



HÖGSKOLAN
DALARNA

Examensarbete

Kandidatuppsats

Klippning av actionsekvenser

Författare: Victor Bonsér
Handledare: Thorbjörn Swenberg
Examinator: Cecilia Strandroth
Ämne/huvudområde: Bildproduktion
Kurskod: BQ2042
Poäng: 15 hp
Examinationsdatum: 5/12–17

Vid Högskolan Dalarna finns möjlighet att publicera examensarbetet i fulltext i DiVA. Publiceringen sker open access, vilket innebär att arbetet blir fritt tillgängligt att läsa och ladda ned på nätet. Därmed ökar spridningen och synligheten av examensarbetet.

Open access är på väg att bli norm för att sprida vetenskaplig information på nätet. Högskolan Dalarna rekommenderar såväl forskare som studenter att publicera sina arbeten open access.

Jag/vi medger publicering i fulltext (fritt tillgänglig på nätet, open access):

Ja

Nej

Abstract:

Målet med denna uppsats är att undersöka vilka likheter och skillnader det finns i klippningen av actionsekvenser i filmer producerade i Hollywood och Hongkong. Analysen i uppsatsen bygger på Barry Salts analysmetod för att få fram en sekvens ASL (Average shot length). För att en scen ska få analyseras så måste den innehålla Dancygers fyra kriterier som behövs i en actionsekvens. Den statistik som samlas in jämförs sedan för att få fram vilka skillnader och likheter det finns i klippningen. Resultatet visar att klippningen av sekvenserna är relativt lika varandra men ger ändå olika upplevelser. Detta på grund utav att det är så pass många olika faktorer som spelar in i hur en actionsekvens skapas.

Nyckelord:

Hollywood, Hongkong, filmklippning, action

Innehåll

Inledning.....	1
Bakgrund.....	1
Syfte	2
Frågeställningar	3
Metod och material	3
Teori och tidigare forskning	6
Filmklippning, en pågående process	6
Att välja bild.....	6
Att klippa action	7
Tidigare forskning.....	9
Analys.....	10
Hard Boiled (1992)	10
Internal Affairs (2002)	12
Ip Man (2008)	15
Ip Man 3 (2015).....	17
Mission: Impossible 2 (2000)	19
The Departed (2006).....	22
Furious 7 (2015)	24
Casino Royale (2006).....	26
Diskussion	30
Slutord	32
Litteraturförteckning	33
Filmer.....	33
Tryckta källor	33
Digitala källor	34

Inledning

Bakgrund

Det finns många sätt att uttrycka sig på inom film. Ljussättning, skådespel och ljudbild är några exempel på hur en historia kan påverkas och influera publiken. Allt som spelas in på plats under en inspelning hamnar sedan i händerna på en klippare och det är dennes uppgift att förvalta det material och i slutändan skapa den film som regissören från början såg framför sig. Det finns många regler och riktlinjer en filmklippare kan följa för att få en tydlig och flödande historia, men trots det så är det svårt att sätta fingret på vad som är ett bra klipp och när det ska ske. Filmklippare som till exempel Lidia Zonn pratar ofta om hur de bara känner rytmen i klippningen. ”*I cannot define what this rhythm depends upon, but a good editor has no problem in recognising a good rhythm from a bad one.*”¹

Att hitta rätt rytm och tempo i klippningen är väldigt viktigt, och just tempot är något som har ökat i modern tid. Klippningen i filmer har utvecklats med åren och tack vare digitaliseringen så har det blivit mycket lättare och antalet klipp per film har ökat markant menar de klippare Peter Gavin har intervjuat i *Encore 2007*. Actionsekvenser i film är speciellt något som innehåller mycket klipp då det ska ge tittaren en känsla av intensitet och förhöja spänningen och tempot i scenen. Att använda klippningen för att öka spänningen i en scen kan enkelt gå till överdrift och istället bli ett sätt att dölja brister i story, koreografi eller bara ett tecken på dålig fantasi.²

