making space talk* (Stuttgart, Avedition; 2011): 60

resembles research in design in the transient nature of its subject. If one studies the screenplay, one has to choose among different formats including treatments, different drafts, the final draft, spec-script, transcripts, published script etc, not necessarily written by one but maybe several screenwriters. The screenplay exists as a container or plan for the film, as does the design, in its different incarnations. Therefore we might also understand some essential, perhaps banal, truth concerning the nature of design mirrored in the understanding of the screenplay. At least, the Italian poet, film and theatre director and semiotician Pier Paolo Pasolini defines the screenplay in a fashion that might also inspire a flexible, even poetic, definition of design useful in understanding cinematic design. In short, Pasolini defines the screenplay as a *Structure that wants to be another Structure*.³⁸ In other words, the screenplay is defined as a paradoxical artefact, which on the one hand has an autonomous existence, but on the other hand only makes sense as a potential film. The screenplay then has a diachronic form as a textual structure suggesting a cinematic structure. The reader of screenplays must be able to visualize the text. In the same manner, the viewer of cinematic design must have an understanding of its dramatic content. Metamorphism and re-shaping also rests in the core of design thinking.³⁹ The idea of one structure wanting to be another is adaptable for design thinking in general. We might here think of one shape wanting to be another as a design-suggestion hopeful of becoming a design-plan, and a design-plan aspiring to become a design-artefact. The idea is particularly persuasive in cinema; touching not only the design process but also the very spine of cinema itself. The basic illusion of moving images is created by one picture rapidly replacing another. This pattern is repeated in all the units of the cinematic work. One take is followed by the next, as the dramatic scene is justified only by its successor. Russian film director Andrej Tarkowsky defines cinema in general as *sculpting in time*.⁴⁰ I would suggest a similar poetic and flexible definition of design in general and cinematic design in particular as *one shape dreaming of another*.

³⁸ Pier Paolo Pasolini: *The Screenplay as a "Structure That Wants to be Another Structure* [1965] in *Hertical Empiricism* (USA, Indiana University Press; 1988):189-197

³⁹ "I see in the word "design" (in addition to its modesty, its attention to detail and the semiotic skills it always carries with it), is that it is never a process that begins from scratch: to design is always to redesign. There is always something that exists first as a given, as an issue, as a problem. Design is a task that follows to make that something more lively, more commercial, more usable, more user's friendly, more acceptable, more sustainable, and so on, depending on the various constraints to which the project has to answer. In other words, there is always something remedial in design." Bruno Latour: *A Cautious Prometheus? A Few Steps Towards a Philosophy of design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*. (Kenynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design History Society Falmouth, Cornwall, 3. September, 2008).

⁴⁰ Andrej Tarkovskiy: *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema* (London; Faber and Faber; 1989)

In closing I suggest that the process of cinematic design be considered as a process enclosed within the process of film or television production. Cinematic design is traditionally thought of in relation to the pre-production and production (shooting) period of cinematic production. While it is actually relevant throughout production it is becoming increasingly important as the design is created digitally, throughout post-production and even into the promotion and marketing of the work. I suggest we name the different incarnations in the cinematic design: the cinematic-design-idea, the design-assignment, the design-suggestion, the design-plan and the cinematic-design-artefact. If not digitally animated, the cinematic-design-artefact is represented in two sub-incarnations. The first being the cinematic set, the other being the moving image. Analysing the different incarnations, one could search, for traces of aesthetic decision-making concerning the (audio-) visual parameter of the specific design incarnation.⁴¹ In doing so, especially poetic or formalistic methods might be applied. The advantage of using *poetics* (as in rhetoric) as a method is that though it was created for analysis of production it can be reversed, and used here to track aesthetic design decisions made during development or in the final work of the moving image.⁴²

⁴¹ "Many scholars would hold that artistic developments result from a complex interaction of social, economic, cultural and even social-psychological processes, all lying outside filmmaking practice or its craft traditions. In this sense we think of culture as a distal or ultimate cause of style, whereas I have been advocating explanations that operate proximately, bearing more directly on the historical agents and their circumstances. The artworks bear the traces of decisions. The artist makes choices about forms, materials, tools, and techniques, and many of these factors are defined within the traditions of the craft milieu" David Bordwell: *Figures Traced in Light – On Cinematic Staging*. (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2005): 243

⁴² See: Søren Kjørup: *Semiotik og retorik (Medie Kultur, vol. 10, no. 22, 1994): 25.*

Literature:

- Charles Affron & Merella Jona Affron: *Sets in Motion. Art Direction and Film Narrative* (New Jersey, Rutgers University Press; 1995)
- Donald Albrecht: *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies*: (New York, Harper & Row; 1986)
- Léon Barsacq: *Caligari's Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film Design* (Boston, New York Graphic Society; 1976)
- André Bazin: *What is Cinema, vol. 1* (California, University of California Press, 2005)
- Andre Bazin: *What is Cinema, vol. 2* (California, University of California Press; 2005)
- Rudy Behlmer (ed.): *MEMO from David O. Selznick* (New York, The Viking Press, 1972)
- David Bordwell, Janet Staiger & Kirstin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960*. [1985](New York, Routledge; 2004)
- David Bordwell & Kristin Thompson: *Film Art – an Introduction* (Sixth (international) edition) (New York, McGraw-Hill; 2001)
- David Bordwell: *Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film*, (*Film Quarterly* 55(3) 2002).
- David Bordwell: *Figures Traced in Light – On Cinematic Staging*. (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2005)
- David Bordwell: *William Cameron Menzies: one Forceful, Impressive Idea*:
<http://www.davidbordwell.net/essays/menzies.php>.
- Uwe Bruckner: *Scenography – Making space talk* (Stuttgart, Avedition; 2011)
- Thomas Elsaesser: *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary* (USA, Routledge, 2004)
- Per Galle: *Elementer af en fælles designfaglig videnskabsteori*. (FORMakademisk, vol. 3, no. 2, 2010)
- Torben Grodal: *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film* (New York, Oxford University Press; 2009)
- Fionnuala Halligan: *Production Design* (UK, ILEX; 2012)
- John Heskett: *Design – A Very Short Introduction* (Oxford, Oxford University Press; 2002)
- Brian Henderson: *Notes on Set Design and Cinema*. (*Film Quarterly*, vol. 42, no. 1, Autumn, 1988)
- Alfred Hitchcock: *Direction*. In Charles Davy, ed.: *Footnotes to the Film* (London, Lovat Dickson and Thompson, Ltd.; 1937)
- Mike Jones: *Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*. (*Animation* 2007 nr. 2.)
- Søren Kjærup: *Semiotik og retorik* (*Medie Kultur*, vol. 10, no. 22, 1994)
- Siegfried Kracauer: *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film* [1948],(Princeton University Press; 2004)
- Sigfrid Kracauer *Theory of Film – The redemption of physical reality* [1960] (Princeton University Press, Princeton, New Jersey; 1997)
- Klaus Krippendorff: *An Exploration of Artificiality* (University of Pennsylvania, Annenberg School for Communication, Department Papers (ASC), 2007)

Bruno Latour: *A Cautious Prometheus? A Few Steps Towards a Philosophy of design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*. (Kenynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design History Society Falmouth, Cornwall, 3. September, 2008)

Bryan Lawson: *How Designers Think* (Westfield, New Jersey, The Architectural Press Ltd: London, 1980)

Lev Manovich: *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2001):

Pier Paolo Pasolini: *The Screenplay as a "Structure That Wants to be Another Structure [1965] in *Hertical Empiricism** (USA, Indiana University Press; 1988)

Eva Novrup Redvall: *Scriptwriting as a creative, collaborative learning process of problem finding and problem solving*. (*Mediekultur* – journal of media and communication research, vol 25, no. 46; 2009)

Eva Novrup Redvall: *Writing and Producing Television Drama in Denmark. From "The Kingdom" to "The Killing"*. (in press, Palgrave Macmillian; 2013).

Juan Antonio Ramíez: *Architecture for the Screen – A Critical Study of Set Design in Hollywoods Golden age* (London; McFarland & Company, Inc., Publishers; 2004)

Paul M. Sammon: *Future Noir. The Making of Blade Runner* (New York, HarperCollins; 1996)

C.S Tashiro: *Pretty Pictures – production design and the History Film* (USA, University of Texas Press; 1998)

Andrey Tarkovsky: *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema* (London; Faber and Faber; 1989)

Lars von Trier and Thomas Vinterberg: *DOGMA 95 in p.o.v – a Danish Journal of Film Studies* (Department of information and Media Studies, University of Aarhus, No. 10, December 2000)

Alan David Vertrees: *Reconstructing the "Script in Sketch Form". An Analysis of the Narrative Construction and Production Design of the Fire Sequence in "Gone with the Wind."* (*Film History*, vol 3, no. 2, 1989)

Museelig og malertape

Samtaler om production design og tv-serier

ORD JAKOB ION WILLE

Hvis man ikke allerede har opdaget det, nyder de danske tv-serier i disse år stor national og international opmærksomhed. Dette i sådan en udstrækning at man i nogen tid har talt om en guldalder for genren. Tv-serier som Forbrydelsen, Lærkevej, Borgen og Broen har ikke kun tiltrukket store seertal, men er også produktioner af høj kvalitet, der vellykket forener underholdning og indhold. Forbrydelsen har med The Killing fået en amerikansk version og engelsksprogede adaptioner af Rita, Lærkevej, Borgen og Broen er på vej. Flere danske instruktører som Ole Christian Madsen, Nils

Arden Oplev og Charlotte Sieling arbejder på udenlandske tv-serier, og filmfotografen Eigil Bryld vandt i år en Emmy for sit arbejde på den ikoniske tv-serie House of Cards. Tv-serien opfattes typisk som forfatterens genre, men visuel stil og production design har stor betydning for genren. Blandt andet derfor har Jakob Ion Wille sat tre af landets production designere stævne til en samtale om netop production design og art direction af og til tv-serier. Forskelle på film- og TV-serie-design

JAKOB ION WILLE: I har alle arbejdet med production design til både traditionelle spillefilm og tv-seriefiktioner. Hvad er den største forskel på arbejdet med spillefilm og tv-serier som production designer? Knirke Madelung: Den største forskel, når man laver



en tv-serie frem for en film, er at man med tv-serien skal tænke meget længere end det manuskript, man sidder med. Man skal tænke større, og designet skal også være mere fysisk langtidsholdbart. Dekorationen skal kunne holde til at blive brugt og blive trukket fra hinanden mange gange. Den skal også kunne tåle at blive arbejdet i, uden at den dør og blive kedelig. Man skal desuden kunne forestille sig, hvad der i fremtiden kan ske i serien. At dekoration for eksempel skal kunne sættes op mod noget, der ikke er der endnu. Et nyt eksteriør eller noget andet, der kan komme til senere hen. Hvis man begynder en serie med en farveskala, der for eksempel er sort/hvid, og man ender med at skulle tilrette den til et tivoli, så har man måske et problem.

“I TV-SERIEN ER DET EN ARENA, MAN DESIGNER TIL, MENS MAN I FILMEN PÅ BAGGRUND AF FILMMANUSKRIFTET KAN DESIGNES SPECIFIKT TIL EN SCENE.”

Jette Lehmann,
Production designer

JETTE LEHMANN: I tv-serien er det en arena, man designer til, mens man i filmen på baggrund af filmmanuskriptet kan designe specifikt til en scene. Der kan for eksempel være en væsentlig scene i filmmanuskriptet, hvor man gerne vil koncentrere sig



om de højdepunkter, der er.. Det kan man tale med instruktøren om, og det kan man ikke på samme måde med en tv-serie. Man ved det simpelthen ikke på forhånd. Derfor laver man nærmere den ramme, nogle fremtidige skuespillere, fotografer og instruktører kan arbejde i. På den måde er det vigtigt, at dekorationen kan nogle forskellige ting. Man vil for eksempel gerne kunne tilbyde fotografen muligheden for at kunne lave nogle varierende kig ind i dekorationen. Og så er det naturligvis rigtigt, at den skal kunne holde. Jeg sidder lige nu med noget, hvor der er diskussion om, hvem der skal bygge dekorationen. Går man til én snedker, bliver det dyrt men grundigt lavet. Går man til en anden, billigere

snedker, så vil det måske være mere oplagt at bruge ham til en filmdekoration, fordi dekorationen kun skal bruges et begrænset antal gange. Det ved man ikke på forhånd med tv-serien. Måske skal den stå der i flere år, og så skal dekorationen bygges, som var det et hus.

Anne Mette Drivsholm: På Sommer ville vi gerne lave et hus, der virkede gammelt og havde spor af noget, der var foregået i tidens løb. At der var en masse hemmeligheder. Det viste sig for eksempel, at hr. Sommer i serien havde forgældet familien. Vi troede i begyndelsen, at hans voksne børn skulle flytte hjem og overtage huset. Da de unge på den måde skulle have mulighed for at lave noget om og modernisere bygningen, designede jeg dekorationen en tand mørkere, end jeg ellers ville have gjort. Men de unge i serien kom aldrig til at modernisere det hus. Der skete pludselig noget andet i manuskriptet. Der er altså flere faktorer, der spiller ind. Hvor holdbare er skuespillerne for eksempel? Helt konkret

begynder serien med, at Hr. Sommer har demens. Men i hvor lang tid har forfatterne ikke på forhånd bestemt. Det udvikler sig til, at han kan godt kan være syg i lang tid, så hans voksne børn flytter aldrig rigtig tilbage. Derfor hang vi i lang tid på en ret mørk dekoration.

SAMARBEJDE MED MANUSKRIPTFORFATTEREN

JIW: En ting er, at serierne ændrer sig, fordi de forløber over så lang tid. Der kan også opstå uforudsete problemer, og man kender ikke nødvendigvis slutningen, når man begynder sit arbejde. Noget andet er, at tv-serierne bliver opfattet som et forfatterdrevet format. Hvad betyder det for jeres arbejde ?

JL: Det betyder rigtigt meget. Lige nu arbejder jeg på Badehotellet, en produktion hvor forfatterne også er co-producenter. Det betyder, at de har final say på alt. De har arbejdet rigtigt længe med idéen og





Badehotellet. Materialeprøver

har researchet for at kunne skrive deres historie. Så de har meget at skulle have sagt. Indtil videre har jeg næsten kun kommunikeret med forfatterne og stort set ikke med instruktøren. Instruktøren går mere ind og bliver involveret med skuespillerne og får castet på plads. På den måde er det anderledes. Hvis jeg først har fået et go fra forfatterne, så går jeg ikke hen og spørger instruktøren.

JIW: Tænker forfatteren på en anden måde end instruktøren ?

**JEG TROR IKKE, VI KAN
UNDGÅ AT PÅVIRKE
MANUSKRIPTFORFATTERNE,
NÅR VI ARBEJDER SÅ TÆT
SAMMEN. DE ER FAKTISK MED I
ENS PROCES.**

Knirke Madelung,
Production designer

JL: Det kommer an på hvor længe, de har været i det. På Forbrydelsen kendte forfatterne deres stof rigtig godt, langt bedre end de instruktører der senere kom på, så de havde gode forestillinger om, hvordan det dramaturgisk skulle bevæge sig. Om det skulle ned i noget, der var mørkere, om vi skulle se billeder på forfald eller for eksempel skjulesteder. Det er forfatterens serie. De er såkaldte show runners, og så er alle andre hægtet på det træ.

AMD: Når der er skiftende instruktører, er det er forfatterne og producenten, der holder sammen på serien. Der er en konceptuerende instruktør, men derefter kommer der skiftende instruktører ind, og

de kan jo nemt komme til kun at se på deres del, som de måske gerne vil tilføre noget. Derfor er det forfatterens og producentens opgave at holde stien ren.

JL: Production designeren sørger dertil for at rammen kan bære.

AMD: Ja, der jo også skiftende fotografer. Men hvis manuskriptet ikke er i orden, hvis historien ikke er på plads, så er alt det andet jo ligegyldigt. Manuskriptet er det bærende, det som alt andet underordner sig, og på en tv-serie skriver forfatterne ofte til det sidste. Så må man forberede sig så godt, man kan, og i øvrigt løse tingene henad vejen.

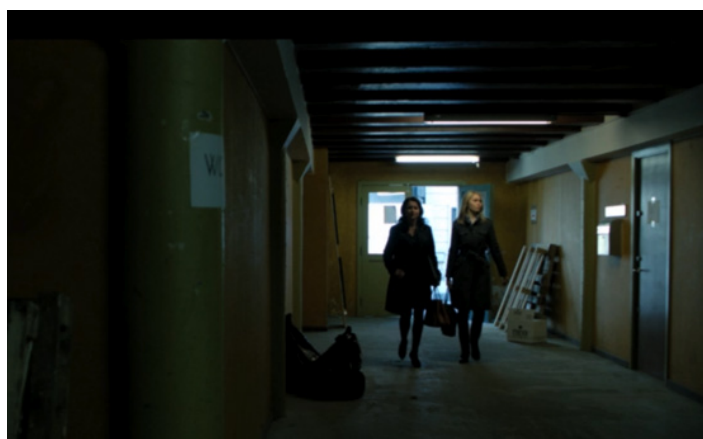


Entre i studie fra "Badehotellet"



Forløbet fra eksteriør i Njalsgade til partikontoret i studie i DR's Borgen. Sammenhæng i farvevalg og patinerung. Tanker om kontraster mellem nyt og gammelt. Production design Knirke Madelung.





JIW: Manuskriptet bliver normalt opfattet som kernen, måske som designets problemformulering, men påvirker designet også historien ?

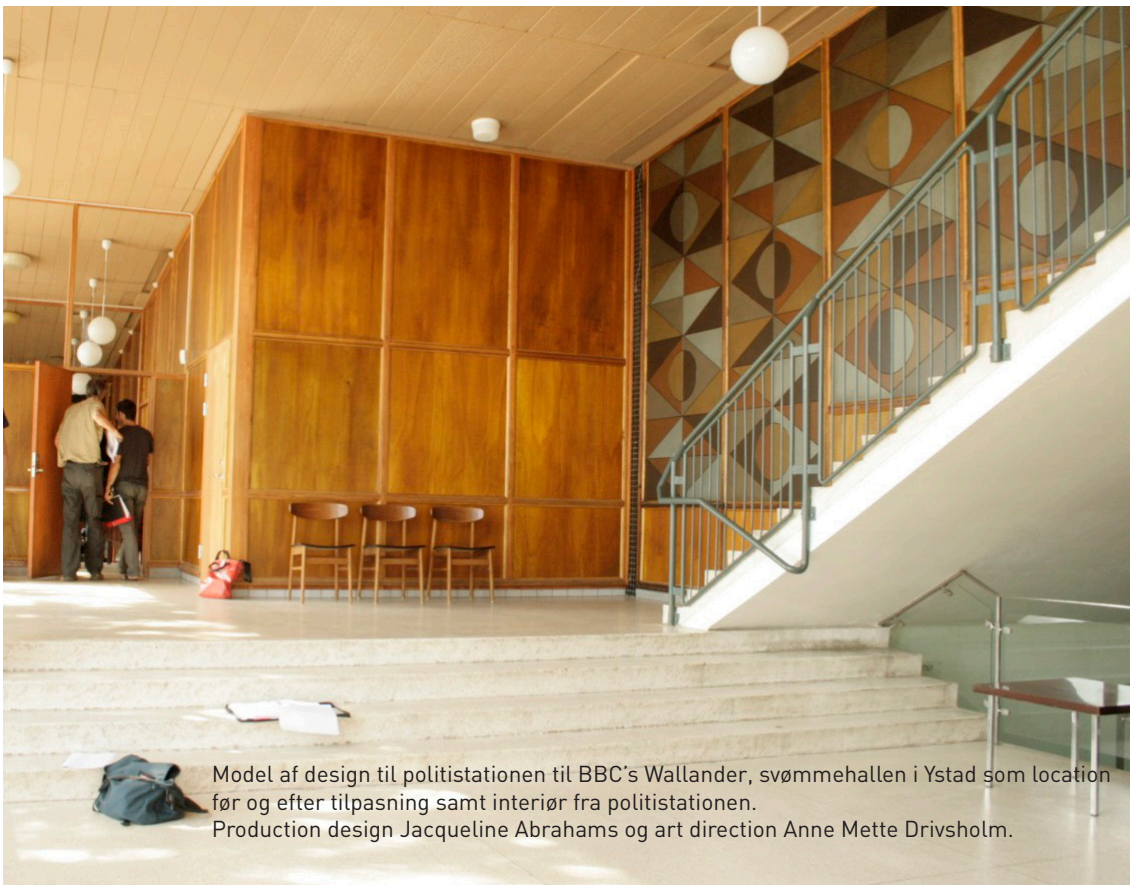
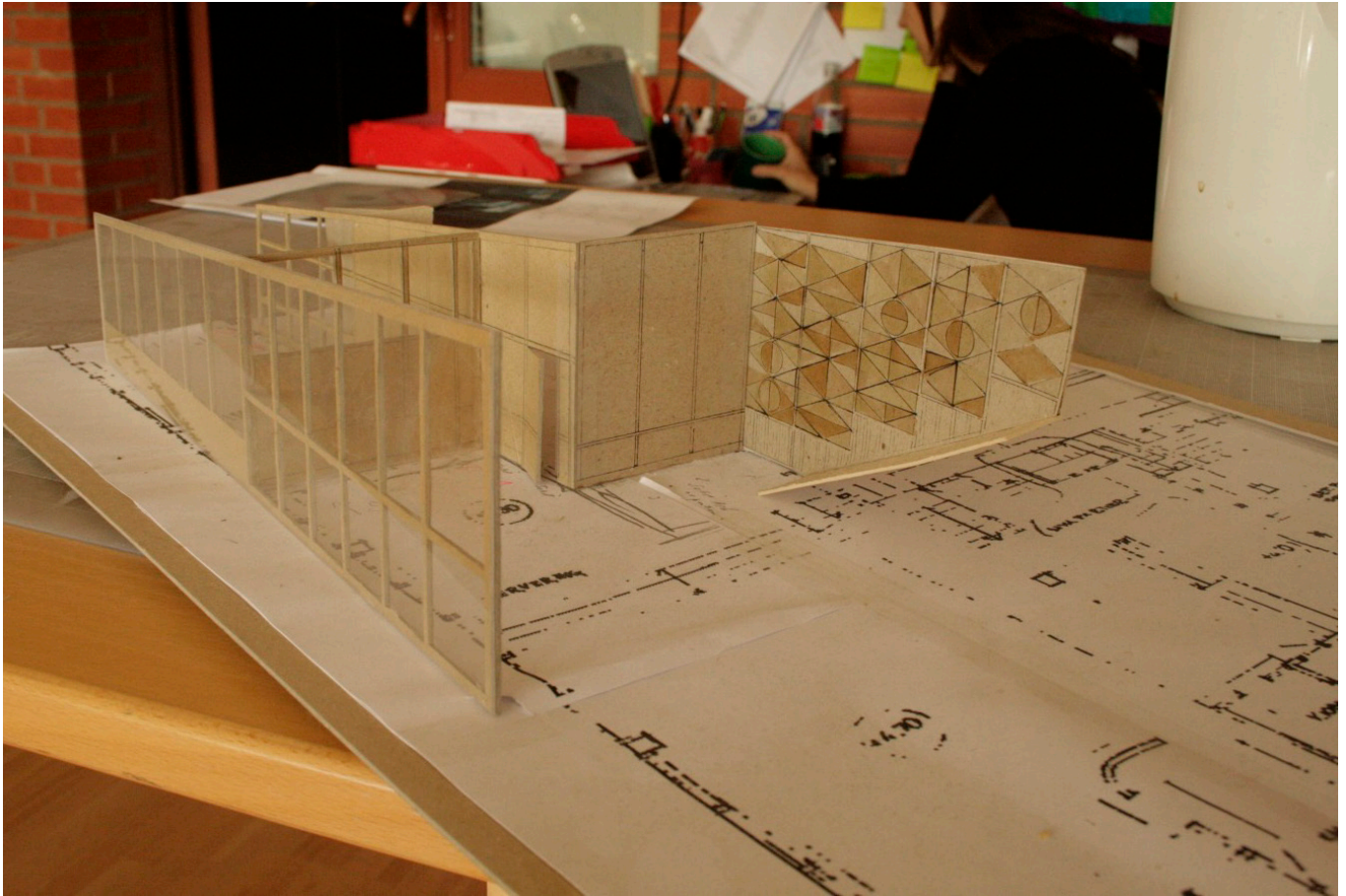
KM: Jeg tror ikke, vi kan undgå at påvirke manuskriptforfatterne, når vi arbejder så tæt sammen. De er faktisk med i ens proces. Vi starter så tidligt på tv-serierne, at de ikke er færdige med at skrive det første afsnit, når vi går i gang med at designe arealerne. Man hænger jo ting op, og vi har jo møder løbende. Så det går i en retning, hvor vi påvirker hinanden, og hvor det er et samspil. På Borgen bad forfatterne så tidligt som muligt om grundplaner over de større dekorationer. På den måde kunne de lave arrangementer og for eksempel sige: nu står de og snakker i køkkenet, mens han står ude på toilettet, og han kan høre, at hun siger ... og så videre. De kunne bedre overskue det på den måde. Jeg synes

ikke nødvendigvis, manuskriptforfatterne er så visuelt orienterede. Det bliver meget hurtigt konkret. Jeg vil hellere tale om tingene på et lidt mere abstrakt plan. Det giver mig flere billeder.

TV-seriens art department

JIW: Tv-serierne i Danmark er et af de steder, hvor det giver mening at tale om brug af en decideret art departement, der ellers kun findes på større film. Hvordan synes I, en art department på en tv-serie bør se ud?

AMD: Jeg har oplevet to forskellige kulturer. En dansk og en engelsk, der er mere hierarkisk, og hvor der måske også er en lidt større art departement. Det brugte vi meget tid på Wallander på at finde ud af. Jeg tror, vi bildte os ind, at kulturerne ikke var så forskellige. Men der er forskellige måder at organisere sig på. Herhjemme er vi vant til i højere

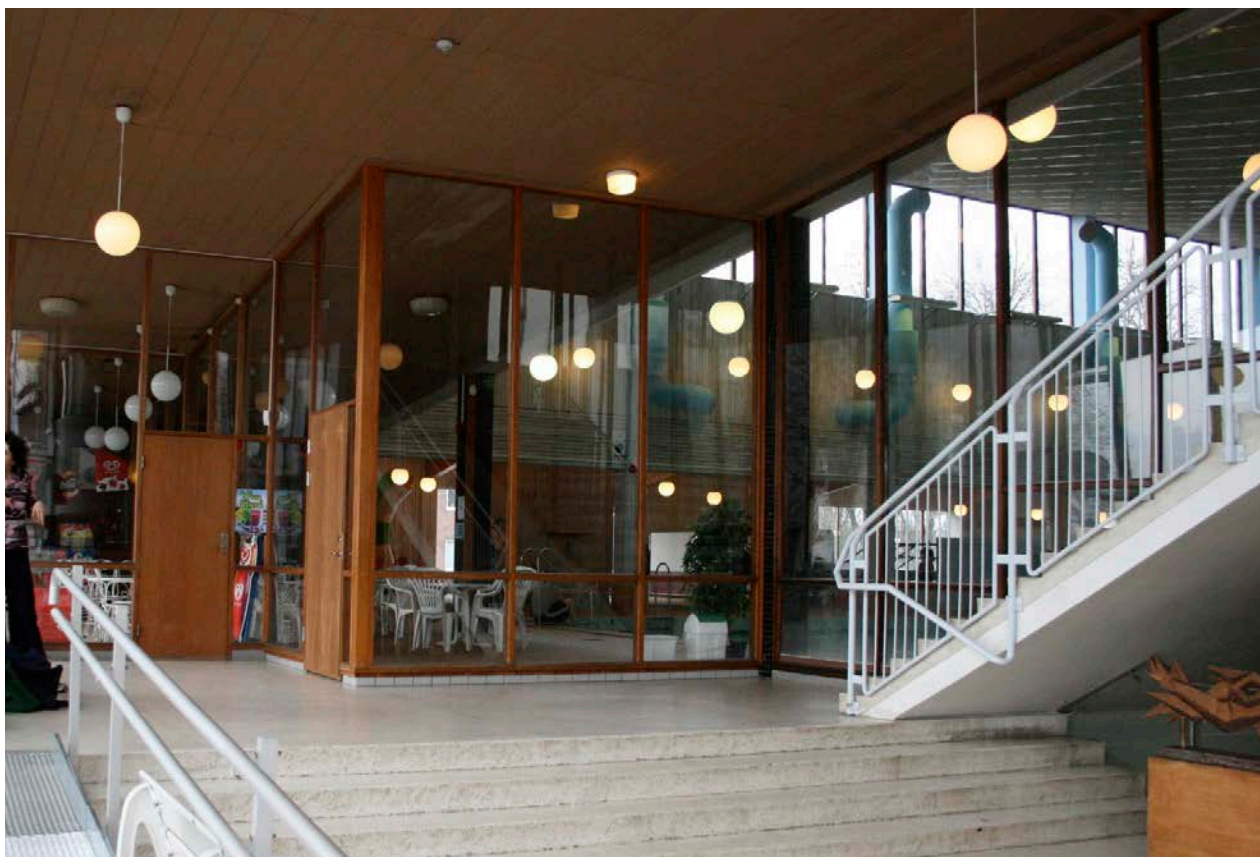


Model af design til politistationen til BBC's Wallander, svømmehallen i Ystad som location før og efter tilpasning samt interiør fra politistationen.
Production design Jacqueline Abrahams og art direction Anne Mette Drivsholm.

grad at hjælpe hinanden og uddelegere. Det engelske system er meget opdelt og hierarkisk. Der er production designeren og art directoren. Der kan godt være mere end én art director, alt efter hvor stor produktionen er. Funktionen kan være delt ud på en, der er teknisk byggeleder, og en anden der er mere på udtrykket. Den rolle har jeg haft på mine tre omgange Wallander – i alt ni film i spillefilmslængde. Vi var to art directors; den svenske Andres Olin og jeg. Så var der en propmaster. Det troede jeg i lang tid svarede til en chefrekvisitør, men propmasteren er mere en praktisk organisator, der finder ud, af hvor mange locations der er, hvornår skal vi ind, hvornår skal vi ud, og hvem der skal gøre hvad. Han organiserer det logistiske. Så var der også prop buyers. Det er dem, der – ligesom en rekvisitør – køber ting og sørger for, at alle rekvisitterne er der. Der var en set dresser, der med hjælp fra propmasteren og hans eller hendes folk dresser settet. Og så var der sådan nogle charge hands, der hjælper propmasteren. På settet var der en standby art director og nogle hjælpere til den person. Vi havde for eksempel tre på settet som stand by props assistents. Stand by art directoren holder sig

tæt på instruktøren, og kigger i monitoren og er designerens øjne på settet. Vi var på den måde omkring 14-15 personer i art department. Vi havde også en grafisk artist med og en art department coordinator, som tog sig af alle kvitteringer og holdt styr på økonomien. Hvert afsnit varede 1 ½ time og var en afsluttet historie. Det betød, at samtidig med at vi var i optagelse på en film, var vi i forberedelse med en

11





FORBRYDELSEN III Dekoration og detaljer fra Politigårdens interiøroptagelser



ny instruktør og fotograf på en anden. Vi havde kun en lille uges mellemrum, hvilket betød, at vi måtte dele os op. Production designeren var på én film, mens art directoren forberedte den næste film og tog med instruktøren rundt og så på locations. Man skulle altså servicere to instruktører samtidigt.

KM: Når du fortæller, at der var en, der tog sig af kvitteringerne, en anden, der tog sig af tidsplaner, en tredje, der tog sig af budgetteringer og en fjerde, der tog sig af at tegne, så tænker jeg: Hold da op, det gjorde jeg da alt sammen, det der. Jeg havde en til at tegne og en anden der tog sig af at samle rekvisitter. Men jeg var jo rigtig meget ind over det hele og er det altid, næsten lige meget hvor stor en produktion, jeg arbejder på.

AMD: Vores første production designer Jacqueline Abrahams ville, selvom hun havde 14 mand i art department, i virkeligheden helst også gøre alting selv. Hun arbejdede nærmest ligesom som en billedhugger, der skulle have alle rekvisitterne samlet for så at skabe på stedet. I weekenderne var hun på loppemarked, og der fandt hun tusindvis af små ting. Vi havde lejet en hel industrihal, hvor vi skabte vores eget rekvisitlager til ting, hun brugte. Det fungerede vildt godt udtryksmæssigt, men var ikke nødvendigvis så praktisk. Wallander fik trods alt en Bafta award for bedste design, men processen var meget langt fra noget, der hed production design-arbejdsmetode. Det var interessant at se, at det også kunne noget.

JIW: Når du før talte om en grafiker i art department, så er der ikke tale om ikke motion graphic?

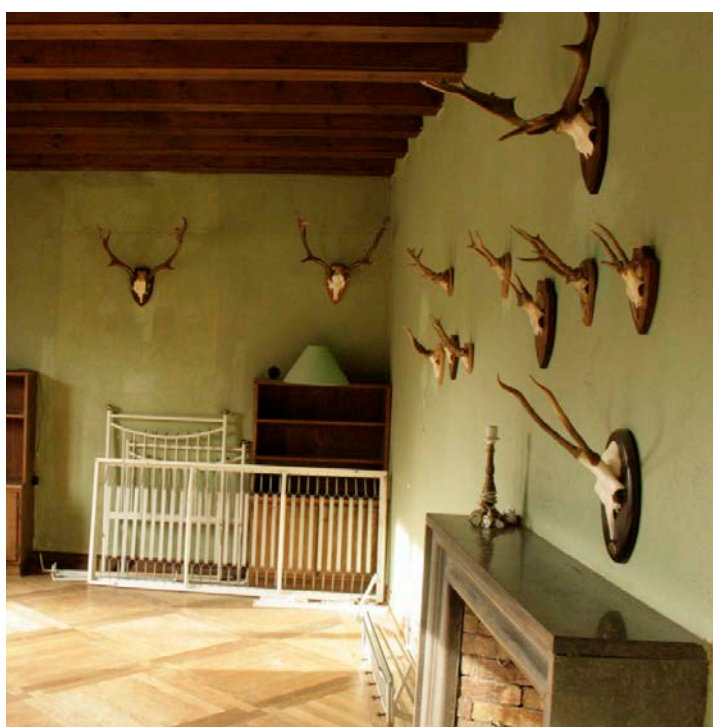
AMD: Nej, alt det animerede ligger uden for ... Men det er sådan, at man på grund af ophavsretten ikke må tilføre noget, hvor der kan opstå rettighedsmæssige tvister. Der skal være clearing på det hele, så vi laver alt. Hver eneste ting, der bliver sat ind i billedet, har sin egen grafik, på vinflasker, banderoler, al skiltning og anden analog grafik.

KM: Når jeg ser i bakspejlet på produktionen af Borgen, er det netop en grafiker, jeg gerne ville have haft boende fast lige ved siden af os i art department. Jeg skulle hele tiden andre steder hen og samarbejde med en grafiker. Nu skulle vi ikke lave om på brands og sådan noget, men der var enormt meget grafik. Jeg brugte meget praktikanterne fra Designskolen, som er rigtig hårde i mange af de programmer, vi bruger, og som har et godt grafisk øje. De er dygtige til de todimensionelle opfattelser, så de blev nærmest grafikere, når de var i praktik. Jeg håber, de overlevende ...

VELLYKKEDE DEKORATIONER

JWI: Kan I fortælle om scener eller dekorationer, I er stolte af? Altså, hvilke scener eller sets ville I vise frem som noget, der faldt godt ud?





JL: På Forbrydelsen er jeg rigtig glad for den sidste Politigård. Den fungerer. Jeg kan mærke på holdene, der arbejder i den, at den er god at arbejde i, fordi den har alle de her muligheder for forskellige kig. Dekorationen var desuden sin egen maske. Det fik vi rigtig meget ud af. Der er sådan nogle små indre gårde på Politigården, og det tema tog vi op. Det er fantastisk at arbejde i en arkitektur, der som Politigården slår benene væk under én, og det, der er så karakteristisk ved netop den, er de buede gange. Jeg tog simpelthen udgangspunkt i den eksisterende arkitektur og fik lavet sådan nogle fordelingsrundeller og runde rum. Jeg brugte på den måde de elementer, der i forvejen var, og satte dem sammen på en lidt anden måde. Det var en rigtig sjov leg. Lidt ligesom at få nogle rigtig flotte byggeklodser.

KM: På Borgen er der faktisk noget, jeg synes lykkedes, og som jeg er glad for. Vi fandt en location i Njalsgade, hvor de i serien har partikontoret. Man starter så med at gå ind på location, ned af en gul gang, så drejer man rundt om et hjørne, og derefter klipper vi til en studiedekoration, hvor gangen også er gul, men en lille smule anderledes. Det fik

location og studieoptagelse til at hænge optimalt sammen. Dertil var der noget omkring patina. Jeg fotograferede enormt meget på stedet for at få malerne til at lave noget, der stemte overens.

AMD: Det at få en dekoration og en location til at hænge sammen synes jeg handler om, at man begynder med at have et blik, som man går ud og kigger med. På Wallander troede vi egentligt, vi ville finde et sted, hvor vi kunne lave en politistation. Vi ledte rigtigt lang tid efter det, men så endte vi alligevel delvist i studiet. Vi ledte efter alle mulige kontorer, men der var altid et eller andet, der ikke fungerede. Til sidst kom vi så til den lokale svømmehal i Ystad og syntes, at arkitekturen der var god, og at den kunne noget. Det, vi ledte efter, var noget, der skulle fortælle om Sverige som et gennemdesignet land. Set med en englænders øjne er den skandinaviske samfundsmodel designet på alle måder, men alligevel skulle det ses, at det er lidt i opløsning, fordi folkhemmat er gået lidt i opløsning.

VI STOD I MUSELIG OG DUELORT OG SÅDAN NOGET. NOGLE GANGE TÆNKTE MAN: HOLD DA OP, SKAL DER SKUESPILLERE IND I DET HER?

Anne Mette Drivsholm,
Production designer

Det er det, Henning Mankels bøger handler om. Men så var der også nogle ønsker om, at der skulle være udsigt over vandet. Det var meget vigtigt. Englændernes syntes, det var fantastisk, at man kunne se havet, men det kunne vi ikke i vores dekoration. Så vores politistation kom til sidst til at bestå af svømmehallen, som blev bygget om til entré og ankomst til politistationen, og for at få havudsigten, en lokal fiskerrestaurant, hvor alt var hvidt, og derfor skulle tilpasses for at hænge sammen med det andet. Vi byggede til det formål en hel æske i mørkt træ inde i fiskerrestauranten.

Jeg synes faktisk, det kom til at fungere ret godt.

Men det er jo ikke altid, det er det største byggeri, der bliver det fedeste. Nogle gange kan det være en eller anden mærkelig, skæv ting, som man stort set kan gå lige ind og filme i, som bare er fantastisk. Det er skønt, når man får sådan en dekoration. Det lærte jeg virkelig noget om ved at arbejde for Jacqueline. Hun kunne ikke få det trashet nok. Det kunne være så ulækkert.

Vi stod i muselig og duelort og sådan noget. Nogle gange tænkte man: Hold da op, skal der skuespillere ind i det her? Men det er også meget visuelt sanseligt.

NYE OG GAMLE TEKNOLOGIER

JIW: Filmproduktion kan være meget fysisk konkret på den måde. Omvendt har production design og art direction også altid været påvirket af de levende billeders skiftende teknologier. Hvordan oplever I det, f.eks. i forhold til digitale værktøjer og digitale billedeffekter?

AMD: Vi er jo alle sammen så gamle, at vi selv har måttet lære og finde ud af det. Det har været langt inde i vores arbejdsliv, at vi lige pludselig skulle begynde at arbejde digitalt.

JL: Jeg skal i gang med en produktion (Badehottellet) nu, hvor vi tegner et hotel, der skal fungere virtuelt. Vi bygger noget af det fysisk, fordi det skal fungere som spilleplads, men omgivelserne skal laves digitalt. Jeg synes, det er virkelig scary, for jeg aner stort set ikke, hvordan det fungerer. Men det er også spændende, for man kan se, at det på de lidt større film kan løse mange problemer. Her var vi ude i, at vi skulle lave en dekoration; et hus fra tyverne, og vi har simpelthen ikke kunnet finde vores location. Derfor tegnede vi det selv og placerede det ude i et landskab. Vi bygger omkring det, og der skal bygges på studiet eksteriør, og så skal det jo klappes sammen med det her visuelle univers, men jeg aner ikke, hvordan det kommer til at fungere.



FLAMMEN OG CITRONEN. GREEN SCREEN I Babelsberg til digital efterbehandling.



AMD: På Flammen og Citronen, var der da også noget ...?

JL: Det er rigtigt, men det havde jeg faktisk ikke nogen andel i, bortset fra at sætte de her green screens op i Babelsbergs udendørs dekoration. Det var jo special effects-folk, der sad og komponerede billedet, og det fungerede godt. Det var uddelegeret til et tysk produktionsfirma, men hvis der havde været længere tid, kunne det lige så godt have været vores afdeling, der designede den gade.

KM: Jeg har hele tiden kontakt med dem, der sidder og laver det digitale på Borgen. Det er rigtig meget



i forhold til hele tv-universet. Der har også været nogle mindre ting, som at addere mennesker eller sætte logoskilte op, og sådan noget med at fjerne en masse blade på træerne eller putte dem på. Jeg har ikke prøvet det dér med at lave universer. Men jo mere erfaring, man får i det, jo flere gange, man prøver det her, desto mere tænker man det også ind i projekterne. Ikke desto mindre er det ikke altid den billigste løsning, det er også en meget dyr proces. Så man skal virkelig overveje, hvornår man gør det.

JIW: Hvad med sådan noget som brug af fysiske modeller overfor brug af tredimensionelle digitale modeller?

KM: Jeg synes ikke rigtig, der er noget, der slår en fysisk model. Men jeg ved, at håndværkere godt kan lide, når man har lavet tegninger, at man - også for at gøre det mere forståeligt - laver dem i 3D. Det er meget brugbart som sådan en ikon-ting ved siden af planer, opstalter og mål, at man også har det i 3D. Men når man har dialog, er det meget nemmere at opfatte en fysisk model som er tredimensionel, end det billede du ser på en skærm. Samtidig kan man faktisk også lettere modellere i den. Fotografen kan sige: "Hvad nu hvis vi rykker væggen her lidt, så kan jeg bedre se?" Det kan jeg slet ikke se erstattet. Det er ikke store flotte, patinerede modeller, jeg taler om. Det vil jeg hellere lave i computeren. Men som en modelerbar ting man kan tage op og kigge på og tage billeder i med sin mobiltelefon, det tror jeg ikke kan erstattes.