Klippningen av actionscener har utvecklats de senaste åren och klipps idag efter vad David Bordwell väljer att kalla ”*The Michael Bay approach*”.³ Actionsekvenserna är klippta för att tittaren ska få det svårt att urskilja vem som gör vad och vad det egentligen är som sker. Fokus hamnar inte på karaktärerna och deras handlingar utan på den hastiga klippningen i ett försök att skapa spänning och kaos. Någonstans tappar man det film handlar om, att engagera och få

¹ Crittenden, Roger (red.), *Fine cuts: the art of European film editing*, Focal Press, Oxford, 2006, s. 214

² Galvin, Peter, *Encore*, juni 2007, Vol. 25 Issue 6, s. 30

³Bordwell, David, *Bond vs. Chan: Jackie shows how it's done*, <http://www.davidbordwell.net/blog/2010/09/15/bond-vs-chan-jackie-shows-how-its-done/> (Hämtad 2017-10-11) Publicerades, 2010-09-15, Senast ändrad 2014-12-04

publiken involverade i historien och karaktärerna. Paul Dancyger beskriver i *The Technique of Film and Video Editing* om hur actionscener handlar om en karaktärs fysiska kamp mellan liv och död och hur vikten av att få publiken emotionellt involverade i det som händer.⁴ Men med den kaosartade klippningen i storfilmer kan det bli svårt att bry sig om vad som händer när man faktiskt inte ser vad som händer.

Medan Hollywood har sin stil när det kommer till actionscener i filmer så finns det en annan stor filmindustri som blir väldigt hyllad för sina actionsekvenser, nämligen filmindustrin i Hongkong. De lyckas skapa spännande sekvenser och skapa en emotionell tyngd hos karaktärerna som gör att publiken är involverad i vad som sker.⁵ Enligt mig så är Hollywoods stora problem när det kommer till actionscener och hur de klipper sekvenserna för att göra det svårare för publiken. Så på vilket sätt klipps filmer i Hongkong för att publiken lättare ska ta till sig vad de ser? Vad kan filmklippare lära sig av deras sätt att hantera actionscener? Klippning är inte allt när det kommer till den här typen av scener. Hur de produceras, antalet olika vinklar som tas samt koreografi påverkar hur en scen kan klippas ihop. Det kan vara svårt att förklara varför ett klipp fungerar eller inte men genom att studera olika exempel på hur en actionsekvens klipps kan en större kunskap inom området fås.

Syfte

Syftet med denna uppsats är att undersöka vilka skillnader som finns i hur actionsekvenser klipps i Hollywoodproduktioner kontra produktioner från Hongkong. Tempot i klippningen i actionfilmer har ökat vilket bidrar till minskat intresse för scenen. Med tanke på detta så blir det intressant att undersöka om den här typen av scener hanteras annorlunda i olika delar av världen. Hollywood är känt för sin typ av actionfilm, och Hongkongproduktioner har sin actionstil. Klippningen av dessa typer av scener hamnar ofta i fokus och undersökningens mål är att hitta på vilket sätt de skiljer sig åt, om de nu gör det. Om

⁴Dancyger, Ken, *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*, 5th ed., Focal Press, New York, 2010, s. 288

⁵Bordwell, David, *Aesthetics in Action: Kungfu, Gunplay, and Cinematic Expressivity*, *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, Yau, Ching-Mei Esther (red.), University of Minnesota Press, Minneapolis, 2001 s.87

undersökningen inte visar på några skillnader så kanske det betyder att det inte är klippningen som är det stora problemet utan att det ligger någon annanstans i hur en actionsekvens skapas. Uppsatsen ska i huvudsak bidra till en ökad kunskap i hur en actionscen kan klippas, och bredda synen på hur en actionscen kan se ut.

Frågeställningar

- Vilka mönster finns det i klippningen av actionsekvenser i filmer producerade i Hollywood?
- Vilka mönster finns det i klippningen av actionsekvenser i filmer producerade i Hongkong?
- Vilka likheter och skillnader finns det i klippningen av actionsekvenser i filmer producerade i Hollywood och Hongkong?

Metod och material

För att undersöka vilka skillnader och likheter det finns i klippning av actionsekvenser så kommer den här uppsatsen att analysera åtta olika scener. Scenerna kommer från olika filmer varav hälften är producerade i Hollywood och den andra hälften i Hongkong. Scenerna kommer att analyseras individuellt och sedan jämföras med varandra för att hitta likheter och skillnader i klippningen.