AMD: Med den digitale model der sidder du jo som den, der har magten, men med en papmodel kan alle være med. Jeg har også været med til at mærke op med malertape på gulvet i 1:1 og sagt: "Du får altså det her. Så stort præcist. Her er din væg." Vi har så taget fotograf og instruktør med ind. Selv garvede producere har ingen fornemmelse af, hvor meget noget fylder.

JL: Jeg ved ikke, hvor mange gange min lejlighed har været skridtet af. Jeg burde kunne den udenad, men man må lige ud og gå det, sidde i det og fornemme det. Jeg synes også selv, man bliver overrasket.

KM: For at komme tilbage til det her med virtuelle rum så tror jeg, det er vigtigt, at vi som production designere griber det nu, så det ikke kommer ud af vores hænder.

JL: Men det bliver jo nok aldrig os, der kommer til at lave det.

KM: Det skal ikke være os, for det er et håndværk i sig selv.



KNIRKE MADELUNG

er uddannet ved Danmarks Designskole og har netop afsluttet sit arbejde som production designer på DR-serien Borgen (2010-2012) af Adam Price. Hun har desuden arbejdet på samtlige Lotte Svendsen Max Pinlig film og serieafsnit under titlen Max (2007-2012). Knirke Madelung er nu som art director tilknyttet produktionen af den internationale tv-serie The Team. Serien har Søren Gam som production designer.



JETTE LEHMANN er uddannet arkitekt og en af landets mest benyttede production designere, kendt for sit arbejde på blandt andet Ole Christian Madsens Flammen og Citronen (2008) og Lars von Triers Melancholia (2011). Hendes tv-seriearbejde knytter sig særligt til DRs Lars Von Trier Riget (1994) og Søren Svejstrups Forbrydelsen 2 og 3 (2009-2012) ligeledes for DR. Aktuelt arbejder Jette Lehman sammen med production designer Niels Sejr på Ole Bornedals kommende tv-serie 1864 om slaget ved Dybbøl og på Hanna Lundblad og Stig Thorsbos kommende ligeledes historisk orienterede tv-serie Badehotellet produceret for TV2



ANNE METTE DRIVSHOLM er uddannet arkitekt og har blandt andre produktioner arbejdet som production designer på DR-serien Sommer (2008) og som art director på Kenneth Branaghs BBC version af tv-serien Wallander (2008-2011). Anne Mette Drivsholm arbejder nu sammen med Marianne Nilson på teater serien Det 6. Kontinent med nyskreven dramatik for Teater Grob.



Digital iscenesættelse og visuel fortælling

i David Finchers spillefilm Zodiac

af

Jakob Ion Wille

Ph.d.-studerende

Copenhagen Business School / Danmarks Designskole



I afsnittet om digital film i den efterhånden klassiske *The Language of New Media* bemærker Lev Manovich at diskussionerne om de levende billeder i den fagre computeralder har det med at fokusere på mulighederne for interaktive og/eller transmediale fortællinger. Forklaringen kunne være at man i den grad tænker filmen som et fortællende medie, at opmærksomheden mod forandringer i det narrative potentiale har tendens til at overskygger forandringer i det visuelle parameter¹. Hvordan det end forholder sig kan man for eksempel ved at kaste et blik på seneste nummer af *Kosmorama* om det ny medielandskab her snart ti år senere, konstaterer at selvom temanummerets forside prydes af James Camerons blå kriger fra 3D eventyret *Avatar*, handler få af artiklerne om den digitale films billedæstetik. Derimod omhandler de netop emner som nye fortælleformer, formater og distributionskanaler. Den krise eller forandring digitaliseringen har påført filmen gælder imidlertid ikke kun disse områder, men omfatter andre og ikke mindst dem, der står i forbindelse med bevægelser i den visuelle æstetik. Hvor man som regel tænker digitaliseringens forandring af de levende billeder i retning af rene computeranimerede film eller værker, præget af fokuserede og/eller spektakulære effekter, som fotorealistisk animerede karakterer og computergenererede katastrofelandskaber, har denne artikel først og fremmest til hensigt at undersøge digitaliseringens indflydelse på den realisme forbundne konventionelle fiktionsfilms billedudtryk. Jeg fokuserer dermed på det visuelle udtryk i de filmhybrider, der fremstår som konventionelle *live-action* film, men i realiteten og i udstrakt grad er konstruktioner sammensat af forskelligt optaget og digitalt skabt materiale. David Finchers seriemorderthriller *Zodiac* fra 2007 er et godt eksempel på en sådan film.

Der er flere grunde til at interessere sig for *Zodiac* i en artikel om digitaliseringens indflydelse på real-film. Det er for det første en fordel at filmen udfolder sig i en relativ stabil genre. *Zodiac* er en kriminalfilm og det er en biopic. Den knytter sig desuden til subgenrer som avis- og som nævnt seriemorderfilmen. Det væsentlige er at disse genreforhold skaber forventning om og forbinder filmen til realismen. David Fincher er desuden en af de etablerede instruktører der ikke bare interesserer sig for nye teknologier, men både undersøger dem produktionsmæssigt og tematisk. Hans film tematiserer således ofte skyggesiderne af teknologierne. Mest direkte i *Alien³* (genteknologi), *Panic Room* (sikkerhedssystemer), *The Game* (spil) og senest *The Social Network* (facebook). På den anden side fremstår han som en af de mere eksperimenterende brugere af digitale virkemidler inden for rammerne af mainstreamfilm. Overbevisende i *Fight Club* og mere monumentalt i *Benjamin Bottom*. Fincher har instrueret *Se7en*, der af mange opfattes som den ultimative seriemorderfilm, men som i lige så høj grad huskes for Kyle Coopers stildannende titelsekvens. Set med skandinaviske øjne er Fincher måske særlig aktuel og spændende som instruktør af *The Girl with the dragon tattoo* som den amerikanske version af Stieg Larssons *Mænd der hader Kvinder* kommer til af hedde. Filmen er i skrivende stund i forproduktion. Når *Zodiac* er valgt i denne forbindelse skyldes det ikke kun, at det er en film præget af en overbevisende visuel stil, brug af digitale effekter og et

gennemarbejdet *production design*, hvad alle Finchers film er, men også at den som nævnt både som kriminalfilm og biopic står i et særligt forhold til den dominerende filmiske realisme.

* * *

Før jeg begiver mig ud i forklaringer og eksempler på hvordan det digitale arbejde yder indflydelse på en film som *Zodiac*, er et par præciseringer vedrørende digital film nødvendig. Digital film er eller vil snart være synonym med alle film og termen er dermed tæt på at være meningsløs. Celluloidens regime er i hastig opløsning efterhånden som stadig flere film optages på stadig bedre digitale kameraer. Den digitaliserede film adskiller sig nok i materialet, men ikke nødvendigvis længere i kvalitet fra den analog. Selvom man muligvis hurtigt tænker på for eksempel *Dogme*- og andre film optaget på lette digitale kameraer med relativ dårlig opløsning, behøver dette ikke være tilfældet. Det er eller vil snart være umuligt at skelne. Store dele, men ikke alle, *Zodiacs* live-action indstillinger er således optaget digitalt. Dertil udskifter biograferne i den kommende tid deres spolefremvisere med nyt udstyr. Selvom filmen er optaget analogt vil den snart kun kunne vises i digitaliseret form. Og hvad der er nok så væsentligt: Det vil ikke være muligt at se forskel. Det er det ene. I den modsatte ende af det brede spektrum man omtaler som digitale film findes 3-D computeranimerede film. Disse film består som bekendt af rent digitalt materiale, der udfolder sig i gennemdesignede universer og i så forskelligartede værker som *Final Fantasy*, *Toy Story*, *Ice Age* eller *Beowulf*. Mellem disse to yderpunkter findes en store gruppe af levende billeder, der reelt er hybrider sammenstykket af en bred vifte af digital optagelser og effekter, omfattede live-action. Disse film som ligne almindelige live-action- "kød-film", består da også hovedsagligt af optaget materiale, men er dertil præget af en lang række digitale effekter som fotorealistisk digital animation, digitale baggrundsmalerier (mat painting) og virtuelle sets, altså effekter, der under et optales som CGI (*Computer generated imagery*) Den form for levende billeder, der her er på tale passer med andre ord godt til Manovichs definition den digitale film som: "live action material + painting + compositing + 2-D computer animation + 3-D computer animation."ⁱⁱⁱ

At benytte en kriminal- eller seriemorderfilm som materiale i denne undersøgelse skyldes som nævnt realismeforventningerne, der knytter sig til genren. Men forhold der peger i mere formalistisk retning gør sig også gældende. For det første er forbrydelsen ved siden af kærlighedsakten i den kyniske dramaturgi den mest opmærksomhedstiltrækkende og interessante gerning. Den sceniske eller filmiske forbrydelse knytter sig i det dramatiske forløb til de mest intensive og afgørende momenter. Forbrydelsen er et vendepunkt. Den voldsomme handling er af samme grund ofte - men ikke altid - præget af stor visuel intensitet. Genren kaster dermed taknemmeligt tydelige eksempler af sig, hvor flere høre til filmkunstens mest beundrede. Hitchcocks badeværelsesscene i *Psycho* er et af dem. Badeværelsesscenens visuel

intensitet, skyldes ikke kun den opskruede klippefrekvens. Sekvensen forstærkes også i kontrasten til de efterfølgende to langsomme næste statiske indstillinger. Den visuelle intensiteten skyldes dertil den tonale kontrast mellem den badenes nøgne hvidhed og den forklædte morders skygge. Modsætningen fordobles og forstærkes da blodet ses mod bades emaljerede overflade. Der er formmæssig kontrast mellem på den ene side brusehovedets, øjets og afløbets cirkler og knivens vinklede spids. Der er det kontrast i synsvinklerne, der først kubisk indrammer den badende kvinde i flade billeder (fra flere vinkler) for til sidst, at trække sig tilbage i dybden i den lange indstilling, der snor sig fra den dodes øje og ud i rummet. Mordet er dramaets højdepunkt, karaktererens grundaktion og filmens signaturscene. Ved siden af dette lader Hitchcock scenen udspille på det der fremstår som en af filmhistoriens mest ikonografiske arenaer eller sets. Her er det modsætningsforholdet mellem Bate motellets moderne flade lyse horisontale design mod hjemmets victorianske vertikale mørke, der gør sig gældendeⁱⁱⁱ. Det er naturligvis umuligt at finde kriminal- eller serimorderfilm uden forbrydelser. De definerer genren og bliver derfor præsenteret med en særlig omhu. Dertil er der ofte i det mindste i voldsscenerne, tale om teknisk krævende optagelser afhængig af løsninger i form af avancerede fysiske, optiske og/eller digitale effekter. Det er dermed særligt interessant at undersøge hvordan en genre der bygger på realismekonventioner arbejder med scener eller sekvenser, der knytter sig til forventninger om stor visuel intensitet. I forbindelse med *Zodiac* vil jeg forholde mig mest til formgivningen af filmiske elementer som bevægelse, tid og rum og mindre til de blodige effekter filmen også er rig på. Jeg vil imidlertid som begyndelse forsøge at indkredse hvordan digitaliseringen påvirker den filmiske iscenesættelse.

Hvis man skal forstå den forandring digitaliseringen af filmmediet har for tænkningen eller formgivningen og iscenesættelsen af dennes materiale, er det nødvendigt at forholde sig til den forandrede relation i forbindelsen mellem kameraet og rummet. Forestillingen om kameraets mekaniske optagelse og filmens indexikale gengivelse af rummet har længe dannet grundlaget for forståelsen af filmkunsten og dens historie. Man har på samme måde som fotografiet opfattet filmens som tilhørende optagelsens kunstarter^{iv}. Meget forenklet forklaret, har fiktionsfilmen været synonym med det *Photoplay*, der var en af dens første betegnelser. Digitaliseringen af filmen betyder imidlertid at der ikke længere nødvendigvis er forskel på kameraets og rummets materiale. Der findes med andre ord ikke længere nødvendigvis noget der *optages* af et kamera. Denne afgørende forandring har størst betydning for den del af den digitaliserede film, der udfolder sig i rene computer skabte 3-D universer, men forandringen har som vi skal se også betydning for eller afsmitning på den samlede tilgang til filmisk formgivning.

Mike Jones foreslår i en artikel om det virtuelle kamera og den rumlige komposition, at med digitaliseringen af filmen sker en forskydning i kamerametaforen, der ikke mindst er påvirket af computerspilsæstetikken. Hvor kameraet tidligere har været opfattet som et øje (*eye*) er det nu et jeg (*I*). Tankegangen er at det virtuelle kamera er del af og kan bevæge sig frit i det helt eller delvist digitaliserede rum. Dette påvirker

igen tanken om filmisk iscenesættelse. Vi bevæger os fra en tænkning i iscenesættelse *for* kameraet til iscenesættelse *med* kameraet^v. Jones fører ligesom Manovich filmen tilbage til dens pre-cinematisk rødder for at bestemme dens genesis og særkende. De levende billeder er ikke længere et produkt af kameraet, men atten hundredtallets optiske legetøj med vidunderlige videnskabelige navne som *zootropen*, *phenakistiscopen* eller *thaumatropen*. Ikke mindst Reynauds bør *Praxinocope*, lysbilledfilm på håndmalede glasplader fra de tidlige 1890'erne fremhæves. I denne kontekst vil det også give mening, at føre det filmiske ophav længere tilbage og muligvis også geografisk væk fra Vesten for at genfinde det i teater-effekter som projektioner og spejlinger eller i former som skyggespil, hvad både Jones og Manovich imidlertid undlader. Fælles for de animerede billeder er, at de som den digitale film kan fremstilles uafhængig af det fysiske kameras apparatur. Dette har dels betydning for vægtningen af filmhistorien, hvor præ-cinematisk former og animation typisk er blevet behandlet som noget for sig ved siden af den underforstået rigtige kamerabaserede film. Vigtigere i denne sammenhæng er imidlertid hvordan denne tilbagevenden til en tænkning af filmen som animation påvirker arbejdet med filmisk formgivning nu. Manovich konkluderer for eksempel at filmen som sådan ikke længere klart kan afskilles fra den animerede film. Filmen er ikke længere en indexikal medieteknologi, men nærmere en subgenre til maleriet^{vi}.

Jones forsøger i det narrative system at knytte det virtuelle kamera til bestemte fortællepositioner. Men mens hans opmærksomhed på det virtuelle kamera som en enhed, der transcenderer tiden og rummet (i stedet for at mediere den) er befrugtende synes han her at ende i unødvendige, omend ikke uinteressante selvmodsigelser. Det omnipotente virtuelle kamera, der bevæger sig uden restriktioner i tid og rum sidestilles således med det ikke-diegetiske kameras fortællerposition. I filmteorien bruges skelnen mellem diegetiske og ikke-diegetiske niveauer oftest i forbindelse med lyd. Man skelner således mellem diegetisk og ikke-diegetisk lyd som mellem lyd, der stammer fra handlingsplanet og lyd, der kommer fra fortælleplanet.^{vii} Mens det diegetiske kamera knytter sig til filmens fysiske verden og bevæger sig inden for denne verdens begrænsninger, flytter det ikke-diegetiske kamera sig udenfor. Jones nævner som eksempler Scorseses *steadycam* i restaurant-scenen fra *Goodfellars*. Kameraet bevæger sig kun øjensynligt frit og må flytte sig uden om karaktererne og forhindringer på sin vej. Det må for eksempel vente på at døre åbnes for det. Det virtuelle kamera begrænses ikke af scenens fysik og står derfor ifølge Jones uden for diegesen. Han bruger den lange flyvetur fra San Francisco til New York i indledningen af *Angels in America* som eksempel på det virtuelle ikke-diegetiske kameras ubegrænsede muligheder. Den analog film ville sandsynligvis vise turen i montage, mens den digitale kan gengive den som en ubrudt bevægelse i tid og rum. At knytte det virtuelle kamera entydigt til det ikke-diegetiske fortællende kamera virker imidlertid ikke hensigtsmæssigt. Dels findes der talrige historiske eksempler på filmisk bevægelser over og gennem fysisk materiale konstrueret ved hjælp af fysiske eller optiske special effects. Dertil er den sekvens, der gennem montage viser for eksempel en bevægelse fra eksteriør til interiør og dermed ofte fra netop

fortælleplanet til handlingsplanet en filmisk konvention. Fortekster og de første indstillinger i en film bærer ofte, som David Bordwell rigtigt skriver, spor af åbenlys narration, mens narrationen dækkes når personer og handlinger overtager videregivelsen af informationer^{viii}. Et eksempel til sammenligning er de to forskellige indledninger i henholdsvis Alfred Hitchcocks *Psycho* og Gus Van Saints genindspilning. Filmenes indledninger gengiver begge en bevægelse fra etablerende oversigtsbilleder af byen Phoenix til hotelværelsets interior med de to elskende på sengen. Hitchcock må klippe turen op i flere indstillinger, mens Van Saint kan afvikle sin i en tilsyneladende ubrudt glidende bevægelse. Det betyder imidlertid ikke at de ikke begge bevæger sig fra det ikke-diegetiske til det diegetiske. På den anden side og i en anden forståelse af det diegetiske, knytter Jones det virtuelle kamera til *mimesis* som det plan, der viser handling og hvor fortælleren er fraværende.

Put simply, when the camera flies through a wall or into a door lock we are immediately presented with an obvious affectation of non-reality and, as such, a greater opportunity to connect with the idea of being mimetically 'shown' a story rather than diegetically narrated one.^{ix}

Den samme effekt i det frie kamera ender altså med at blive både fortællende, ikke diegetisk og ikke-fortællende, mimisk. Det mudre unægtelig. Brugbar er imidlertid den sensibilitet, der bemærker at det virtuelle kameras særlige eller problematiske relation til den konventionelle fiktionsfilms virkelighed. Karakteristisk for det virtuelle kamera er blandt andet det forhold at det kan skabe usædvanlig ubrudte tidsrumlige enheder. Dermed er der muligvis opstået en ny slags filmisk kronotop, der er afgørende mere modelerbar eller elastisk i sin tidslige og rumlige dimension end sin analog forgænger. Jeg låner her den russiske litterat Mikhaik M. Bakhtins term^x. I min forståelse henviser Kronotopen til det i filmens centrale forhold Erwin Panofsky formulerer som ”*rummets dynamisering og tidens rumligørelse*”^{xi}. Bakhtins term er dertil brugbar fordi han knytter den til bestemmelser af genre. Denne nye smidige kronotop kan i fotorealistic computeranimation eller compositing gengive billeder, der ikke ville være mulige for det fysiske kameras apparatur. Den har dermed lettere ved at knytte sig til fantastiske eller uvirkelige oplevelser. Kameraet derimod producere så at sige realisme af sig selv. I den konventionelle film opleves den digitale figur også selvom den ligner realisme (hvis den bemærkes) oftest som noget uvirkeligt eller ubehageligt. Noget der ligner noget der virkelig kunne eksistere eller være sket selvom det virkelig ikke kunne.^{xii} Denne over- eller undervirkelige effekt kan muligvis skyldes tilsigtede excesser. Man ønsker for eksempel at overdrive stiltræk, for tydeligt at fremvise beherskelse af *state of the art* teknologi og/eller at låne fra computerspilæstetik for mere eller mindre tilsløret at reklamere for spilprodukter med relation til filmen. I forbindelse med digitaliseret karaktergenerering kan virkningen tilsigtet eller utilsigtet skyldes fænomenet *uncanny valley*, som igen muligvis også influerer tidsrumlige forhold. *Uncanny valley* er som bekendt et fænomen hentet fra den japanske robotdesigner Masahiro Mori og henviser til et knæk på den kurve, der beskriver menneskers forhold til menneskelignede robotter^{xiii}. Kurven beskriver hvordan robotter i stigende grad opleves som uvirkelige, skræmmende og ulevende i takt med at de nærmer sig en

realistisk gengivelse. Paradokset forklares ved at henvise til antropomorfisme. Besjælingen af de menneskelignende robotter kræver en åbenhed, der ikke er til stede i den tilnærmelsesvis komplette menneskekopi. Robotterne synes uhyggelige zombilignende og frastødende livagtige. Fænomenet er efter fremkomsten af fotorealistiske 3-D computeranimerede fiktionsfilm som *Final Fantasy* og *The Polar Express* genstand for udbredt diskussioner i animationskredse. Mens karakterer som Woody i *Toy Story* eller egypten i *Ice Age* i al deres uvirkelighed er medrivende levende, styrter karaktererne i fra før omtalte film dybt i uvirkelighedens uhyggelige dal.^{xv} Om effekten muligvis kan være tilsigtet, som f. eks Lisa Bonde foreslå, skal stå hen i det uvisse.^{xv} Det er den givetvis ikke altid.

William Brown karakteriserer i sin analyse af *Beowulf*, den 3-D computeranimerede gestaltning af heltegedigtet, som en film, der ikke kun viser monstret. Den er også i sin form, præget af lange hurtige kamerture, der uhindret overkommer store landområder og penetrerer menneskekroppe, et eksempel på den digitale films æstetiske monstrøsitet.^{xvi} Det Brown hylder kunne i en mindre begejstret eller fascineret optik netop karakteriseres som en form for utilsigtet tidsrumlig fremmedhed.

Hvordan den end forholder sig, er det afgørende stadig, at vi har at gøre med et forandret filmisk materiale af stor fleksibilitet. Den beslutning instruktører, fotografer, grafikere og production designere står over for med dette materiale minder således i produktionssammenhæng om det valg der findes mellem enten at optage på location eller i studie. Hvad der vindes i smidighed omkring studieoptagelserne risikerer man at miste i autenticitet. Hvad der vindes i autenticitet ved locationbrug, mister man i smidighed og kontrol over scenes design. I forbindelse med brug af CGI skal der på den ene side arbejdes for udtrykkets sammenhæng i forhold til den omkringliggende film, men det skal også overvejes i hvilken udstrækning man ønsker at benytte de muligheder den digitale animation stiller til rådighed. Disse er som vi har set det muligheden for at transcendere tid og rum. Professor ved Loughborough University School of Art & Design Paul Wells fremhæver mellem flere beslægtede animationsvirkemidler metamorfose og visuel penetration^{xvii}.

I det følgende vil jeg på tværs af disse kategorier opholde mig ved tid, rum og bevægelse. Filmkunsten har som bekendt altid formet disse parametre, men digitaliseringen har som vi skal se på forskellig vis intensiveret mulighederne.

Tiden:

Den lange ubrudte indstilling er flere steder blevet beskrevet som en funktion af den digitaliserede film. Billedet af tidsmanipulationen i den digitaliserede film som den kommer til udtryk gennem *editering* er dog mere sammensat. Her spiller to åbenlyse forandringer ind. Disse er overflødigførelsen af 10 minutters filmspolen og fremkomsten af digitale redigeringsprogrammer. Mens William Brown forudsiger en fremtid med uklippede film^{xviii} tæller David Bordwell en stigende klippefrekvens. Hvor den gennemsnitlige skudlængde ASL (Average Shot Length) for spillefilm i tiden fra 1930 til 1960 ifølge Bordwell lå på mellem

8 og 11 sekunder - selvom film med væsentlig højere ASL ikke var ualmindelige - faldt tallet omkring årtusindeskiftet til mellem 3 og 6 sekunder. Samtidig var film med intensiveret klipning og en ASL ned til 1,8 er ikke ualmindelige.^{xix} Selvom f.eks. *Beowulf* har en relativ høj ASL på 9,24 sekunder overskrider den ikke hvad der ofte sås i film fra perioden mellem 1930 og 1960. Det skal da også bemærkes at *Rope*, den første (simulerede) one-shot film i spillefilmslængde jo ikke var et resultat af CGI men af Hitchcocks fantasi og tekniske mesterskab. Den digitaliserede tidsmanipulation er derimod tydelig i de såkaldte *bullet-time* sekvenser introduceret i *Matrix*-filmene, hvor kameraet drejes omkring genstande, der bevæger sig i slow-motion eller i skiftende hastigheder. Her står oplevelsen af en bøjelig tid tydelig tilbage.

Rummet:

Da den digitale film ikke længere er afhængig af den fysiske virkelighed som noget der optages, er det som nævnt nærliggende også at anskue rummets muligheder fra et animationssynspunkt. Det vil sige, at man arbejder med en rumlighed, der er lader sig besjæle eller forvandle. Dette er muligvis baggrunden for det voksende udbud af spektakulære katastrofefilm, hvor netop rumlige forvandlinger provokeret af destruktive vejr-fænomener står i centrum for handlingen og symptomatisk indgår i titler som *Twister*, *Vulcano* eller *Perfect Storm*. Disse film er præget af animation også på manuskriptplan ved netop at tage udgangspunkt i elementernes konkrete funktionalitet og opbygge handlingen omkring den. Af andre film der på anden og måske mere kunstnerisk tilfredsstillende måde forholder sig frit til det rumlige, kan nævnes et par Charlie Kaufman-filmatiseringer som; *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, eller *Being John Malkovich*. Af David Finchers film er fænomenet fremtrædende i *Fight Club*, hvor bygninger og flyvemaskiner pludselig omformes. Igen skal det bemærkes, at lignende manipulationer historisk har kunne lade sig gøre i analog film. Tænk for eksempel på de rumlige transformationer i Murnaus *Sunrise* eller i talrige musicals, hvor virkningen er forventelig og konventionel.

Bevægelsen:

Det virtuelle kamera kan frit bevæge sig gennem eller blive en del af et hvilket som helst materiale. Det kan uhindret penetrere bygninger, møbler og kroppe i forløb, der ikke begrænses af fysiske forhold. Finchers kamera bevæger sig således gennem mure og nøglehuller i begyndelsen af *Panic Room* og gennem hovedpersonens krop i *Fight Club*. Brugen af det omnipotente kamera er dog heller ikke ny. Filmhistorien indeholder eksempler på kamerature der bevæger sig gennem vinduer, mure og tage i lange indstillinger realiseret gennem skjulte klip eller flytbare dekorationen. Mandalay i Hitchcocks *Rebecca* er parade eksemplet på en bygning, der dels penetreres og personificeres. Volker Schlöndorffs fødselsscene i begyndelsen af *Bliktrommen* og Hamlets pulserende hjerne i Olivies filmatisering af tragedien, er et par prominente eksempler på realfilm, der bevæger sig gennem en krop.

Sammenfattende kan der i de tre dimensioner tales om effekter som: elastisk tid, spatial animation og visuel penetration og/eller ubegrænset bevægelighed.



Zodiac:

Efter filmatiseringen af *Se7en* var det nærliggende, at David Fincher på et tidspunkt overtog filmrettigheder fra Disney til Robert Graysmiths beretning om Zodiac drabene. Robert Graysmith var i slutningen af 1960'erne en ung vittighedstegner, der arbejdede for San Francisco Chronicle på det tidspunkt hvor de første såkaldte Zodiac mord fandt sted. Filmatiseringen bygger på hans selvbiografi. Plottet tager fart, hvor gerningsmanden sender politiet og pressen krypterede beskeder som det lykkes Graysmidt at afkode. Graysmidt bliver sammen med kriminalredaktøren Paul Avery dybt optaget af opklaringsarbejdet, der også involverer den legendariske kriminalinspektør David Toschi²³. Billedet af gerningsmanden bliver undervejs stadig mere diffust og opløses. Selvom Graysmidt og filmen til sidst udpeger en sandsynlig morder falder der aldrig dom i sagen og gerningsmanden forbliver til dato en gåde.

Zodiac er dermed ikke en kriminalfilm i almindelig forstand. Den er udelukkende generisk i den udstrækning den handler om forbrydelser og opklaringsarbejde. Men den handler ikke om eventuelle motiver eller ondskabens ubegribelige omfang. Derimod tematiseres spørgsmål af mere eksistentiel art. Hvornår kan nogen for eksempel siges at have gjort tilstrækkeligt. Selvom filmen i hænderne på en så ferm fortæller som Fincher ikke mangler spænding, forskyder det uforløste element det narrative fokus, og opmærksomheden rettes mod stilelementerne. Her er der da også noget at komme efter. Filmen hviler således på et meget detaljeret tidsbillede af San Franciscos. Fincher bruger i udstrakt grad CGI til at genskabe forankrende locations som tiden i virkeligheden har forandret. På den ene side er disse computergenererede billeder tro mod et ønske om at genskabe et virkelighedstro San Francisco som det *var* i en stil, der fremstår homogent i forhold til det omkringliggende fysiske production design. På den anden side afskærer denne tilbageholdenhed fra digitale excesser ikke filmen fra digitaliseringens billedskabende muligheder.

I *Zodiac* har Production designer Donald Bird med få men effektfulde greb ændret stilen i filmens hovedlocation; kontorlandskabet på San Francisco Chronicle efterhånden som filmen bevæger sig fra slutningen af tresserne til halvfjerdserne. Det elektroniske udstyr skifter, loftet sænkes og der males i signalfarver. Rummets hovedfarve skifter fra gul til blå. Direkte rumlig animation eller metamorfose forekommer i tidsforkortende sekvens i på avisredaktionen. Animeret grafik med udgangspunkt i Zodiacs krypterede breve kryber i sekvensen henover redaktionens vægge, tager delvist form efter disse og danner

sine egne strukturer i rummet. Sekvensen er et godt eksempel på brug af motion graphics, der ikke knytter sig til hverken titelsekvens eller credits, men som peger på forandringer i filmens fortælling af tidslig og tematisk karakter. Sekvensen redegører for et tidsforløb men viser samtidig tydeligt hvordan bevidstheden om Zodiac påvirker ikke kun redaktionen men også Graysmiths sind.

Tiden har afgørende både tematisk og visuelt organiserende funktion i Zodiac. Filmen tager ligesom sin mystiske seriemorder navn efter et ur. Dets sigtekornslignende logo er morderens signatur og et grafisk motiv i filmen. Filmens fabulatid spænder over tre årtier. Zodiac-morderen beskrives som en hvid kortklippet mand. En figur fra halvtredserne. Charles Mansons modsætning. Tiderne kolliderer. Tiden har en forbindelse til filmens hovedtema eller grundspørgsmål om hvor lang tid man bør blive ved. Hvordan viser sådan en film tiden? Her må man naturligvis skelne mellem det periodisk forankrede tid og tiden som forløb. Flere usædvanlige greb springer i øjnene. Gerningsstederne er det første. Gerningssteder er afgrænsede områder frosset i tid. De er blevet undersøgt, gennemfotograferet og opmålt i detaljer og er altså mulige at genskabe relativt præcist. Selvom Fincher ikke er konsekvent tro mod bevismaterialerne i sine rekonstruktioner af gerningsstederne, er han det dog et par afgørende steder. Han vælger således kun at vise forbrydelser, hvortil der er overlevende vidner. I overensstemmelse med vidneforklaringer lader Fincher gerningsmanden spille af forskellige skuespillere. Dette lille *Rashomon*-tema er en bemærkelsesværdig sprække i filmens virkelighedsgestaltning. Store dele af San Franciscos periodiske tidsbillede genskabes i CGI. Byen etableres i filmens første skud efter prolog og titelsekvens. Indstillingen viser først havoverfladen i et topskud, hvorefter der tiltes op så byens havnefront afsløres før der klippes væk. Fincher afholder sig fra den fristelse det kunne have været at fortsætte flyveturen gennem byen og ind i for eksempel San Franciscos Croicls kontor. En andet 100 % computergenereret indstilling er et svimlende skud fra toppen af Golden Gate og man forestiller sig kameraet fastgjort til en af broens piller. En række andre scenerier er realiseret ved hjælp af blandingsteknologier. En scene optages for eksempel on location, hvorefter bygninger, køretøjer eller karakterer tilføjes digitalt. I sig selv er scenerne konventionelle og bruges primært til realistisk gengivelse af byen. Mere interessant er imidlertid brugen af elastisk tid. Her skiller særligt en tidsforkortende sekvens, der viser bygningen af Trans American pyramiden sig ud. Vi ser konstruktionen af tårnet mens kameraet tilter op, så vi til sidst ser den færdige bygning mod himmelen. I filmens tid, forstået som værkets temporale udstrækning, varer sekvensen under et minut, mens den fabulatid, der forkortes er mange måneder eller muligvis år. Samtidig redegøre sekvensens tidsrytme som den indikeres af solens bevægelse og skiftende belysning, et forløb der svarer til en dag. Tiden bevæger sig altså samtidigt i mindst to hastigheder. Det er usædvanligt, men det opleves ikke nødvendigvis som exces. Dette skyldes muligvis, at sekvensen mimer den måde hvorpå en sådan tidsforkortende sekvens ville være realiseret i realfilm som stop motion og at sekvensen ikke ”stikker af” tematisk, men tværtimod står i tæt forbindelse med værkets interesse for tid.

I et andet bemærkelsesværdigt topskud følger vi en taxa sno sig gennem byens gader, øjensynligt filmet direkte oppefra. Mens motivaafstanden varierer er de linjer, der beskrives af bilens for- og bagende konstant parallel med billedets over og underkant. Bilen, der bevæger sig, er med andre ord placeret nøjagtigt og bestandig midt i billedet. Dette er umuligt at konstruere uden brug af fotorealistic CGI. Det skæbnesvangre og ironiske, der konventionelt knytter sig til topskuddet forstærkes ved at fryse taxaen til billedets midte - som var den holdt fast af det sigtekorn, der er morderens banale logo. Taxachaufføren viser sig da også at køre sit endeligt i møde. Effekten er dermed en variation af filmens første skud. Her ser vi Zodiacs første ofrer gennem og indrammet af vinduet i en bildør. Indstillingen opleves som uvirkelig jævn, næsten svævende. Kameraet påvirkes åbenbart hverken af vejens fysik eller bilens bevægelser. Denne gentagede skæbnesvangre effekt er her skabt uden CGI, men er tilrettelagt som en fysisk effekt ved at fastgøre kameraet til den bildør, der filmes igennem, og ved igen at lade bilen køre på skinner.

* * *

Jeg har i denne artikel søgt at belyse hvordan digital film eller levende billeder, der delvist formes af digitaliserede effekter påvirkes af tænkning og æstetik med rod i animationsfilmen. De virkemidler, der her er lagt vægt på, er fænomener som spatial animation, temporal elasticitet, visuel penetration og ubegrænset bevægelse. David Fincher benytter sig i stor udstrækning af digitale effekter i Zodiac, men knytter dem med få undtagelser til realfilmens visuelle konventioner. De steder, hvor dette princip afviges, som fx den elastiske tid i Trans American-sekvensen og det omnipotente kamera i taxa-indstillingen komponeres billederne med en så stærk tematisk forankring, at de synes at indtage ikonografisk karakter.

De digitaliserede virkemidler og værktøjs indflydelse på det vi opfatter som realfilm viser sig ikke kun i sekvenser som disse, men også i filmens produktionsdramaturgi som her kort skal berøres.

Den meget adskilte produktionsdramaturgi, der karakteriserer opdelingen i præ-produktion (udvikling og planlægning), produktion (optagelse) og post-produktion (redigering) er under opløsning. *Zodiac* er således et eksempel på en produktion, der i forberedelsen af filmen brugte animerede prævisualisering. Selvom disse små film især blev brugt som præsentationsmateriale i forbindelse med finansieringen af filmen, er det et eksempel på hvordan det bliver stadig vanskeligere at skelne de forskellige produktionsfaser fra hinanden. Den fotografiske film blev primært til i produktionsfasen, i kameraet. De digitale værktøjer kan nu mime produktionen i præproduktionen. Samtidig bliver filmen forstået som *live action material + painting + compositing + 2-D computer animation + 3-D computer animation* i høj grad til i post-produktionen hvor dens elementer monteres og samles til et hele. Tiden vil vise om dette på sigt resulterer i en stivnet filmkunst.

Noter:

ⁱ Manovich, Lev. *The Language of New Media*. S. 293.

ⁱⁱ Manovich, Lev. *The Language of New Media*. S. 301.

ⁱⁱⁱ Se for eksempel: Sveven Jacobs: *The Wrong House*.

^{iv} Den indflydelsesrige franske filmkritiker André Bazin er ikke den eneste til at se og pointere forbindelsen mellem film, fotografi og realisme, her er det Siegfried Kracauer: ”As in photography, everything depends on the ”right” balance between the realistic tendency and the formative tendency; and the two tendencies are well balanced if the latter does not try to overwhelm the former but eventually follows its lead”: Siegfried Kracauer: I Marst, Choen & Braudy: *Film Theory and Criticism* s 19.

^v ” Here we have not only a creation of space as primary compositional framework (above and beyond the cinematic frame) but the camera, as an agent of perspective, becomes a compositional ‘element’ rather than a compositional ‘tool’. Through the virtual camera, and constructed or composited 3D spaces, digital cinematic forms no longer stage for the camera but stage and compose the camera itself as a form of specific purpose scenic content. The constructed space becomes the macro-frame work, what I’ve termed the mise-en-space, whereby camera ‘objects’ are composed into the space to serve as a viewer-aware spatial-frame, extending well beyond the momentary framed window.” Mike Jones :*Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*.

^{vi} ” Seen in this context, the manual construction of images in digital cinema represents a return to the pro-cinematic practices of the nineteenth century, when images were hand-painted and hand-animated. At the turn of the twentieth century, cinema was to delegate these manual techniques to animation and define itself as a recording medium. As cinema enters the digital age, these techniques are again becoming commonplace in the filmmaking process. Consequently, cinema can no longer be clearly distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a subgenre of painting.” Manovich, Lev. *The Language of New Media*. S. 295.

^{vii} Bordwell / Tomson *Film Art* s 312.

^{viii} David Bordwell: *Den klassiske Hollywoodfilm. Fortællermæssige principper og procedure*. I *Tryllelygten* 2, 1995. S. 63.

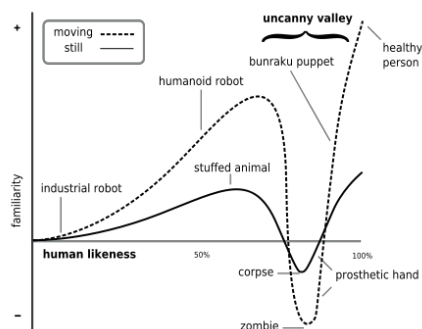
^{ix} Mike Jones : *Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*. S 240

^x Mikhail M. Bakhtin: *Rum, Tid og Historie – krontopens former i Europæisk Litteratur*.

^{xi} Edwin Panofsky. *Billedkunst og Billedtolkning – udvalgte artikler* s 155.

^{xii} Manovich, Lev. *The Language of New Media*. S. 301.

^{xiii} Masahiro Mori, *Uncanny Valley*, 1970 *Energy*, 7(4), s. 33-35:



^{xiv} Lisa Bode *From Shadow Citizens to Teflon Stars: Reception of the Transfiguring Effects of New Moving Image Technologies*. *Animation* 2006 Nr. 1. s. 176-177.

^{xv} Lisa Bode From Shadow Citizens to Teflon Stars: Reception of the Transfiguring Effects of New Moving Image Technologies. *Animation* 2006. Nr. 1

^{xvi} William Brown Beowulf: The Digital Monster Movie. *Animation* 2009 nr. 4. s. 157.

^{xvii} Se for eksempel Paul Welles: Understanding Animation: s. 68-122.

^{xviii} William Brown Beowulf: The Digital Monster Movie *Animation* 2009 nr. 4. s. 167.

^{xix} Bordwell, D. (2002) 'Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film', *Film Quarterly* nr. 55: s. 16-17.

^{xx} Både Clint Eastwoods *Dirty Harry* og Steve McQueens *Bullitt* er løselig inspireret af Toschis karakter.

Litteratur:

Mikhail M. Bakhtin: Rum, Tid og Historie – krontopens former i Europæisk Litteratur. Klim 2006.

Lisa Bode: From Shadow Citizens to Teflon Stars: Reception of the Transfiguring Effects of New Moving Image Technologies. *Animation* 2006 nr 1.

David Bordwell: Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film', *Film Quarterly* 55(3) 2002.

David Bordwell: Den klassiske Hollywoodfilm. Fortællermæssige principper og procedure. I *Tryllelygten* 2, 1995.

David Bordwell: *Figures traced in Light – on Cinematic Staging*. University of California Press. 2005.

David Bordwell & Kirstin Thompson: *Film Art. An Introduction*. International Edition. 6th edition. The McGraw-Hill Higher Education 2001.

Bruce Block: *The Visual Story – Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*. Focal Press. 2008.

William Brown: *Beowulf: The Digital Monster Movie Animation* 2009 nr. 4.

Sveven Jacobs: *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock*. 010 Publishers. 2007.

Mike Jones : *Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*. *Animation* 2007 nr. 2.

Eva Jørholt (red.): *Kosmorama – tidsskrift for filmkunst og filmkultur* nr. 245. *Filmen I det ny medielandskab*. DFI. 2010.

Lev Manovich. *The Language of New Media*. MIT Press. 2001.

Marst, Choen & Braudy: *Film Theory and Criticism*. Oxford University Press. 1992

Masahiro Mori, *Uncanny Valley*, *Energy*, 7(4), 1970

Edwin Panofsky. *Billedkunst og Billedtolkning – udvalgte artikler*. Nyt Nordisk Forlag. 1983.

Paul Welles: *Understanding Animation*. Routledge. 2002.

Film:

Jan de Bont: Twister: 1996.
James Cameron: Avatar. 2009.
David Fincher: The Girl with the Dragon Tattoo. 2011 (pre-produktion).
David Fincher: The Social Network. 2010 (post-produktion).
David Fincher: The Curious Case of Benjamin Button. 2008.
David Fincher: Zodiac. 2007.
David Fincher: Panic Room. 2002.
David Fincher: Fight Club. 1999.
David Fincher: The Game. 1997.
David Fincher: Se7en. 1995.
David Fincher: Alien³. 1992.

Michel Gondry: Eternal Sunshine of the Spotless Mind. 2004.
Alfred Hitchcock: Psycho. 1960.
Alfred Hitchcock: Rope. 1948.
Alfred Hitchcock: Rebecca. 1940.
Spike Jonze: Being John Malkovich. 1999.
Mice Jackson: Volcano. 1997.
Akira Kurosawa: Rashomon. 1950.
John Lasseter: Toy Story. 1995.
F.W. Murnau: Sunrise. A song of Two Humans. 1927.
Mike Nichols: Angels in America. 2003.
Laurence Olivier: Hamlet. 1948.

Wolfgang Petersen: The Perfect Storm. 2000.
Gus Van Sant: Psycho. 1998.
Volker Schlöndorff: The Tin Drum. 1979.
Hironobu Sakaguchi: Final Fantasy: The Spirits Within. 2001.
Martin Scorsese: Goodfellas. 1990.
Don Siegel: Dirty Harry. 1971.
Chris Wedge & Carlos Saldanha: Ice Age. 2002.
Andy & Lana Wachowski: The Matrix. 1999
Peter Yates: Bullitt. 1968.
Robert Zemeckis: The Polar Express. 2004.
Robert Zemeckis: Beowulf. 2007.