Analysmetoden jag använder mig av är Barry Salts metod som samlar statistik för att få fram en films genomsnittliga längd på bilderna, ASL (average shot length). För att få fram en films ASL delas sekvensens längd med antalet bilder. Metoden går även ut på att samla information om klippens längd, bildutsnitt och kamerarörelser för att få fram hur klippningen ser ut. Den information som kommer samlas in är sekvensens längd, antalet klipp, bildutsnitt, vilken typ av klippövergång som används, vilka kamerarörelser som finns i bilden, om det finns några bilder i point of view och om slowmotion används.⁶

För att definiera vilket bildutsnitt som används kommer den skala som Salt hänvisar till användas. Den utgår från vad som syns om man har en skådespelare i bild. Det finns sju olika bildutsnitt enligt den mallen:

⁶Salt, Barry <http://www.cinematics.lv/salt.php> Hämtad 2017-11-01

BCU, Big close up. En extrem närbild som bara rymmer huvudet.
CU, close up. Närbild som rymmer huvud och axlar.
MCU, Medium close up. Tät halvbild, från midjan och uppåt.
MS, Medium shot. Halvbild som visar från precis under höften och uppåt.
MLS, Medium long shot. vid halvbild, visar från knän och uppåt.
LS, Long shot. Helbild som visar hela skådespelaren.
VLS, Very long shot. Vidbild, hela skådespelaren och mycket av miljön runtom syns.⁷

Eftersom det är svårt att analysera klippningen av alla actionsekvenser som gjorts måste urvalet begränsas. För att en film ska få analyseras så krävs det att den har nått framgång på bio. Scenerna som analyseras måste vara viktiga för filmens story och föra den framåt. Scenerna som analyseras ska möta Ken Dancigers kriterier i excitation, identifikation, intensifiering och konflikt. Jag har även valt att avgränsa mig till actionsekvenser med där karaktärerna använder sig av fysiskt våld eller en actionsekvens där de använder vapen. Jag kommer då att analysera vilket bildutsnitt som används när det första slaget eller skottet kommer och hur de efterföljande fyra bilderna ser ut. Detta för att se hur tydligt man ser vad som sker i bild.

Jag har valt actionsekvenser från dessa filmer:

Hard Boiled (1992)

Regisserad av John Woo. Klippt av Ah-Chik, Kit-Wai Kai, John Woo och David Wu.

Internal Affairs (2002)

Regisserad av Wai-Keung Lau och Alan Mak. Klippt av Curran Pang och Danny Pang.

Ip Man (2008)

Regisserad av Wilson Yip. Klippt av Ka-Fai Cheung.

Ip Man 3 (2015)

Regisserad av Wilson Yip. Klippt av Ka-Fai Cheung.

⁷Salt, Barry <http://www.cinematics.lv/salt.php> Hämtad 2017-11-03

Mission: Impossible 2 (2002)

Regisserad av John Woo. Klippt av Steven Kemper och Christian Wagner.

The Departed (2006)

Regisserad av Martin Scorsese. Klippt av Thelma Schoonmaker.

Casino Royal (2006)

Regisserad av Martin Campbell. Klippt av Stuart Baird.

Furious 7 (2015)

Regisserad av James Wan. Klippt av Leigh Folsom Boyd, Dylan Highsmith, Kirk M. Morri och Christian Wagner

Gemensamt för alla filmer är att de har dragit in en större summa pengar på bio. Det är svårare att få tag på exakta siffror vad gäller filmerna från Hongkong då de inte har ett lika bra *Box Office* system som det finns i USA. Intressant är att John Woo står bakom regin på både *Hard Boiled* och *Mission: Impossible 2*. *Hard Boiled* var en av Woos sista stora filmer som han gjorde i Hongkong innan han flyttade över till USA, där *Mission: Impossible 2* blev hans största succé hittills. Detta gör att det finns en tydlig koppling mellan filmerna och undersökningen kan visa vilka skillnader och likheter det finns i hans filmer när de är producerade i olika länder.