Interviewoversigt (inkl. mailkorrespondancer og studiebesøg)

Erik J. Bates 21.03.2011 (Studiebesøg, Warner Brothers, Los Angeles, USA)
Arthur Chadwick 21.03.2011 (Studiebesøg, Warner Brothers, Los Angeles, USA)
Joseph Garrity 14.03.2011 (Los Angeles, USA)
Mark Goerner 30.10.2013 (Mailkorrespondance)
Lars Christian Detlefsen 11.11.2013 (Mailkorrespondance)
Anne Mette Drivsholm 19.02.2013 (Christianshavn)
Anne Mette Drivsholm 13.03.2013 (Christianshavn)
Sabine Hviid 17.02.2011 (Studiebesøg, Danmarks Radio, Søborg)
Peter Hjorth 27.01.2011 (Zentropa, Filmbyen)
Peter Hjorth 15.12.2011 (via Skype)
Morten Kaufmann 11.10.2011 (Mailkorrespondance)
Morten Kaufmann 04.11.2013 (Mailkorrespondance)
Kirsten Kock 07.02.2011 (Studiebesøg, Danmarks Radio, Søborg)
Jette Lehmann 02.01.2011 (Christianshavn)
Jette Lehmann 19.02.2013 (Christianshavn)
Jette Lehmann 13.03.2013 (Christianshavn)
Knirke Madelung 19.02.2013 (Christianshavn)
Knirke Madelung 13.03.2013 (Christianshavn)
Alex McDowell 15.03.2011 (Warner Brothers, Los Angeles, USA)
David Morong 17.03.2011 (San Diego, USA)
David Morong 18.03.2011 (San Diego, USA)
David Morong 14.03.2011 (Los Angeles, USA)
Peter de Neergaard 11.02.2011 (Christianshavn)
Nathalie Pope 21.03.2011 (Studiebesøg, Warner Brothers, Los Angeles, USA)
Heidi Plugge 08.04.2014 (Studiebesøg, Danmarks Radio, Søborg)
Mia Stensgaard 08.04.2014 (Studiebesøg, Danmarks Radio, Søborg)

Filmliste

- Woody Allen: *Midnight in Paris* (2011)
- Nickolaj Arcel: *En Kongelig Affære* (2012)
- Robert Altmanns *Prêt-à-Porter* (1994)
- Lloyd Bacon: *The Singing Fool* (1927)
- Robert Benson: *Kramer vs. Kramer* (1979)
- Luc Besson: *Le Grand Bleu* (1988)
- Luc Besson: *The Fifth Element* (1997)
- Bruce Beresford: *Black Robe* (1991)
- Busby Berkeleys *Gold Diggers of 1935* (1935)
- Ingmar Bergman *Hvilsken og Råb* (1972)
- Tod Browning og Karl Freund: *Dracula* (1931)
- Stan Brakhage: *Mothlight* (1963)
- Jan de Bont: *Twister* (1996)
- Tim Burton: *Corpse Bride* (2005)
- John Cassavete: *Faces* (1968)
- James Cameron: *Avatar* (2009)
- Charlie Chaplin: *The Gold Rush* (1925)
- Charlie Chaplin: *Modern Times* (1936)
- Alen Croslands *The Jazz Singer* (1927)
- William Cottrell (og andre): *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937)
- Michael Curtiz: *Private lives of Elizabeth and Essex* (1939)
- George Cukors: *The Philadelphia Story* (1940)
- Sophie Finners (med Slavoj Žižek *The Pervert's Guide to Cinema 1,2,3* (2006)
- Francis Ford Coppola: *The Godfather I* (1972)
- Francis Ford Coppola: *The Godfather II* (1974)
- Francis Ford Coppola: *Apocalypse Now* (1979)
- Carl Th. Dreyer: *Jeanne d'Arc* (1928)

Standley Doner (og andre): *Singin' in the Rain* (1952)

Sergei Eisenstein: *Oktober* (1928)

Sergei Eisenstein: *Alexander Nevskij* (1938)

Victor Fleming (og andre): *The Wizard of Oz* (1939)

Victor Fleming, George Cukors og Sam Wood: *Gone with the Wind* (1939)

Milos Forman: *Goya's Ghost* (2006)

David Fincher: *Alien3* (1992)

David Fincher: *Se7en* (1995)

David Fincher: *The Game* (1997)

David Fincher: *Fight Club* (1999)

David Fincher: *Panic Room* (2002)

David Fincher: *Zodiac* (2007)

David Fincher: *The Social Network* (2010)

David Fincher: *The Girl with the Dragon Tattoo* (2011)

David Fincher: *The Curious Case of Benjamin Button* (2008)

Michel Gondry: *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004)

Edmund Goulding: *Grand Hotel* (1932)

D.W. Griffith: *Intolerance* (1919)

John Huston: *The Maltese Falcon* (1941)

John Huston: *The Treasure of the Sierra Madre* (1948)

Howard Hawks: *Scarface* (1932)

Alfred Hitchcock: *The 39 steps* (1935)

Alfred Hitchcock: *Saboteur* (1942)

Alfred Hitchcock: *Lifeboat* (1944)

Alfred Hitchcock: *Rope* (1948)

Alfred Hitchcock: *Strangers on a Train* (1951)

Alfred Hitchcock: *Rear Window* (1954)

Alfred Hitchcock: *Dial M for Murder* (1954)

Alfred Hitchcock: *Vertigo* (1958)
Alfred Hitchcock: *North by Northwest* (1959)
Alfred Hitchcock: *Psycho* (1960)
Alfred Hitchcock: *Thorn Curtain* (1966)
Spike Jonze: *Being John Malkovich* (1999)
Michele Jackson: *Volcano* (1997)
Elia Kazan: *Streetcar Named Desire* (1951)
Elia Kazan: *On The Waterfront* (1954)
Henry Koster: *Désirée* (1954)
Stanley Kubrick: *2001 – A Space Odyssey* (1968)
Stanley Kubrick: *Barry Lyndon* (1975)
Stanley Kubrick: *The Shining* (1979)
Akira Kurosawa: *Rashomon* (1950)
Fritz Lang: *Siegfried* (1924)
Fritz Lang: *Die Nibelungen* (1924)
Fritz Lang: *Metropolis* (1927)
Fritz Lang: *Fury* (1936)
John Lasseter: *Toy Story* (1995)
Spike Lee: *She's gotta have it* (1986)
Spike Lee: *Jungle Fever* (1991)
August og Louis Lumière: *L'Arroseur Arrose* (1895)
Auguste og Louis Lumière: *La Sortie des Ouvriers de Lúusine Lumière* (1895)
Auguste og Louis Lumière: *L'Arrivé d'un Train en Gare* (1895)
George Lucas: *Star Wars I – The Phantom Menace* (1999)
Ole Christian Madsen: *Flammen og Citronen* (2008)
Anthony Mann: *Winchester 73* (1950)
Michael Mann: *Manhunter* (1986),
George Méliès: *Voyage à Travers l'Impossible* (1904)

George Méliès *Barbe Bleue* (1901)

William Cameron Menzies: *Things to Come* (1936)

Vincente Minnelli: *Lust for Life* (1956)

Fred Niblo (og andre): *Ben Hur* (1925)

F.W. Murnau: *Sunrise. A song of Two Humans.* (1927)

George Nolfis: *Adjustment Bureau* (2011)

Fred Niblo: *Ben-Hur: A Tale of the Christ* (1925)

Laurence Olivier: *Henry V - The Chronicle History of King Henry the Fifth with His Battell Fought at Agincourt in France* (1944)

Laurence Olivier: *Hamlet* (1948)

Giovanni Pastrone: *Cabiria* (1914)

Wolfgang Petersen: *The Perfect Storm* (2000)

Roman Polanskis: *Chinatown* (1974)

Alex Proyas *I-robot* (2004)

Alain Resnais *L'année dernière à Marienbad* (1959)

Mervyn Le Roys *Little Caesar* (1930)

Björn Runge: *Happy End* (2011)

Gus Van Sant: *Psycho* (1998)

Alfred Santell: *Show Girl* (1928)

Chris Wedge & Carlos Saldanha: *Ice Age* (2002)

Hironobu Sakaguchi: *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001)

Ridley Scott: *Blade Runner* (1982)

Franklin J. Schaffner: *Planet of the Apes* (1968)

Volker Schlöndorff: *The Tin Drum* (1979)

Martin Scorsese: *Goodfellas* (1990)

Martin Scorsese: *Cape Fear* (1991)

Don Siegel: *Dirty Harry* (1971)

Vittorio De Sica: *Ladri di Biciclette* (1948)

Zack Snyder: *Watchmen* (2009)

Zack Snyder: *Man of Steel* (2013)

Steven Spielberg: *Minority Report* (2001)

Steven Spielberg: *Jurassic Park* (1993)

Josef von Sternberg: *The Scarlet Empress* (1934)

Josef von Sternberg: *Shanghai Express* (1932)

Josef von Sternberg: *The Devil Is a Woman* (1935)

Lotte Svendsen: *Max Pinlig* (2008)

Pablo og Vittorio Tavianis *Good Morning Babylon* (1987)

Jacques Tati: *Playtime* (1967)

Andrei Tarkovsky: *Den Yderste Dom* (1966)

Andrei Tarkovsky: *Solaris* (1972)

Andrei Tarkovsky: *Spejlet* (1975)

Andrei Tarkovsky: *Offeret* (1986)

Jan Troell: *Hurricane* (1978)

Lars von Trier: *Befrielsesbilleder* (1982)

Lars von Trier: *Medea* (1988)

Lars von Trier: *Europa* (1991)

Lars von Trier: *Breaking the Waves* (1996)

Lars von Trier: *Dogville* (2003)

Lars von Trier: *Manderlay* (2005)

Lars von Trier: *Anticrist* (2009)

Lars von Trier: *Melancholia* (2011)

Paul Verhoeven: *Total Recall* (1990)

Dziga Vertovs *Man With a Movie Camera* (1929)

Thomas Vinterberg: *Festen* (1998)

Thomas Vinterberg: *It's all About Love* (2003)

Thomas Vinterberg: *Submarino* (2010)

Andy & Lana Wachowski: *The Matrix* (1999)
Peter Webbers *Girl with a Pearl Earring* (2003)
Wim Wenders *Der Himmel Über Berlin* (1987)
Orson Welles: *Citizen Kane* (1941)
William A. Wellman: *Public Enemy* (1931)
James Whale: *Frankenstein* (1931)
Robert Wiene: *Das Kabinett des dr. Caligari* (1920)
Bo Widerberg: *Elvira Madigan* (1967)
Billy Wilder: *The Lost Weekend* (1945)
Billy Wilder: *Double Indemnity* (1944)
Billy Wilder: *Sunset Boulevard* (1950)
Billy Wilder: *The Apartment* (1960)
Len Wiseman: *Total Recall* (2012)
John Woo: *Paycheck* (2003)
Sam Wood (og andre): *A Night at the Opera* (1935)
William Wyler: *Ben Hur* (1959)
William Wyler: *Dodsworth* (1936).
Peter Yates: *Bullitt* (1968)
Robert Zemeckis: *The Polar Express* (2004)
Robert Zemeckis: *Beowulf* (2007)
Howard Zief: *My Girl* (1991)

TV- og net-serier (Hovedforfatter og/eller instruktør angivet)

Angels in America: HBO, Ins; Mike Nichols, skuespil af Tony Kushner (2003)

Arvingerne: Danmarks Radio, Maya Ilse (2013-)

Borgen: Danmarks Radio, Adam Price (2010 -)

Broen: Danmarks Radio & STV, Hans Rosenfeldt (2011 -)

Forbrydelsen: Danmarks Radio, Søren Svestrup (2007- 2012)

Dr. Willes Widunderlige Werden, Gunnar Wille (2011-)

House of Cards: Netflix, Beau Willimon og andre (2013-)

Lykke: Danmarks Radio, Hanne Lundblad & Stig Thorshoe (2011)

Max: Danmarks Radio, Jens Korse & Oliver Zahle (2008)

Sommer: Danmarks Radio, Karin Dam & Jesper W. Nielsen (2008)

The Tulse Luper Suitcases, Peter Greenaway (2003 -)

Torchwood 4: BBC Worldwide, Russell T Davies (2011)

Ønen: Danmarks Radio, Mai Brostrøm & Peter Thorsboe (2004-2006)

Wallander: BBC (Kenneth Branaghs) (2008-)

Litteratur

Affron, Charles & Merella Jona Affron: *Sets in Motion. Art Direction and Film Narrative* (New Jersey, Rutgers University Press, 1995).

Alberti, Leon Battista: *Om billedkunsten* [1435] (Viborg, Nyt Nordisk Forlag Arnalod Busch, 2000).

Albrecht, Donald: *Designing Dreams. Modern Architecture in the Movies:* (New York, Harper & Row, 1986).

Aristoteles: *Poetikken*. [ca. 325 f. Kr.] (Frederiksberg, DET lille FORLAG, 2004).

Arnheim, Rudolf: "Film and Reality" [1933] i *Film as Art* (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 1992).

Arnheim, Rudolf: "A New Laocoön: Artistic Composites and the Talking Film" [1938] i *Film as Art* (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 1992).

Astruc, Alexander: *The Birth of a New Avant-Garde: La Camera-Stylo*. [1948]

https://soma.sbccc.edu/users/davega/FILMST_113/FILMST_113_0ld/GENERALTHEORY/CameraStylo_Astruc_1928.pdf

Barker, Jennifer M.: *The Tactile Eye – Touch and The Cinema Experience* (California, University of California Press; 2009).

Barsacq, Léon: *Caligari's Cabinet and other Grand Illusions – A History of Film Design* (Boston, New York Graphic Society, 1976).

Barthes, Roland: *Mytologier* [1957-70] (København, Gyldendal, 1996).

Barthes, Roland: "Billedets retorik" [1964] i Bent Fausing & Peter Larsen (red): *Visuel kommunikation I* (København, Medusa, 1980).

Barthes, Roland: *Det Lyse Kammer – Bemærkninger om fotografiet* (København, Rævens Sorte Bibliotek; 1987).

Baudry, Jean-Louis: "The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema" [1975] i Gerald Marst, Marshall Cohen & Leo Braudy (red): *Film Theory and Criticism – Fourth Edition* (New York, Oxford University Press, 1992).

Bakhtin, Mikhail M.: *Rum, Tid & Historie – Kronotopens former i Europæisk Litteratur* (Århus, Forlaget Klim; 2006).

Bazin, André: *What is Cinema, vol. 1* (California, University of California Press, 2005).

Bazin, André: *What is Cinema, vol. 2* (California, University of California Press, 2005).

Becker, Howard S.: *Art Worlds – 25th Anniversary Edition* (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2008).

- Behlmer, Rudy (ed.): *MEMO from David O. Selznick* (New York, The Viking Press, 1972).
- Bendly, Eric: *Det levende drama*. (København, Steen Hasselbalchs Forlag, 1964).
- Benjamin, Walter: *Passageværket, bind 1 & 2* (København, Rævens Sorte Bibliotek; 2007).
- Benjamin, Walter: ”Fortælleren – Betragtninger over Nikolaj Leskovs forfatterskab” [1936] i *Fortælleren og andre essays* (København, Gyldendal, 1996).
- Benjamin, Walter: *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* [1936] (London, England, Penguin Books, 2008).
- Bertelsen, Olav W: *Elements of a Theory of Design Artefacts – a contribution to critical systems development research*. (Ph.D. Thesis, Department of Information and Media Science, Aarhus University, Aarhus 1998).
- Bergman, Ingmar: *Billeder* (Danmark, Lindhardt og Ringhof, 1990).
- Bergman, Ingmar: *4 filmmanuskripter* (København, Det Schønbergske Forlag, 1975).
- Bode, Lisa *From Shadow Citizens to Teflon Stars: Reception of the Transfiguring Effects of New Moving Image Technologies*. (Animation 2006, nr. 1.).
- Bondebjerg, Ib: *Elektroniske fiktioner – Tv som fortællende medie* (København, Borgen; 1993).
- Bogue, Ronald: *Deleuze on Cinema* (London, Routledge, 2003).
- Bohush, Peter: *Opening Credits: Who, What, Where, When and Why* (NewEnglandFilm.Com; 08.01.2012) tilgængelig på <http://www.newenglandfilm.com/magazine/2012/08/credits>
- Bordwell, David: *Narration in the Fiction film* (Madison, University of Wisconsin Press, 1985).
- Bordwell David, Janet Staiger & Kirstin Thompson: *The Classical Hollywood Cinema. Film Style & Mode of Production to 1960* [1985] (New York, Routledge, 2004).
- Bordwell, David: *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (London, Harvard University Press; 1989).
- Bordwell, David: ”Den klassiske Hollywoodfilm” i Ole Steen Nilsson & Johannes Riis (red.): *Trylleygten 2*, nr. 2, (1995).
- Bordwell, David: *On the history of Film Style* (Cambridge, Harvard University Press, 1999).
- Bordwell, David & Kristin Thompson: *Film Art – an Introduction* (Sixth (international) edition) (New York, McGraw-Hill, 2001).
- Bordwell, David: ”Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film”. *Film Quarterly*, vol. 55, no. 3 (2002).

Bordwell, David: *Figures Traced in Light – On Cinematic Staging* (Berkeley and Los Angeles, California, University of California Press, 2005).

Bordwell, David: *William Cameron Menzies: One Forceful, Impressive Idea*. Tilgængelig på: <http://www.davidbordwell.net/essays/menzies.php>

Bordwell, David: *Pandora's Digital Box: Films, Files, and the Future of Movies*. (Wisconsin; The Irvington Way Institute Press; 2012).

Bourdieu, Pierre: *Sociology in Question* (London, Sage, 1993).

Bleecker, Julian: *Design Fiction – a Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction* (Near Future Laboratory, 2009).

Block, Bruce: *The Visual Story. Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media. Second Edition* (Oxford, Focal Press, 2008).

Bresson, Robert: *Notes on The Cinematographer* [1975] (London, Quartet Books Ltd, 1986).

Brockett, Oscar G.: *History of the Theater. Sixth Edition* (Boston, University of Texas at Austin, 1991).

Brown, William: *Beowulf: "The Digital Monster Movie"*. (*Animation* 2009 nr. 4).

Brückner, Uwe: *Scenography – Making Space Talk* (Stuttgart, Avedition, 2011).

Bucciarelli, Louis L. Between thought and object in engineering design (*Design Studies* Vol 23 No. 3 May 2002)

Buchanan, Richard: "Wicked Problems in Design Thinking". *Design Issues*, vol. VIII, no. 2 (Spring, 1992).

Buchanan, Richard: "Design Research and the new Learning". *Design Issues*, vol. 17, no. 4 (2001).

Buñuel, Luis. *Mit sidste suk. Erindringer* (København, Forum, 1983).

Burch, Noël: *Theory of Film Practice* [1969] (New Jersey, Princeton University Press; 1981)

Burch, Noël: "En primitiv repræsentationsmåde" i Ole Steen Nilsson & Johannes Riis (red.): *Tyllelygten* 2, nr. 2, 95 (1995).

Caldwell, John Thornton: *Production Culture – Industrial Reflexivity and Critical Practice in Film and Television* (Durham and London, Duke University Press, 2008).

Carringer, Robert L.: *The Making of Citizen Kane* (Berkeley, University of California Press, 1996).

Carroll, Noël: *Mystifying Movies – Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory*. (New York, Columbia University Press, 1988).

Carroll, Noël: *Engaging the Moving Image* (New Haven & London, Yale University Press, 2003).

Carroll, Noël: *The Philosophy of Motion Pictures* (Malden, Blackwell Publishing; 2008)

Carroll, Noël: TV and Film: A Philosophical Perspective (*Journal of Aesthetic Education*, Vol. 35, No. 1 (spring, 2001)).

- Chen, Brian X.: *Six Real Gadgets Minority Report Predicted Correctly*. Tilgængelig på: http://www.wired.com/gadgetlab/2008/11/four-future-gad/?utm_source=Contextly&utm_medium=RelatedLinks&utm_campaign=Previous (Besøgt: 11.10.2008).
- Christoffersen, Erik Exe, Torunn Kjølnér & Janek Szatkowski (red): *Dramaturgisk Analyse: En Antologi* (Aarhus, Institut for dramaturgi, 1989).
- Cook, David A.: *A History of Narrative Film. Second Edition* (London, Emory University, 1990).
- Creeber, Glen (ed): *Tele-vision – an introduction to studying television* (London; Bfi Publishing; 2006)
- Drake, Jane: *The Primary Generator and the Design Process* (Design Studies, IPC Business Press, 1979)
- Dreyer, Carl Th.: *Om Filmen – Artikler og Interviews* (København, Gyldendals Uglebøger; 1964)
- Ede, Laurie N.: *British Film Design – A History* (London, I.B. Tauris; 2010).
- Egri, Lajos: *The Art of Dramatic Writing. Its basis in the Creative Interpretations of Human Motives* [1942] (New York, Touchstone, 1988).
- Eisenstein, Sergei: *Udvalgte skrifter* (Holstebro, Odin Teatrets Forlag, 1972).
- Eisenstein, Sergei: *The Film Sense* [1942] (New York, Faber & Faber, 1975).
- Elsaesser, Thomas: *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary* (New York, Routledge, 2004).
- Ettedgui, Peter: *Production design & Art Direction*. (Hover, RotoVision, 1999).
- Fallman, Daniel: The Interaction Design Research Triangle of Design Practics, Design Studies, and Design Exploration. (*Design Issues*; Volume 24, Number 3 Summer 2008).
- Felski, Rita: "Context Stinks!" *New Literary History*, vol. 42, no. 4 (Autumn, 2011).
- Forslund, Bengt *Dröm fabrikkens verklighet*. (Borås, Bokförlaget Natur och Kultur; 1990).
- Fortin, David Terrance: *Architecture and Science-Fiction Film: Philip K. Dick and the Spectacle of Home* (Surrey, MPG Books Group; 2011).
- Frampton, Daniel: *Filmosophy – a Manifesto for a Radically new Way of Understanding Cinema*. (London, Wallflower Press, 2006).
- Frayling, Christopher: *Research in Art and Design*. (Royal College of Art. Research Papers, vol. 1, no. 1 (1993/4)).
- Fredman, Ken: "Det udvidede designbegreb". (*Magasinet Humaniora*, nr. 3 (2005)).
- Fusco, Coco: "Angels, History and Poetic Fantasy: An Interview with Wim Wenders". (*Cineaste*, vol. 16, no. 4 (1988)).
- Gad, Urban: *Filmen – Dens Midler og Maal* (Kjøbenhavn og Kristiania, Gyldendalske Boghandel – Nordisk Forlag, 1919).

- Galt, Rosalind : *Pretty – Film and the Decorative Image* (New York, Culumbia University Press; 2011).
- Galle, Per: *Elementer af en fælles designfaglig videnskabsteori. FORMakademisk*, vol. 3, no. 2 (2010).
- Gerstner, David A. & Staiger, Janet: *Authorship and Film* (Tayler & Francis Group; 2003).
- Gibson, James J.: *The Ecological Approach to Visual Perception* (New Yotk, Psychology Press; 1986).
- Greenaway, Peter: *Genopfindelsen af filmmediet*. (Lettre internationale, nr. 10, 2006).
- Grodal, Torben: *Filmoplevelse – en indføring i audiovisuel teori og analyse* (Frederiksberg, Samfundslitteratur, 2003).
- Grodal, Torben: *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture, and Film* (New York, Oxford University Press, 2009).
- Grodal, Torben: *Berlin fra Himlen og på Jorden* i Palle Schantz Lauridsen (red.): *Filmbyer* (Forlaget Spring, Hellerup; 1998).
- Halligan, Fionnuala: *Production Design* (UK, ILEX, 2012).
- Henderson, Brian: “Notes on Set Design and Cinema”. *Film Quarterly*, vol. 42, no. 1 (Autumn, 1988).
- Heskett, John: *Design – A Very Short Introduction* (Oxford, Oxford University Press, 2002).
- Heisner, Beverly: *Production Design in the Contemporary American Film – A Critical study of 23 Movies and Their Designers* (London, McFarland & Company, Inc., Publishers; 1997).
- Hirsch, Paul M: “Processing Fads and Fashion: An Orgnization Set Analysis of Cultural Industry Systems”. (*American Journal of Sociology*, vol. 77, Issue 4 (Jan, 1972)).
- Hitchcock, Alfred: *Direction* i Charles Davy (red.): *Footnotes to the Film* (London, Lovat Dickson and Thompson, Ltd., 1937). Tilgængelig på: <http://www.crosscut.net/film/murder/Hitchcock.html> (Besøgt 29.10.2013).
- Horats: *Poetik og kritik. Anden bog af Epistlerne* [ca.13 f.Kr.] (København, Hans Reitzels Forlag, 1996).
- Højbjerg, Lennard (red.) *Sekvens 94. Fortælle teori og levende billeder*. (København, Institut for Film- og Medievidenskab; 1994).
- Ingold, Tim: *Lines – a Brief History*. (New York, Routledge, 2007).
- Jacobs, Steven: *The Wrong House: The Architecture of Alfred Hitchcock* (Rotterdam, 010 Publishers; 2007).
- Johansson, Troels Degn: Pictorial Genre and Discourse of Future in Digital Visulazation of Architecture and Planning (eCAAde 24 – session 12: design theory & computing): 556-559.
- Jones, Mike: *Vanishing Point: Spatial Composition and the Virtual Camera*. Animation, nr. 2 (2007).
- Justesen, Liselotte: *Titler/ begreber og arbejdsgang* i Liselotte Justesen, Arne Bro & Karin Priergaard Worsøe (red.): *Productiondesign – et fag, en uddannelse*. (København, Den Danske Filmskole, 2009).
- Kau, Edvin: *Dreyers Filmkunst* (Akademisk Forlag, 1989).

- Kirby, David: *The Future in Now: Diegetic Prototypes and the Role of Popular Film in Generating Real-world Technological Development*. (Social Studies of Science 40/1, February 2010).
- Kjeldsen, Jens E.: *Visuel Retorik* (Bergen, Institutt for medievitenskap, Universitetet i Bergen (2002).
- Kjørup, Søren: "Semiotik og retorik". *Medie Kultur*, vol. 10, no. 22 (1994).
- Kjørup, Søren: *Ut pictura poesis, the Rhetorical Tradition and the Rhetorical-Semiotic Controversy* i The Current Status of the Rhetorical Tradition. Working Papers – no 1. University of Bergen, 1996).
- Kozarski, Richard: *Hollywood Directors 1914-1940* (USA, Oxford University Press, 1976).
- Krakowsky, Tali: *Building Fiction: Storytelling as Logic* (Creativity on-line, 2009). Tilgjengelig på: <http://creativity-online.com/news/building-fiction-storytelling-as-logic/137256> (Besøgt: 29.10.2013).
- Kracauer, Siegfried: *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film* [1948] (Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 2004).
- Kracauer, Siegfried *Theory of Film – The Redemption of Physical Reality* [1960] (Princeton, New Jersey, Princeton University Press, 1997).
- Kramer, Mette: "Følelser og kognition i film" i Thomas Wiben Jensen & Martin Skov (red.): *Følelser og Kognition* (Museum Tusulanums Forlag, København, 2007).
- Krag, Thomas & Tim Voldsted (red.): *Title Sequence Seminar – Saul & Elaine Bass* (Copenhagen, The National Film-School of Denmark, 1995).
- Klaus, Krippendorff,: *The Semantic Turn – a new foundation for design* (New York; Taylor & Francis; 2006).
- Klaus, Krippendorff,: *An Exploration of Artificiality* (University of Pennsylvania, Annenberg School for Communication, Department Papers (ASC), 2007).
- Kvale, Steinar & Brinkmann, Svend: *Interview – introduktion til et håndværk*. 2. udgave (København, Hans Ritzels Forlag, 2008).
- Lacan, Jacques: *Det ubevidste sprog* (København, Bibliotek Rhodos, 1973).
- Langkjær, Birger: *Filmlyd & filmmusik. Fra klassisk til moderne film*. (København, Museum Tusulanums Forlag; 1997).
- Latour, Bruno: "Gabriel Tarde og det sociales endeligt". (*Distinktion*, no. 9 (2004)).
- Latour, Bruno: *A Cautious Prometheus? A Few Steps Towards a Philosophy of design (with Special Attention to Peter Sloterdijk)*. (Keynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design History Society Falmouth, Cornwall, 3. September, 2008).
- Latour, Bruno: *En ny sociologi for et nyt samfund* (København, Akademisk Forlag, 2008).
- Lawson, Bryan: *How Designers Think* (Westfield, New Jersey, The Architectural Press Ltd: London, 1980).

- Lawson, Bryan: *Design Expertise* (New York, Routledge; 2009).
- Larsen, Peter Harms: *De levende billeders dramaturgi 1 & 2* (Danmarks Radio, 2002).
- Liddament, Terry: The myths of imagery (*Design Studies*, Vil 21 No. 6 November 2000).
- Star, Susan Leigh & Griesemer, James R. Institutional Ecology, "Translations" and Boundary Objects: Amateurs and Professionals in Berkeley's Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39 (*Social Studies of Science*, Volume 19, Issue 3 (Aug.,1989)).
- Lindenberger, Herbert: "Arts in The Brain, or what might Neuroscience tell us?" i Frederick Luis Aldama (red.): *Toward a Cognitive Theory of Narrative Acts* (Austin, University of Texas Press).
Tilgængelig på: <http://www.stanford.edu/~hslinden/essays/neuro-arts.pdf>
- Lundkvist, Jerke: "Om designteoriens oppkomst". (*Nordisk Arkitekturforskning*, 1992).
- LoBrutto, Vincent: *By design: Interviews with Film Production Designers* (Westpoint, Praeger; 1992).
- LoBrutto, Vincent: *The Filmmakers Guide to Production Design* (New York, Allworth Press, 2002).
- Lopes: Paul: *The Rise of a Jazz Art World* (Cambridge, Cambridge University Press, 2002).
- Lindenberger, Herbert: "Arts in The Brain, or what might Neuroscience tell us?" i Frederick Luis Aldama (red.): *Toward a Cognitive Theory of Narrative Acts* (Austin, University of Texas Press).
- Lüdi, Heidi & Toni Lüdi: *Movie Worlds. Production Design in Film/Das Szenenbild im Film*. (London/Stuttgart, Edition Axel Menges, 2000).
- Mai, Anna-Marie & Dan Ringgaard (red.): *Sted. Teoretisk antologi* (i serien Moderne litteraturteori,) (Aarhus, Aarhus Universitetsforlag, 2010).
- Manovich, Lev: *The Language of New Media* (Cambridge, Massachusetts, The MIT Press, 2001).
- Manovich, Lev: "Image Future". (*Animation: An Interdisciplinary Journal*, vol. 1, no. 1: 27. (2006)).
- Markussen, Thomas & Knutz, Eva: *The Poetics of Design Fiction* (DPPI'13, September 3-4, 2013).
- Markussen, Thomas & Knutz, Eva: *The Role of Fiction in Experiments within Design, Art & Architecture* (Conference paper, Nordens, Copenhagen, 09-12. 06. 2013).
- McKee, Robert: *STORY – Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting* (London, Methuen, 1998).
- Metz, Christian: *Film Language – a Semiotics of the Cinema* [1971] (Chicago, University of Chicago Press, 1974).
- Metz, Christian: *Psychoanalysis and Cinema* (USA, Indiana University Press, 1982).
- Menzies, William Camaron: *Cinema Design* (Thearee Arts Monthly, sept 1929, vl XIII-no.9).
- Menzies, William Cameron: "Pictorial Beauty in the Photoplay" [1930] i Richard Kozarski: *Hollywood Directors 1914-1940* (New York, Oxford University Press, 1976).

- Mulvey, Laura: "Visual Pleasure and Narrative Cinema" [1975] i Gerald Marst, Marshall Cohen & Leo Braudy (red): *Film Theory and Criticism – Fourth Edition* (New York, Oxford University Press, 1992).
- Nabokov, Vladimir: *Timer i Litteratur* (København, Forlaget Vandkunsten; 2011).
- Nelsons, Harold G. & Stolteman, Erik: *The Design Way – Intentional Change in an Unpredictable World* (London, The MIT Press; 2012).
- Nordbrandt, Henrik: *Håndens skælven i November*. (Brøndums Forlag; 1986).
- Nordstrøm, Pernille: *Fra Riget til Bella – Bag om tv-seriernes golden age* (Viborg, DR Multimedier, 2004).
- Norman, Donald A.: *Emotional Design – Why we love (or hate) everyday things* (New York, Basic Books, 2005).
- Panofsky, Erwin: "Stil og medium i film" [1934-1947] i *Billedkunst og billedtolkning*. (København, Nyt Nordisk Forlag, Arnold Busck, 1983).
- Pasolini, Pier Paolo: "The Screenplay as a 'Structure That Wants to be Another Structure'" [1965] i *Hertical Empiricism* (USA, Indiana University Press, 1988).
- Platon (oversat af Otto Fos), *Staten*, (København, Museum Tusulanums Forlag, 2003).
- Ramachandra, V.S.: *Mirror Neurons and Imitation Learning as the Driving Force Behind "the Great Leap Forward" in Human Evolution*. Tilgængelig på:
http://www.edge.org/3rd_culture/ramachandran/ramachandran_p1.html (Besøgt: 29.10.2013).
- Ramírez, Juan Antonio: *Architecture for the Screen – A Critical Study of Set Design in Hollywood's Golden Age* (London, McFarland & Company, Inc., Publishers, 2004).
- Raskin, Richard: "It's Images You Can Trust Less and Less" – An Interview with Wim Wenders on *Wings of Desire*" (*p.o.v. A Danish Journal of Film Studies*, nr. 8, (December 1999)).
- Redvall, Eva Novrup: "Scriptwriting as a Creative, Collaborative Learning Process of Problem Finding and Problem Solving". *Mediekultur – Journal of Media and Communication Research*, vol. 25, no. 46, (2009).
- Redvall, Eva Novrup: *Writing and Producing Television Drama in Denmark. From "The Kingdom" to "The Killing"*. (UK, Palgrave Macmillian, 2013).
- Rizzo, Michael: *The Art Director Handbook for Film* (Oxford, Focal Press, 2005).
- Ryan, Marie-Laure: *En definition af medier fra et narratologisk perspektiv* (Aarhus, VÆRK, Aarhus Universitet & Handelshøjskole i Aarhus, 2005).
- Salt, Barry: *Film Style, Technology, History & Analysis* (London, Starword, 1983).
- Salt, Barry: *Moving into Pictures* (London, Starword, 2006).
- Sammon, Paul M.: *Future Noir. The Making of Blade Runner* (New York, HarperCollins, 1996).

- Schepelern, Peter: *Lars von Triers Elementer – en filminstruktors arbejde* (København, Munksgaard Rosinante; 1997).
- Schmidt, Kaare: *Film. Historie, Kunst, Industri*: (København, Gyldendal; 1995).
- Schødt Rasmusen, Thomas & Anders Byriel: *Dansk design i et vadedsted* (Kronik i Politiken, 28.april 2009).
- Shorters, Georgina: *Designing for Screen – Production Design and Art Direction Explained* (Marlborough, The Crowood Press, 2012).
- Simons, Herbert: “The Science of Design: Creating the Artificial”. *Design Issues*, vol. IV, no. 1 & 2 Special Issue (1988).
- Snyder, Dawn: *The Art Department Staff: Definitions of Positions, Duties And Rates* (Local 800 Art Directors Guild & Scenic Title and Graphic Artists, 2004). Tilgængelig på: http://www.artdirectors.org/sites/art/pdf/the_art_dept.pdf (Besøgt: 29.10.2013).
- Sofer, Andrew: *The Stage Life of Props* (USA, University of Michigan, 2003).
- Sonne, Sophie Engberg: *Sejers fornemmelse for rum* (Politiken, Film, 29. marts 2012).
- Strazovec, Val: *The Knowledge and Skill of Bringing the Idea to the Screen*. (Vals International Seminars, 2007).
- Stanislavski, Konstantin: *En skuespillers arbejde med sig selv* [1940] (Danmark, Nyt Nordisk Forlag Arnold Busck, 1988).
- Sullivan, Louis H.: *The Tall Office Building Artistical Considered* (Lippinocotts MAgazin 57, Marts 1896)
- Tashiro, Charles Shiro: *Pretty Pictures – Production Design and the History Film* (Austin, University of Texas Press, 1998).
- Tashiro, Charles Shiro: “When History Films (Try to) Become Paintings”. (*Cinema Journal*, vol. 35, no. 3 (Spring, 1996)).
- Tarkovsky, Andrey: *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema* (London, Faber and Faber, 1989).
- Terzidis, Kostas: “The Etymology of Design: Pre-Socratic Perspective”. (*Design Issues*, vol. 23, no. 4 (2007)).
- Thau, Carsten: *Arkitektur som tidsmaskine* (Kunstakademiets Arkitektskole & Carsten Thau, København, 2011).
- Thomsen, Bodil Marie: *Filmdivaer – Stjernens figur i Hollywoods melodrama 1920-40* (København, Museum Tusulanums Forlag, 1997).
- Timmer, Andreas Arnold: *Making the Ordinary Extra-Ordinary: The Film-Related Work of Saul Bass*. Ph.D. Thesis (1999).
- Trier, Lars von & Thomas Vinterberg: “DOGMA 95” i *p.o.v – a Danish Journal of Film Studies*, no. 10 (December 2000).

- Truffaut; Francois: *Hitchcock – Revised Edition* (New York, A Touchstone Book; 1985).
- Tybjerg, Casper: "Filmfortælling og film drama" i Lennard Højbjerg (red.): *Sekvens 94. Fortælle teori og levende billeder*. (København, Institut for Film- og Medievidenskab, 1994).
- Vertrees, Alan David: "Reconstructing the 'Script in Sketch Form'. An Analysis of the Narrative Construction and Production Design of the Fire Sequence in 'Gone with the Wind'" (*Film History*, vol. 3, no. 2 (1989)).
- Verganti, Roberto: *Design-Driven Innovation: Changing the Rules of Competition by Radically Innovation what Things Mean* (Boston, Harvard Business Press, 2009).
- Waade, Anne Marit: *Wallanderland. Medieturisme og skandinavisk tv-krimi* (Aalborg, Aalborg Universitetsforlag; 2013).
- Welles, Paul: "Frame of Reference: Toward a Definition of Animation". (*Animation, Practice, Process & Production*, vol. 1, no. 1 (2011)).
- Wenders, Wim: *The Logic of Images – Essays and Conversations* (London, faber and faber, 1991).
- Whitlock, Cathy: *Designers on Film. A Century of Hollywood Art Direction* (New York, HaperCollins Publishers; 2010).
- White, Rob: *Interview with Manuel Alberto Claro*. (Film Quarterly, Summer 2012, vol. 65, no. 4)
- Weismann, Donald L: *The Visual Arts as Human Experience* (New Jersey, Prentice-Hall, inc., Engelwood Cliffs; 1970).
- Wilder, Billy & Chandler, Ramond: *Double Indemnity* (Screenplay)
- Wille, Jakob Ion: *Shape Dreaming – An Essay on Cinematic Design* (submitted for publication: The Design Concept Anthology, Artifact, 2013).
- Wille, Jakob Ion: *Muselig og malertape – Samtaler om production design og tv-serier* (in print, ScenografiDK, 2013).
- Žižek, Slavoj: *Enjoy Your Symptom! Jacques Lacan in Hollywood and out* (New York, Routledge, 2001).
- Žižek, Slavoj: *Looking Awry – an Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture* (London, The MIT Press, 1991).

TITLER I PH.D.SERIEN:**2004**

1. Martin Grieger
Internet-based Electronic Marketplaces and Supply Chain Management
2. Thomas Basbøll
*LIKENESS
A Philosophical Investigation*
3. Morten Knudsen
*Beslutningens vaklen
En systemteoretisk analyse af moderniseringen af et amtskommunalt sundhedsvæsen 1980-2000*
4. Lars Bo Jeppesen
*Organizing Consumer Innovation
A product development strategy that is based on online communities and allows some firms to benefit from a distributed process of innovation by consumers*
5. Barbara Dragsted
*SEGMENTATION IN TRANSLATION AND TRANSLATION MEMORY SYSTEMS
An empirical investigation of cognitive segmentation and effects of integrating a TM system into the translation process*
6. Jeanet Hardis
*Sociale partnerskaber
Et socialkonstruktivistisk casestudie af partnerskabsaktørers virkelighedsopfattelse mellem identitet og legitimitet*
7. Henriette Hallberg Thygesen
System Dynamics in Action
8. Carsten Mejer Plath
Strategisk Økonomistyring
9. Annemette Kjærgaard
Knowledge Management as Internal Corporate Venturing
10. Knut Arne Hovdal
*De professionelle i endring
Norsk ph.d., ej til salg gennem Samfundslitteratur*
11. Søren Jeppesen
*Environmental Practices and Greening Strategies in Small Manufacturing Enterprises in South Africa
– A Critical Realist Approach*
12. Lars Frode Frederiksen
*Industriel forskningsledelse
– på sporet af mønstre og samarbejde i danske forskningsintensive virksomheder*
13. Martin Jes Iversen
*The Governance of GN Great Nordic
– in an age of strategic and structural transitions 1939-1988*
14. Lars Pynt Andersen
*The Rhetorical Strategies of Danish TV Advertising
A study of the first fifteen years with special emphasis on genre and irony*
15. Jakob Rasmussen
Business Perspectives on E-learning
16. Sof Thrane
*The Social and Economic Dynamics of Networks
– a Weberian Analysis of Three Formalised Horizontal Networks*
17. Lene Nielsen
Engaging Personas and Narrative Scenarios – a study on how a user-centered approach influenced the perception of the design process in the e-business group at AstraZeneca
18. S.J Valstad
*Organisationsidentitet
Norsk ph.d., ej til salg gennem Samfundslitteratur*

– a Field Study of the Rise and Fall of a Bottom-Up Process

19. Thomas Lyse Hansen
Six Essays on Pricing and Weather risk in Energy Markets
20. Sabine Madsen
Emerging Methods – An Interpretive Study of ISD Methods in Practice
21. Evis Sinani
The Impact of Foreign Direct Investment on Efficiency, Productivity Growth and Trade: An Empirical Investigation
22. Bent Meier Sørensen
Making Events Work Or, How to Multiply Your Crisis
23. Pernille Schnoor
Brand Ethos
Om troværdige brand- og virksomhedsidentiteter i et retorisk og diskursteoretisk perspektiv
24. Sidsel Fabech
Von welchem Österreich ist hier die Rede?
Diskursive forhandlinger og magtkampe mellem rivaliserende nationale identitetskonstruktioner i østrigske pressediskurser
25. Klavs Odgaard Christensen
Sprogpolitik og identitetsdannelse i flersprogede forbundsstater
Et komparativt studie af Schweiz og Canada
26. Dana B. Minbaeva
Human Resource Practices and Knowledge Transfer in Multinational Corporations
27. Holger Højlund
Markedets politiske fornuft
Et studie af velfærdens organisering i perioden 1990-2003
28. Christine Mølgaard Frandsen
A.s erfaring
Om mellemværendets praktik i en transformation af mennesket og subjektiviteten
29. Sine Nørholm Just
The Constitution of Meaning – A Meaningful Constitution? Legitimacy, identity, and public opinion in the debate on the future of Europe
- 2005**
1. Claus J. Varnes
Managing product innovation through rules – The role of formal and structured methods in product development
2. Helle Hedegaard Hein
Mellem konflikt og konsensus – Dialogudvikling på hospitalsklinikker
3. Axel Rosenø
Customer Value Driven Product Innovation – A Study of Market Learning in New Product Development
4. Søren Buhl Pedersen
Making space
An outline of place branding
5. Camilla Funck Ellehave
Differences that Matter
An analysis of practices of gender and organizing in contemporary workplaces
6. Rigmor Madeleine Lond
Styring af kommunale forvaltninger
7. Mette Aagaard Andreassen
Supply Chain versus Supply Chain Benchmarking as a Means to Managing Supply Chains
8. Caroline Aggestam-Pontoppidan
From an idea to a standard
The UN and the global governance of accountants' competence
9. Norsk ph.d.
10. Vivienne Heng Ker-ni
An Experimental Field Study on the