Intressant är även filmerna *Inernal Affairs* och *The Departed*, då den senare är en remake på den första. Det kommer bli intressant och se hur klippningen ser ut dem emellan eftersom det är samma scen som analyseras, och då se hur de olika produktionskulturerna hanterar grundmaterialet. Både Ip Man och Ip Man 3 tillhör bland de mest hyllade actionfilmerna från Hongkong och båda två har blivit nominerade till flera priser på Hong Kong Film Awards, deras motsvarighet till Academy Awards.⁸⁹ *Furious 7* och *Casino Royale* möter de kriterier som finns för att få undersökas och båda filmerna tillhör två av de största filmserierna just nu och är kända för att innehålla spektakulära actionsekvenser.

⁸ <http://www.hkfaa.com/winnerlist28.html> (Hämtad 2017-11-30)

⁹ <http://www.hkfaa.com/winnerlist35.html> (Hämtad 2017-11-30)

Teori och tidigare forskning

Filmklippning, en pågående process

Många som ser på film har svårt att ta till sig vad klippningen egentligen innebär. Vi vet att klippet finns där, men det är svårt att konkret säga varför det finns där. Vinca Wiedemann skriver i *p.o.v. A Danish Journal of Film Studies* om hur filmklippning är ett sätt att uttrycka sig och är ett språk som utvecklas från manus till klipprummet. En filmklippare måste alltid ta hänsyn till hur karaktärerna och historien är skriven.¹⁰

En filmklippare är även beroende av vad som sker under inspelningen. En scen är nog planerad på förhand och har någon sorts planering över hur den ska klippas på förhand. Fotografen och regissören kommer välja vilka bildutsnitt och vinklar som ska filmas och det är det materialet filmklipparen får jobba med.¹¹ För att slippa behöva filma varje scen i alla typer av bildutsnitt är det viktigt att regissören har en tydlig uppfattning och förståelse för den berättelse manuset berättar. På så vis blir det mer tidseffektivt under inspelningen om det finns en klar bild över hur berättandet ska se ut. Frågor regissören måste besvara är till exempel vilka detaljer som är viktiga, hur scenen börjar och slutar och när reaktion är viktigare än aktion.¹²

Att välja bild

Det vanligaste typen av klippning i Hollywood är kontinuitetsklippning, som går ut på att berätta en sammanhängande historia med ”osynliga” klipp. När publiken ser på filmen så ska klipparna aldrig märkas eller sticka ut, till exempel så fortsätter rörelser i nästa bild.¹³

När man klipper en scen är det viktigt att man klipper till rätt bild. Klippet ska vara motiverat och att välja rätt tagning och bildutsnitt är viktigt. Filmklipparen Walter Murch beskriver hur han har sex stycken kriterier för att ett klipp ska fungera. Det ska föra storyn framåt, det ska vara rytmiskt rätt, det ska inte ge rätt känslor, tittaren

¹⁰Wiedemann, Vinca. *p.o.v. A Danish Journal of Film Studies, Film editing - a hidden art?* Aarhus Universitet: Richard Raskin. 1998, s.22

¹¹ Ibid s.23

¹²Crittenden, Roger., *Film and video editing*, 2nd ed., Blueprint, an imprint of Chapman & Hall, London, 1995 s.37

¹³Orpen, Valerie, *Film editing: the art of the expressive*, Wallflower, London, 2003 s.16

ska inte behöva leta i nästa bild (tittarnas ögon ska inte behöva byta fokus), det ska följa 180-gradersregeln och det tredimensionella rummet ska etableras.¹⁴

Att veta hur lång en bild ska vara är svårt. Att tänka på är att varje ny bild ska komma med ny information till tittaren och när du klipper ifrån en bild så ska det vara motiverat. Varje val av bild bör ifrågasättas av klipparen och det är viktigt att tänka på vad publiken ska se och inte får se. Finns det information i scenen som är viktig för handlingen eller för att visa en karaktärs känslor så måste det visas.¹⁵ Ett sätt att poängtera något viktigt i en scen är med hjälp av slowmotion. Det är ett effektivt sätt att visa när något emotionellt, hemskt eller viktigt sker.¹⁶

Att klippa action

Att klippa actionsekvenser skiljer sig lite från att klippa andra typer av scener.