- Effectiveness of Grocer Media Advertising*
Measuring Ad Recall and Recognition, Purchase Intentions and Short-Term Sales
11. Allan Mortensen
Essays on the Pricing of Corporate Bonds and Credit Derivatives
12. Remo Stefano Chiari
Figure che fanno conoscere
Itinerario sull'idea del valore cognitivo e espressivo della metafora e di altri tropi da Aristotele e da Vico fino al cognitivismo contemporaneo
13. Anders McIlquham-Schmidt
Strategic Planning and Corporate Performance
An integrative research review and a meta-analysis of the strategic planning and corporate performance literature from 1956 to 2003
14. Jens Geersbro
The TDF – PMI Case
Making Sense of the Dynamics of Business Relationships and Networks
15. Mette Andersen
Corporate Social Responsibility in Global Supply Chains
Understanding the uniqueness of firm behaviour
16. Eva Boxenbaum
Institutional Genesis: Micro – Dynamic Foundations of Institutional Change
17. Peter Lund-Thomsen
Capacity Development, Environmental Justice NGOs, and Governance: The Case of South Africa
18. Signe Jarlov
Konstruktioner af offentlig ledelse
19. Lars Stæhr Jensen
Vocabulary Knowledge and Listening Comprehension in English as a Foreign Language
- An empirical study employing data elicited from Danish EFL learners*
20. Christian Nielsen
Essays on Business Reporting
Production and consumption of strategic information in the market for information
21. Marianne Thejls Fischer
Egos and Ethics of Management Consultants
22. Annie Bekke Kjær
Performance management i Process-innovation
– belyst i et social-konstruktivistisk perspektiv
23. Suzanne Dee Pedersen
GENTAGELSENS METAMORFOSE
Om organisering af den kreative gøren i den kunstneriske arbejdspraksis
24. Benedikte Dorte Rosenbrink
Revenue Management
Økonomiske, konkurrencemæssige & organisatoriske konsekvenser
25. Thomas Riise Johansen
Written Accounts and Verbal Accounts
The Danish Case of Accounting and Accountability to Employees
26. Ann Fogelgren-Pedersen
The Mobile Internet: Pioneering Users' Adoption Decisions
27. Birgitte Rasmussen
Ledelse i fællesskab – de tillidsvalgtes fornyende rolle
28. Gitte Thit Nielsen
Remerger
– skabende ledelseskrafter i fusion og opkøb
29. Carmine Gioia
A MICROECONOMETRIC ANALYSIS OF MERGERS AND ACQUISITIONS

30. Ole Hinz
Den effektive forandringsleder: pilot, pædagog eller politiker?
Et studie i arbejdslederens meningstilskrivninger i forbindelse med vellykket gennemførelse af ledelsesinitierede forandringsprojekter
31. Kjell-Åge Gotvassli
Et praksisbasert perspektiv på dynamiske læringsnettverk i toppidretten
Norsk ph.d., ej til salg gennem Samfundslitteratur
32. Henriette Langstrup Nielsen
Linking Healthcare
An inquiry into the changing performances of web-based technology for asthma monitoring
33. Karin Tweddell Levinsen
Virtuel Uddannelsespraksis
Master i IKT og Læring – et casestudie i hvordan proaktiv proceshåndtering kan forbedre praksis i virtuelle læringsmiljøer
34. Anika Liversage
Finding a Path
Labour Market Life Stories of Immigrant Professionals
35. Kasper Elmquist Jørgensen
Studier i samspillet mellem stat og erhvervsliv i Danmark under 1. verdenskrig
36. Finn Janning
A DIFFERENT STORY
Seduction, Conquest and Discovery
37. Patricia Ann Plackett
Strategic Management of the Radical Innovation Process
Leveraging Social Capital for Market Uncertainty Management
2. Niels Rom-Poulsen
Essays in Computational Finance
3. Tina Brandt Husman
Organisational Capabilities, Competitive Advantage & Project-Based Organisations
The Case of Advertising and Creative Good Production
4. Mette Rosenkrands Johansen
Practice at the top
– how top managers mobilise and use non-financial performance measures
5. Eva Parum
Corporate governance som strategisk kommunikations- og ledelsesværktøj
6. Susan Aagaard Petersen
Culture's Influence on Performance Management: The Case of a Danish Company in China
7. Thomas Nicolai Pedersen
The Discursive Constitution of Organizational Governance – Between unity and differentiation
The Case of the governance of environmental risks by World Bank environmental staff
8. Cynthia Selin
Volatile Visions: Transactions in Anticipatory Knowledge
9. Jesper Banghøj
Financial Accounting Information and Compensation in Danish Companies
10. Mikkel Lucas Overby
Strategic Alliances in Emerging High-Tech Markets: What's the Difference and does it Matter?
11. Tine Aage
External Information Acquisition of Industrial Districts and the Impact of Different Knowledge Creation Dimensions

2006

1. Christian Vintergaard
Early Phases of Corporate Venturing

- A case study of the Fashion and Design Branch of the Industrial District of Montebelluna, NE Italy*
12. Mikkel Flyverbom
*Making the Global Information Society Governable
On the Governmentality of Multi-Stakeholder Networks*
 13. Anette Grønning
*Personen bag
Tilstedevær i e-mail som interaktionsform mellem kunde og medarbejder i dansk forsikringskontekst*
 14. Jørn Helder
*One Company – One Language?
The NN-case*
 15. Lars Bjerregaard Mikkelsen
*Differing perceptions of customer value
Development and application of a tool for mapping perceptions of customer value at both ends of customer-supplier dyads in industrial markets*
 16. Lise Granerud
*Exploring Learning
Technological learning within small manufacturers in South Africa*
 17. Esben Rahbek Pedersen
*Between Hopes and Realities:
Reflections on the Promises and Practices of Corporate Social Responsibility (CSR)*
 18. Ramona Samson
*The Cultural Integration Model and European Transformation.
The Case of Romania*
- 2007**
1. Jakob Vestergaard
*Discipline in The Global Economy
Panopticism and the Post-Washington Consensus*
 2. Heidi Lund Hansen
*Spaces for learning and working
A qualitative study of change of work, management, vehicles of power and social practices in open offices*
 3. Sudhanshu Rai
*Exploring the internal dynamics of software development teams during user analysis
A tension enabled Institutionalization Model; "Where process becomes the objective"*
 4. Norsk ph.d.
Ej til salg gennem Samfundslitteratur
 5. Serden Ozcan
*EXPLORING HETEROGENEITY IN ORGANIZATIONAL ACTIONS AND OUTCOMES
A Behavioural Perspective*
 6. Kim Sundtoft Hald
*Inter-organizational Performance Measurement and Management in Action
– An Ethnography on the Construction of Management, Identity and Relationships*
 7. Tobias Lindeberg
*Evaluative Technologies
Quality and the Multiplicity of Performance*
 8. Merete Wedell-Wedellsborg
*Den globale soldat
Identitetsdannelse og identitetsledelse i multinationale militære organisationer*
 9. Lars Frederiksen
*Open Innovation Business Models
Innovation in firm-hosted online user communities and inter-firm project ventures in the music industry
– A collection of essays*
 10. Jonas Gabrielsen
Retorisk toposlære – fra statisk 'sted' til persuasiv aktivitet

11. Christian Moldt-Jørgensen
*Fra meningsløs til meningsfuld evaluering.
Anvendelsen af studentertilfredsheds-målinger på de korte og mellemlange videregående uddannelser set fra et psykodynamisk systemperspektiv*
12. Ping Gao
*Extending the application of actor-network theory
Cases of innovation in the telecommunications industry*
13. Peter Mejlby
*Frihed og fængsel, en del af den samme drøm?
Et phronetisk baseret casestudie af frigørelsens og kontrollens sam-eksistens i værdibaseret ledelse!*
14. Kristina Birch
Statistical Modelling in Marketing
15. Signe Poulsen
*Sense and sensibility:
The language of emotional appeals in insurance marketing*
16. Anders Bjerre Trolle
Essays on derivatives pricing and dynamic asset allocation
17. Peter Feldhütter
Empirical Studies of Bond and Credit Markets
18. Jens Henrik Eggert Christensen
Default and Recovery Risk Modeling and Estimation
19. Maria Theresa Larsen
*Academic Enterprise: A New Mission for Universities or a Contradiction in Terms?
Four papers on the long-term implications of increasing industry involvement and commercialization in academia*
20. Morten Wellendorf
*Postimplementering af teknologi i den offentlige forvaltning
Analyser af en organisations kontinuerlige arbejde med informationsteknologi*
21. Ekaterina Mhaanna
Concept Relations for Terminological Process Analysis
22. Stefan Ring Thorbjørnsen
*Forsvaret i forandring
Et studie i officerers kapabiliteter under påvirkning af omverdenens forandringspres mod øget styring og læring*
23. Christa Breum Amhøj
Det selvskabte medlemskab om managementstaten, dens styringsteknologier og indbyggere
24. Karoline Bromose
*Between Technological Turbulence and Operational Stability
– An empirical case study of corporate venturing in TDC*
25. Susanne Justesen
*Navigating the Paradoxes of Diversity in Innovation Practice
– A Longitudinal study of six very different innovation processes – in practice*
26. Luise Noring Henler
*Conceptualising successful supply chain partnerships
– Viewing supply chain partnerships from an organisational culture perspective*
27. Mark Mau
*Kampen om telefonen
Det danske telefonvæsen under den tyske besættelse 1940-45*
28. Jakob Halskov
The semiautomatic expansion of existing terminological ontologies using knowledge patterns discovered

- on the WWW – an implementation and evaluation*
29. Gergana Koleva
European Policy Instruments Beyond Networks and Structure: The Innovative Medicines Initiative
 30. Christian Geisler Asmussen
Global Strategy and International Diversity: A Double-Edged Sword?
 31. Christina Holm-Petersen
*Stolthed og fordom
Kultur- og identitetsarbejde ved skabelsen af en ny sengeafdeling gennem fusion*
 32. Hans Peter Olsen
*Hybrid Governance of Standardized States
Causes and Contours of the Global Regulation of Government Auditing*
 33. Lars Bøge Sørensen
Risk Management in the Supply Chain
 34. Peter Aagaard
*Det unikkes dynamikker
De institutionelle mulighedsbetingelser bag den individuelle udforskning i professionelt og frivilligt arbejde*
 35. Yun Mi Antorini
*Brand Community Innovation
An Intrinsic Case Study of the Adult Fans of LEGO Community*
 36. Joachim Lynggaard Boll
*Labor Related Corporate Social Performance in Denmark
Organizational and Institutional Perspectives*
- 2008**
1. Frederik Christian Vinten
Essays on Private Equity
 2. Jesper Clement
Visual Influence of Packaging Design on In-Store Buying Decisions
 3. Marius Brostrøm Kousgaard
*Tid til kvalitetsmåling?
– Studier af indrulleringsprocesser i forbindelse med introduktionen af kliniske kvalitetsdatabaser i speciallægepraksissektoren*
 4. Irene Skovgaard Smith
*Management Consulting in Action
Value creation and ambiguity in client-consultant relations*
 5. Anders Rom
*Management accounting and integrated information systems
How to exploit the potential for management accounting of information technology*
 6. Marina Candi
Aesthetic Design as an Element of Service Innovation in New Technology-based Firms
 7. Morten Schnack
*Teknologi og tværfaglighed
– en analyse af diskussionen omkring indførelse af EPJ på en hospitalsafdeling*
 8. Helene Balslev Clausen
Juntos pero no revueltos – un estudio sobre emigrantes norteamericanos en un pueblo mexicano
 9. Lise Justesen
*Kunsten at skrive revisionsrapporter.
En beretning om forvaltningsrevisions beretninger*
 10. Michael E. Hansen
The politics of corporate responsibility: CSR and the governance of child labor and core labor rights in the 1990s
 11. Anne Roepstorff
Holdning for handling – en etnologisk undersøgelse af Virksomheders Sociale Ansvar/CSR

12. Claus Bajlum
Essays on Credit Risk and Credit Derivatives
13. Anders Bojesen
The Performative Power of Competence – an Inquiry into Subjectivity and Social Technologies at Work
14. Satu Reijonen
*Green and Fragile
A Study on Markets and the Natural Environment*
15. Ilduara Busta
*Corporate Governance in Banking
A European Study*
16. Kristian Anders Hvass
*A Boolean Analysis Predicting Industry Change: Innovation, Imitation & Business Models
The Winning Hybrid: A case study of isomorphism in the airline industry*
17. Trine Paludan
*De uvidende og de udviklingsparate
Identitet som mulighed og restriktion blandt fabriksarbejdere på det aftayloriserede fabriksgulv*
18. Kristian Jakobsen
Foreign market entry in transition economies: Entry timing and mode choice
19. Jakob Elming
Syntactic reordering in statistical machine translation
20. Lars Brømsøe Termansen
*Regional Computable General Equilibrium Models for Denmark
Three papers laying the foundation for regional CGE models with agglomeration characteristics*
21. Mia Reinholt
The Motivational Foundations of Knowledge Sharing
22. Frederikke Krogh-Meibom
*The Co-Evolution of Institutions and Technology
– A Neo-Institutional Understanding of Change Processes within the Business Press – the Case Study of Financial Times*
23. Peter D. Ørberg Jensen
OFFSHORING OF ADVANCED AND HIGH-VALUE TECHNICAL SERVICES: ANTECEDENTS, PROCESS DYNAMICS AND FIRMLEVEL IMPACTS
24. Pham Thi Song Hanh
Functional Upgrading, Relational Capability and Export Performance of Vietnamese Wood Furniture Producers
25. Mads Vangkilde
*Why wait?
An Exploration of first-mover advantages among Danish e-grocers through a resource perspective*
26. Hubert Buch-Hansen
*Rethinking the History of European Level Merger Control
A Critical Political Economy Perspective*
- 2009**
1. Vivian Lindhardsen
From Independent Ratings to Communal Ratings: A Study of CWA Raters' Decision-Making Behaviours
2. Guðrið Weihe
Public-Private Partnerships: Meaning and Practice
3. Chris Nøkkentved
*Enabling Supply Networks with Collaborative Information Infrastructures
An Empirical Investigation of Business Model Innovation in Supplier Relationship Management*
4. Sara Louise Muhr
Wound, Interrupted – On the Vulnerability of Diversity Management

5. Christine Sestoft
Forbrugeradfærd i et Stats- og Livsformsteoretisk perspektiv
6. Michael Pedersen
Tune in, Breakdown, and Reboot: On the production of the stress-fit self-managing employee
7. Salla Lutz
Position and Reposition in Networks – Exemplified by the Transformation of the Danish Pine Furniture Manufacturers
8. Jens Forssbæck
Essays on market discipline in commercial and central banking
9. Tine Murphy
Sense from Silence – A Basis for Organised Action
How do Sensemaking Processes with Minimal Sharing Relate to the Reproduction of Organised Action?
10. Sara Malou Strandvad
Inspirations for a new sociology of art: A sociomaterial study of development processes in the Danish film industry
11. Nicolaas Mouton
On the evolution of social scientific metaphors: A cognitive-historical enquiry into the divergent trajectories of the idea that collective entities – states and societies, cities and corporations – are biological organisms.
12. Lars Andreas Knutsen
Mobile Data Services: Shaping of user engagements
13. Nikolaos Theodoros Korfiatis
Information Exchange and Behavior
A Multi-method Inquiry on Online Communities
14. Jens Albæk
Forestillinger om kvalitet og tværfaglighed på sygehuse
– skabelse af forestillinger i læge- og plejegrupperne angående relevans af nye idéer om kvalitetsudvikling gennem tolkningsprocesser
15. Maja Lotz
The Business of Co-Creation – and the Co-Creation of Business
16. Gitte P. Jakobsen
Narrative Construction of Leader Identity in a Leader Development Program Context
17. Dorte Hermansen
“Living the brand” som en brandorienteret dialogisk praxis: Om udvikling af medarbejdernes brandorienterede dømmekraft
18. Aseem Kinra
Supply Chain (logistics) Environmental Complexity
19. Michael Nørager
How to manage SMEs through the transformation from non innovative to innovative?
20. Kristin Wallevik
Corporate Governance in Family Firms
The Norwegian Maritime Sector
21. Bo Hansen Hansen
Beyond the Process
Enriching Software Process Improvement with Knowledge Management
22. Annemette Skot-Hansen
Franske adjektivisk afledte adverbier, der tager præpositionssyntagmer indledt med præpositionen à som argumenter
En valensgrammatisk undersøgelse
23. Line Gry Knudsen
Collaborative R&D Capabilities
In Search of Micro-Foundations

24. Christian Scheuer
*Employers meet employees
Essays on sorting and globalization*
25. Rasmus Johnsen
*The Great Health of Melancholy
A Study of the Pathologies of Perfor-
mativity*
26. Ha Thi Van Pham
*Internationalization, Competitiveness
Enhancement and Export Performance
of Emerging Market Firms:
Evidence from Vietnam*
27. Henriette Balieu
*Kontrolbegrebets betydning for kausa-
tivalternationen i spansk
En kognitiv-typologisk analyse*
- 2010**
1. Yen Tran
*Organizing Innovation in Turbulent
Fashion Market
Four papers on how fashion firms crea-
te and appropriate innovation value*
2. Anders Raastrup Kristensen
*Metaphysical Labour
Flexibility, Performance and Commit-
ment in Work-Life Management*
3. Margrét Sigrún Sigurdardóttir
*Dependently independent
Co-existence of institutional logics in
the recorded music industry*
4. Ásta Dis Óladóttir
*Internationalization from a small do-
mestic base:
An empirical analysis of Economics and
Management*
5. Christine Secher
*E-deltagelse i praksis – politikernes og
forvaltningens medkonstruktion og
konsekvenserne heraf*
6. Marianne Stang Våland
*What we talk about when we talk
about space:*
7. Rex Degnegaard
*Strategic Change Management
Change Management Challenges in
the Danish Police Reform*
8. Ulrik Schultz Brix
*Værdi i rekruttering – den sikre beslut-
ning
En pragmatisk analyse af perception
og synliggørelse af værdi i rekrutte-
rings- og udvælgelsesarbejdet*
9. Jan Ole Similä
*Kontraktsledelse
Relasjonen mellom virksomhetsledelse
og kontraktshåndtering, belyst via fire
norske virksomheter*
10. Susanne Boch Waldorff
*Emerging Organizations: In between
local translation, institutional logics
and discourse*
11. Brian Kane
*Performance Talk
Next Generation Management of
Organizational Performance*
12. Lars Ohnemus
*Brand Thrust: Strategic Branding and
Shareholder Value
An Empirical Reconciliation of two
Critical Concepts*
13. Jesper Schlamovitz
*Håndtering af usikkerhed i film- og
byggeprojekter*
14. Tommy Moesby-Jensen
*Det faktiske livs forbindtlighed
Førsokratisk informeret, ny-aristotelisk
ἦθος-tænkning hos Martin Heidegger*
15. Christian Fich
*Two Nations Divided by Common
Values
French National Habitus and the
Rejection of American Power*

16. Peter Beyer
Processer, sammenhængskraft og fleksibilitet
Et empirisk casestudie af omstillingsforløb i fire virksomheder
17. Adam Buchhorn
Markets of Good Intentions
Constructing and Organizing Biogas Markets Amid Fragility and Controversy
18. Cecilie K. Moesby-Jensen
Social læring og fælles praksis
Et mixed method studie, der belyser læringskonsekvenser af et lederkursus for et praksisfællesskab af offentlige mellemledere
19. Heidi Boye
Fødevarer og sundhed i senmodernismen
– En indsigt i hyggefænomenet og de relaterede fødevarerpraksisser
20. Kristine Munkgård Pedersen
Flygtige forbindelser og midlertidige mobiliseringer
Om kulturel produktion på Roskilde Festival
21. Oliver Jacob Weber
Causes of Intercompany Harmony in Business Markets – An Empirical Investigation from a Dyad Perspective
22. Susanne Ekman
Authority and Autonomy
Paradoxes of Modern Knowledge Work
23. Anette Frey Larsen
Kvalitetsledelse på danske hospitaler
– Ledelsernes indflydelse på introduktion og vedligeholdelse af kvalitetsstrategier i det danske sundhedsvæsen
24. Toyoko Sato
Performativity and Discourse: Japanese Advertisements on the Aesthetic Education of Desire
25. Kenneth Brinch Jensen
Identifying the Last Planner System
Lean management in the construction industry
26. Javier Busquets
Orchestrating Network Behavior for Innovation
27. Luke Patey
The Power of Resistance: India's National Oil Company and International Activism in Sudan
28. Mette Vedel
Value Creation in Triadic Business Relationships. Interaction, Interconnection and Position
29. Kristian Tørning
Knowledge Management Systems in Practice – A Work Place Study
30. Qingxin Shi
An Empirical Study of Thinking Aloud Usability Testing from a Cultural Perspective
31. Tanja Juul Christiansen
Corporate blogging: Medarbejderes kommunikative handlekraft
32. Malgorzata Ciesielska
Hybrid Organisations. A study of the Open Source – business setting
33. Jens Dick-Nielsen
Three Essays on Corporate Bond Market Liquidity
34. Sabrina Speiermann
Modstandens Politik
Kampagnestyling i Velfærdsstaten. En diskussion af trafikcampagners styringspotentiale
35. Julie Uldam
Fickle Commitment. Fostering political engagement in 'the flighty world of online activism'