Action är en genre som ofta paras ihop med en annan genre, till exempel äventyr, för att väga upp det spektakulära med narrativt berättande. Publiken har vissa förväntningar när de ser på en actionsekvens. Det kan vara att den ska innehålla en kamp eller biljakssekvens, mycket specialeffekter eller ett högt tempo i klippningen. Detta gör att actionfilmer ofta bedöms efter hur spektakulära actionsekvenserna är utöver handlingen.¹⁷

Film är ett visuellt medium och rörelser är en viktig del av film, och actionsekvenser är ett perfekt sätt att demonstrera vad man kan uppnå med det. Actionsekvenser är inte enbart exklusiva till actionfilmer utan går att hitta i nästan alla typer av genres. För att förstå hur en actionsekvens ska klippas så är det viktigt att förstå vad en actionsekvens innebär. En actionsekvens har ett högre tempo än en vanlig scen och handlar om hur flera karaktärer kämpar mot varandra för att uppnå samma mål. Det framstår ofta som att det handlar om liv och död och om en karaktär misslyckas med att uppnå målet så får det stora konsekvenser. Det är viktigt att få tittarna emotionellt involverade i sekvensen så de sätter sig in i vad

¹⁴Murch, Walter, *In the blink of an eye: a perspective on film editing*, 2. ed., Silman-James Press, Los Angeles, 2001 s.17

¹⁵Bowen, Christopher J. & Thompson, Roy., *Grammar of the edit*, 3rd ed., Focal Press, Oxford, 2013 s.58

¹⁶Pearlman, Karen, *Cutting rhythms [Elektronisk resurs]: intuitive film editing*, 2. ed., Taylor and Francis, New York, 2015 s.201

¹⁷Tasker, Yvonne, *Action and adventure cinema*, Routledge, London, 2004 s.7

karaktären gör och vikten av att uppnå målet.¹⁸

För att en actionsekvens verkligen ska fungera och gripa tag i publiken krävs det att den uppfyller kriterierna för excitation, identifikation, intensifiering och konflikt.¹⁹

Excitation uppnås på tre sätt. Det första är genom rörelse i bild. Panoreringar, zoom och tiltningar gör så att vi kan följa karaktärerna i bilden. Steadicam, åkningar och handhållet är också metoder för att få rörelse genom att hela kameran förflyttar sig. Det sista sättet att uppnå excitation är genom att variera klipptempot i sekvensen.²⁰

Identifikation kan lyftas fram genom användandet av närbilder och point of view bilder. Närbilder bidrar till att tydligare förmedla känslor och får publiken mer involverad i vad karaktären känner. Kamerans positionering bidrar också till identifikation. En karaktär som filmas underifrån känns dominant medan en bild tagen ovanifrån porträtterar karaktären mer svag.²¹

Intensifiering blir viktigt när actionsekvensen når sitt crescendo, när en karaktär övervinner en annan. Detta kan uppnås genom att klippningen blir snabbare mot slutet. Ett annat alternativ för att intensifiera en sekvens är att bryta det klippmönster som varit tidigare och skapa en variation. Intensifiering kan även uppnås med hjälp av karaktärernas beteende i scenen.²²

Konflikten i sekvensen visas enklast genom korsklippning mellan karaktärerna när de försöker uppnå sitt mål. Korsklippning är en av de viktigaste och vanligaste teknikerna när det kommer till actionsekvenser. Det är ett effektivt sätt att visa hur karaktärerna kämpar mot varandra.²³

¹⁸Dancyger, Ken, *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*, 5th ed., Focal Press, New York, 2010 s.287

¹⁹ Ibid s.288

²⁰Ibid s.288

²¹Ibid, s.288

²²Ibid. s.288

²³Ibid. s.288

Tidigare forskning

Det finns inte speciellt mycket tidigare forskning kring just ämnet klippning av actionsekvenser. Karen Pearlman har jämfört klippningen av tre olika jaktscener. Hon har utgått från Dancygers fyra kriterier till en lyckad actionsekvens. Trots att de tre scenerna är väldigt olika sett till klippningen, så kommer hon fram till att en actionsekvens kan formas på många olika sätt med hjälp av excitation, identifikation, intensifiering och konflikt. Att en sekvens innehåller väldigt lite excitation behöver inte innebära att den blir mindre spännande för det om de andra faktorerna finns och uppnås på ett bra sätt.²⁴