36. Annegrete Juul Nielsen
Traveling technologies and transformations in health care
37. Athur Mühlen-Schulte
*Organising Development
Power and Organisational Reform in the United Nations Development Programme*
38. Louise Rygaard Jonas
*Branding på butiksgulvet
Et case-studie af kultur- og identitetsarbejdet i Kvickly*
- 2011**
1. Stefan Fraenkel
*Key Success Factors for Sales Force Readiness during New Product Launch
A Study of Product Launches in the Swedish Pharmaceutical Industry*
2. Christian Plesner Rossing
International Transfer Pricing in Theory and Practice
3. Tobias Dam Hede
*Samtalekunst og ledelsesdisciplin
– en analyse af coachingsdiskursens genealogi og governmentality*
4. Kim Pettersson
Essays on Audit Quality, Auditor Choice, and Equity Valuation
5. Henrik Merkelsen
The expert-lay controversy in risk research and management. Effects of institutional distances. Studies of risk definitions, perceptions, management and communication
6. Simon S. Torp
Employee Stock Ownership: Effect on Strategic Management and Performance
7. Mie Harder
Internal Antecedents of Management Innovation
8. Ole Helby Petersen
Public-Private Partnerships: Policy and Regulation – With Comparative and Multi-level Case Studies from Denmark and Ireland
9. Morten Krogh Petersen
'Good' Outcomes. Handling Multiplicity in Government Communication
10. Kristian Tangsgaard Hvelplund
Allocation of cognitive resources in translation - an eye-tracking and key-logging study
11. Moshe Yonatany
The Internationalization Process of Digital Service Providers
12. Anne Vestergaard
*Distance and Suffering
Humanitarian Discourse in the age of Mediatization*
13. Thorsten Mikkelsen
Personlighedens indflydelse på forretningsrelationer
14. Jane Thostrup Jagd
*Hvorfor fortsætter fusionsbølgen ud-over "the tipping point"?
– en empirisk analyse af information og kognitioner om fusioner*
15. Gregory Gimpel
Value-driven Adoption and Consumption of Technology: Understanding Technology Decision Making
16. Thomas Stengade Sønderkov
*Den nye mulighed
Social innovation i en forretningsmæssig kontekst*
17. Jeppe Christoffersen
Donor supported strategic alliances in developing countries
18. Vibeke Vad Baunsgaard
Dominant Ideological Modes of Rationality: Cross functional

- integration in the process of product innovation*
19. Throstur Olaf Sigurjonsson
Governance Failure and Iceland's Financial Collapse
 20. Allan Sall Tang Andersen
Essays on the modeling of risks in interest-rate and inflation markets
 21. Heidi Tscherning
Mobile Devices in Social Contexts
 22. Birgitte Gorm Hansen
Adapting in the Knowledge Economy Lateral Strategies for Scientists and Those Who Study Them
 23. Kristina Vaarst Andersen
Optimal Levels of Embeddedness The Contingent Value of Networked Collaboration
 24. Justine Grønbæk Pors
Noisy Management A History of Danish School Governing from 1970-2010
 25. Stefan Linder
Micro-foundations of Strategic Entrepreneurship Essays on Autonomous Strategic Action
 26. Xin Li
Toward an Integrative Framework of National Competitiveness An application to China
 27. Rune Thorbjørn Clausen
Værdifuld arkitektur Et eksplorativt studie af bygningers rolle i virksomheders værdiskabelse
 28. Monica Viken
Markedsundersøkelser som bevis i varemerke- og markedsføringsrett
 29. Christian Wymann
Tattooing The Economic and Artistic Constitution of a Social Phenomenon
 30. Sanne Frandsen
Productive Incoherence A Case Study of Branding and Identity Struggles in a Low-Prestige Organization
 31. Mads Stenbo Nielsen
Essays on Correlation Modelling
 32. Ivan Häuser
Følelse og sprog Etablering af en ekspressiv kategori, eksemplificeret på russisk
 33. Sebastian Schwenen
Security of Supply in Electricity Markets
- 2012**
1. Peter Holm Andreasen
The Dynamics of Procurement Management - A Complexity Approach
 2. Martin Haulrich
Data-Driven Bitext Dependency Parsing and Alignment
 3. Line Kirkegaard
Konsulenten i den anden nat En undersøgelse af det intense arbejdsliv
 4. Tonny Stenheim
Decision usefulness of goodwill under IFRS
 5. Morten Lind Larsen
Produktiviteten, vækst og velfærd Industrirådet og efterkrigstidens Danmark 1945 - 1958
 6. Petter Berg
Cartel Damages and Cost Asymmetries
 7. Lynn Kahle
Experiential Discourse in Marketing A methodical inquiry into practice and theory
 8. Anne Roelsgaard Obling
Management of Emotions in Accelerated Medical Relationships

9. Thomas Frandsen
Managing Modularity of Service Processes Architecture
10. Carina Christine Skovmøller
*CSR som noget særligt
Et casestudie om styring og menings-
skabelse i relation til CSR ud fra en
intern optik*
11. Michael Tell
*Fradragsbeskæring af selskabers
finansieringsudgifter
En skatteretlig analyse af SEL §§ 11,
11B og 11C*
12. Morten Holm
*Customer Profitability Measurement
Models
Their Merits and Sophistication
across Contexts*
13. Katja Joo Dyppel
*Beskatning af derivater
En analyse af dansk skatteret*
14. Esben Anton Schultz
*Essays in Labor Economics
Evidence from Danish Micro Data*
15. Carina Risvig Hansen
*"Contracts not covered, or not fully
covered, by the Public Sector Directive"*
16. Anja Svejgaard Pors
*Iværksættelse af kommunikation
- patientfigurer i hospitalets strategiske
kommunikation*
17. Frans Bévort
*Making sense of management with
logics
An ethnographic study of accountants
who become managers*
18. René Kallestrup
*The Dynamics of Bank and Sovereign
Credit Risk*
19. Brett Crawford
*Revisiting the Phenomenon of Interests
in Organizational Institutionalism
The Case of U.S. Chambers of
Commerce*
20. Mario Daniele Amore
Essays on Empirical Corporate Finance
21. Arne Stjernholm Madsen
*The evolution of innovation strategy
Studied in the context of medical
device activities at the pharmaceutical
company Novo Nordisk A/S in the
period 1980-2008*
22. Jacob Holm Hansen
*Is Social Integration Necessary for
Corporate Branding?
A study of corporate branding
strategies at Novo Nordisk*
23. Stuart Webber
*Corporate Profit Shifting and the
Multinational Enterprise*
24. Helene Ratner
*Promises of Reflexivity
Managing and Researching
Inclusive Schools*
25. Therese Strand
*The Owners and the Power: Insights
from Annual General Meetings*
26. Robert Gavin Strand
*In Praise of Corporate Social
Responsibility Bureaucracy*
27. Nina Sormunen
*Auditor's going-concern reporting
Reporting decision and content of the
report*
28. John Bang Mathiasen
*Learning within a product development
working practice:
- an understanding anchored
in pragmatism*
29. Philip Holst Riis
*Understanding Role-Oriented Enterprise
Systems: From Vendors to Customers*
30. Marie Lisa Dacanay
*Social Enterprises and the Poor
Enhancing Social Entrepreneurship and
Stakeholder Theory*

31. Fumiko Kano Glückstad
Bridging Remote Cultures: Cross-lingual concept mapping based on the information receiver's prior-knowledge
32. Henrik Barslund Fosse
Empirical Essays in International Trade
33. Peter Alexander Albrecht
*Foundational hybridity and its reproduction
Security sector reform in Sierra Leone*
34. Maja Rosenstock
*CSR - hvor svært kan det være?
Kulturanalytisk casestudie om udfordringer og dilemmaer med at forankre Coops CSR-strategi*
35. Jeanette Rasmussen
*Tweens, medier og forbrug
Et studie af 10-12 årige danske børns brug af internettet, opfattelse og forståelse af markedsføring og forbrug*
36. Ib Tunby Gulbrandsen
*'This page is not intended for a US Audience'
A five-act spectacle on online communication, collaboration & organization.*
37. Kasper Aalling Teilmann
Interactive Approaches to Rural Development
38. Mette Mogensen
*The Organization(s) of Well-being and Productivity
(Re)assembling work in the Danish Post*
39. Søren Friis Møller
*From Disinterestedness to Engagement
Towards Relational Leadership In the Cultural Sector*
40. Nico Peter Berhausen
Management Control, Innovation and Strategic Objectives – Interactions and Convergence in Product Development Networks
41. Balder Onarheim
*Creativity under Constraints
Creativity as Balancing 'Constrainedness'*
42. Haoyong Zhou
Essays on Family Firms
43. Elisabeth Naima Mikkelsen
*Making sense of organisational conflict
An empirical study of enacted sense-making in everyday conflict at work*
- 2013**
1. Jacob Lyngsie
Entrepreneurship in an Organizational Context
2. Signe Groth-Brodersen
*Fra ledelse til selvet
En socialpsykologisk analyse af forholdet imellem selvledelse, ledelse og stress i det moderne arbejdsliv*
3. Nis Høyrup Christensen
Shaping Markets: A Neoinstitutional Analysis of the Emerging Organizational Field of Renewable Energy in China
4. Christian Edelvold Berg
*As a matter of size
THE IMPORTANCE OF CRITICAL MASS AND THE CONSEQUENCES OF SCARCITY FOR TELEVISION MARKETS*
5. Christine D. Isakson
*Coworker Influence and Labor Mobility
Essays on Turnover, Entrepreneurship and Location Choice in the Danish Maritime Industry*
6. Niels Joseph Jerne Lennon
*Accounting Qualities in Practice
Rhizomatic stories of representational faithfulness, decision making and control*
7. Shannon O'Donnell
*Making Ensemble Possible
How special groups organize for collaborative creativity in conditions of spatial variability and distance*

8. Robert W. D. Veitch
*Access Decisions in a Partly-Digital World
Comparing Digital Piracy and Legal Modes for Film and Music*
9. Marie Mathiesen
*Making Strategy Work
An Organizational Ethnography*
10. Arisa Shollo
The role of business intelligence in organizational decision-making
11. Mia Kaspersen
The construction of social and environmental reporting
12. Marcus Møller Larsen
The organizational design of offshoring
13. Mette Ohm Rørdam
*EU Law on Food Naming
The prohibition against misleading names in an internal market context*
14. Hans Peter Rasmussen
*GIV EN GED!
Kan giver-idealtyper forklare støtte til velgørenhed og understøtte relationsopbygning?*
15. Ruben Schachtenhaufen
Fonetisk reduktion i dansk
16. Peter Koerver Schmidt
*Dansk CFC-beskatning
I et internationalt og komparativt perspektiv*
17. Morten Froholdt
*Strategi i den offentlige sektor
En kortlægning af styringsmæssig kontekst, strategisk tilgang, samt anvendte redskaber og teknologier for udvalgte danske statslige styrelser*
18. Annette Camilla Sjørup
*Cognitive effort in metaphor translation
An eye-tracking and key-logging study*
19. Tamara Stucchi
*The Internationalization of Emerging Market Firms:
A Context-Specific Study*
20. Thomas Lopdrup-Hjorth
*"Let's Go Outside":
The Value of Co-Creation*
21. Ana Alačovska
*Genre and Autonomy in Cultural Production
The case of travel guidebook production*
22. Marius Gudmand-Høyer
*Stemningssindssygdommens historie i det 19. århundrede
Omtydningen af melankolien og manien som bipolære stemningslidelser i dansk sammenhæng under hensyn til dannelsen af det moderne følelseslivs relative autonomi.
En problematiserings- og erfarings-analytisk undersøgelse*
23. Lichen Alex Yu
*Fabricating an S&OP Process
Circulating References and Matters of Concern*
24. Esben Alfort
*The Expression of a Need
Understanding search*
25. Trine Pallesen
*Assembling Markets for Wind Power
An Inquiry into the Making of Market Devices*
26. Anders Koed Madsen
*Web-Visions
Repurposing digital traces to organize social attention*
27. Lærke Højgaard Christiansen
BREWING ORGANIZATIONAL RESPONSES TO INSTITUTIONAL LOGICS
28. Tommy Kjær Lassen
*EGENTLIG SELVLEDELSE
En ledelsesfilosofisk afhandling om selvedelsens paradoksale dynamik og eksistentielle engagement*

29. Morten Rossing
Local Adaption and Meaning Creation in Performance Appraisal
30. Søren Obed Madsen
*Lederen som oversætter
Et oversættelsesteoretisk perspektiv på strategisk arbejde*
31. Thomas Høgenhaven
*Open Government Communities
Does Design Affect Participation?*
32. Kirstine Zinck Pedersen
*Failsafe Organizing?
A Pragmatic Stance on Patient Safety*
33. Anne Petersen
*Hverdagslogikker i psykiatrisk arbejde
En institutionsetnografisk undersøgelse af hverdagen i psykiatriske organisationer*
34. Didde Maria Humle
Fortællinger om arbejde
35. Mark Holst-Mikkelsen
Strategieksekvering i praksis – barrierer og muligheder!
36. Malek Maalouf
*Sustaining lean
Strategies for dealing with organizational paradoxes*
37. Nicolaj Tofte Brenneche
*Systemic Innovation In The Making
The Social Productivity of
Cartographic Crisis and Transitions in the Case of SEIT*
38. Morten Gylling
*The Structure of Discourse
A Corpus-Based Cross-Linguistic Study*
39. Binzhang YANG
Urban Green Spaces for Quality Life - Case Study: the landscape architecture for people in Copenhagen
40. Michael Friis Pedersen
*Finance and Organization:
The Implications for Whole Farm Risk Management*
41. Even Fallan
Issues on supply and demand for environmental accounting information
42. Ather Nawaz
*Website user experience
A cross-cultural study of the relation between users' cognitive style, context of use, and information architecture of local websites*
43. Karin Beukel
The Determinants for Creating Valuable Inventions
44. Arjan Markus
*External Knowledge Sourcing and Firm Innovation
Essays on the Micro-Foundations of Firms' Search for Innovation*
- 2014**
1. Solon Moreira
Four Essays on Technology Licensing and Firm Innovation
2. Karin Strzeletz Ivertsen
*Partnership Drift in Innovation Processes
A study of the Think City electric car development*
3. Kathrine Hoffmann Pii
Responsibility Flows in Patient-centred Prevention
4. Jane Bjørn Vedel
*Managing Strategic Research
An empirical analysis of science-industry collaboration in a pharmaceutical company*
5. Martin Gylling
*Processuel strategi i organisationer
Monografi om dobbeltheden i tænkning af strategi, dels som vidensfelt i organisationsteori, dels som kunstnerisk tilgang til at skabe i erhvervsmæssig innovation*

6. Linne Marie Lauesen
Corporate Social Responsibility in the Water Sector: How Material Practices and their Symbolic and Physical Meanings Form a Colonising Logic
7. Maggie Qiuzhu Mei
LEARNING TO INNOVATE: The role of ambidexterity, standard, and decision process
8. Inger Høedt-Rasmussen
Developing Identity for Lawyers Towards Sustainable Lawyering
9. Sebastian Fux
Essays on Return Predictability and Term Structure Modelling
10. Thorbjørn N. M. Lund-Poulsen
Essays on Value Based Management
11. Oana Brindusa Albu
Transparency in Organizing: A Performative Approach
12. Lena Olaison
Entrepreneurship at the limits
13. Hanne Sørum
DRESSED FOR WEB SUCCESS? An Empirical Study of Website Quality in the Public Sector
14. Lasse Folke Henriksen
Knowing networks How experts shape transnational governance
15. Maria Halbinger
Entrepreneurial Individuals Empirical Investigations into Entrepreneurial Activities of Hackers and Makers
16. Robert Spliid
Kapitalfondenes metoder og kompetencer
17. Christiane Stelling
Public-private partnerships & the need, development and management of trusting A processual and embedded exploration
18. Marta Gasparin
Management of design as a translation process
19. Kåre Moberg
Assessing the Impact of Entrepreneurship Education From ABC to PhD
20. Alexander Cole
Distant neighbors Collective learning beyond the cluster
21. Martin Møller Boje Rasmussen
Is Competitiveness a Question of Being Alike? How the United Kingdom, Germany and Denmark Came to Compete through their Knowledge Regimes from 1993 to 2007
22. Anders Ravn Sørensen
Studies in central bank legitimacy, currency and national identity Four cases from Danish monetary history
23. Nina Bellak
Can Language be Managed in International Business? Insights into Language Choice from a Case Study of Danish and Austrian Multinational Corporations (MNCs)
24. Rikke Kristine Nielsen
Global Mindset as Managerial Meta-competence and Organizational Capability: Boundary-crossing Leadership Cooperation in the MNC The Case of 'Group Mindset' in Solar A/S.
25. Rasmus Koss Hartmann
User Innovation inside government Towards a critically performative foundation for inquiry

26. Kristian Gylling Olesen
Flertydig og emergerende ledelse i folkeskolen
Et aktør-netværksteoretisk ledelsesstudie af politiske evalueringsreformers betydning for ledelse i den danske folkeskole
27. Troels Riis Larsen
Kampen om Danmarks omdømme 1945-2010
Omdømmearbejde og omdømmepolitik
28. Klaus Majgaard
Jagten på autenticitet i offentlig styring
29. Ming Hua Li
Institutional Transition and Organizational Diversity: Differentiated internationalization strategies of emerging market state-owned enterprises
30. Sofie Blinkenberg Federspiel
IT, organisation og digitalisering: Institutionelt arbejde i den kommunale digitaliseringsproces
31. Elvi Weinreich
Hvilke offentlige ledere er der brug for når velfærdstænkningen flytter sig – er Diplomuddannelsens lederprofil svaret?
32. Ellen Mølgaard Korsager
Self-conception and image of context in the growth of the firm
– A Penrosian History of Fiberline Composites
33. Else Skjold
The Daily Selection
34. Marie Louise Conradsen
The Cancer Centre That Never Was
The Organisation of Danish Cancer Research 1949-1992
35. Virgilio Failla
Three Essays on the Dynamics of Entrepreneurs in the Labor Market
36. Nicky Nedergaard
Brand-Based Innovation
Relational Perspectives on Brand Logics and Design Innovation Strategies and Implementation
37. Mads Gjedsted Nielsen
Essays in Real Estate Finance
38. Kristin Martina Brandl
Process Perspectives on Service Offshoring
39. Mia Rosa Koss Hartmann
In the gray zone
With police in making space for creativity
40. Karen Ingerslev
Healthcare Innovation under The Microscope
Framing Boundaries of Wicked Problems
41. Tim Neerup Thomsen
Risk Management in large Danish public capital investment programmes
- 2015**
1. Jakob Ion Wille
Film som design
Design af levende billeder i film og tv-serier

TITLER I ATV PH.D.-SERIEN

1992

1. Niels Kornum
Servicesamkørsel – organisation, økonomi og planlægningsmetode

1995

2. Verner Worm
*Nordiske virksomheder i Kina
Kulturspecifikke interaktionsrelationer ved nordiske virksomhedsetableringer i Kina*

1999

3. Mogens Bjerre
*Key Account Management of Complex Strategic Relationships
An Empirical Study of the Fast Moving Consumer Goods Industry*

2000

4. Lotte Darsø
*Innovation in the Making
Interaction Research with heterogeneous Groups of Knowledge Workers creating new Knowledge and new Leads*

2001

5. Peter Hobolt Jensen
*Managing Strategic Design Identities
The case of the Lego Developer Network*

2002

6. Peter Lohmann
The Deleuzian Other of Organizational Change – Moving Perspectives of the Human
7. Anne Marie Jess Hansen
To lead from a distance: The dynamic interplay between strategy and strategizing – A case study of the strategic management process

2003

8. Lotte Henriksen
*Videndeling
– om organisatoriske og ledelsesmæssige udfordringer ved videndeling i praksis*
9. Niels Christian Nickelsen
Arrangements of Knowing: Coordinating Procedures Tools and Bodies in Industrial Production – a case study of the collective making of new products

2005

10. Carsten Ørts Hansen
Konstruktion af ledelsesteknologier og effektivitet

TITLER I DBA PH.D.-SERIEN

2007

1. Peter Kastrup-Misir
Endeavoring to Understand Market Orientation – and the concomitant co-mutation of the researched, the researcher, the research itself and the truth

2009

1. Torkild Leo Thellefsen
*Fundamental Signs and Significance effects
A Semeiotic outline of Fundamental Signs, Significance-effects, Knowledge Profiling and their use in Knowledge Organization and Branding*
2. Daniel Ronzani
When Bits Learn to Walk Don't Make Them Trip. Technological Innovation and the Role of Regulation by Law in Information Systems Research: the Case of Radio Frequency Identification (RFID)

2010

1. Alexander Carnera
*Magten over livet og livet som magt
Studier i den biopolitiske ambivalens*