Robin Fjällströms magisteruppsats *Filmklipparens roll i Star Wars* analyserar om det finns något mönster i hur *Star Wars* filmerna klipps är relevant för den analys jag ska göra. Metoden han använder utgår från Barry Salts statistiska analysmetod för att få fram ASL (average shot length). Resultatet han fick var att det var svårt att peka ut om det finns ett tydligt mönster i hur det klipps då ASL resultaten skilde sig från film till film. Detta kan bero på flera olika faktorer, bland annat att det varit 12 olika filmklippare inblandade samt att det gått närmare 40 år mellan första och sjunde filmen vilket betyder att tekniken och klippkonsten har utvecklats.²⁵

²⁴Pearlman, Karen, *Cutting rhythms: intuitive film editing*, 2. ed., s.245

²⁵Fjällström, Robin (2017) *Filmklipparens roll i Star Wars: Kraften i actionsekvenser*, Magisterexamensarbete, Falun: Högskolan Dalarna, Akademin Humaniora och medier, Audiovisuella studier <http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1142712/FULLTEXT01.pdf>
Hämtad 2017-11-06

Analys

Hard Boiled (1992)

Scenens handling

Denna sekvens (1:41:34 – 1:46:54) följer karaktärerna Tequila och Alan när de försöker frita patienter och poliser hålls som gisslan av antagonisterna Wong och Mad Dog inne på ett sjukhus. Inne på sjukhuset så håller polisen Teresa Chang på att evakuera nyfödda barn ut ur byggnaden för att skydda dem från skottlossningen.

Actionkriterier som uppfylls

Scenen uppfyller alla fyra kriterier som en actionsekvens ska ha. Sekvensen innehåller point of view och närbilder för att uppfylla kravet för identifikation. Excitation fås genom kamerarörelser och varierande längd på klippen. Sekvensen är till stora delar filmad med en handhållen kamera vilket bidrar till att majoriteten av bilderna innehåller mycket rörelser. Sekvensen har även stor variation gällande klipplängden då scenen börjar med en lång tagning innan klipptempot ökar. Konflikten är tydlig då vi får följa två av huvudkaraktärerna i deras kamp mot antagonisten samtidigt som det korsklippas till en annan som försöker rädda gisslan. Klipptempot ökar mot slutet av scenen och avslutas med hur Wongs män närmar sig de som försöker befria gisslan och hamnar öga mot öga med Chang som lyckas eliminera hotet. En av karaktärerna lyckas och intensifiering är uppfylld.

Actionsekvensen

Sekvensen inleds med att vi får se Tequila och Alan komma fram till en dörr som leder till en sjukhuskorridor. Sekvensen inleds med att Tequila och Alan kommer fram till en dörr som leder till en sjukhuskorridor. De skjuter sig fram genom sjukhuset i en över två minuter lång tagning tills de stöter på Mad Dog i korridoren. Därefter korsklippas det mellan korridoren och utanför sjukhuset där poliserna försöker ta sig in för att rädda gisslan och Chang som är inne i sjukhuset och hjälper att organisera räddningen av gisslan inifrån. Sekvensen avslutas med att Chang lyckas skydda gisslan från de gangsters som stormar rummet.

Tabell 1

Tid	1:41:34 – 1:46:54	5 minuter 20 sekunder
Average Shot Length	320s/109 Bilder	2,94 sekunder
Bildutsnitt	Extrem närbild	1
	Närbild	7
	Tät halvbild	11
	Halvbild	34
	Vid halvbild	19
	Helbild	27
	Vidbild	10
Klippövergångar	Raka	Ja
	Tona	Nej
Kamerarörelser	Panorering	Ja
	Tiltning	Ja
	Zoom	Nej
	Stativ	Ja
	Handhållen	Ja
	Steadicam	Nej
Point of View		Ja
Slowmotion		Ja

Scenen bygger upp spänningen genom att inleda med ett väldigt lugnt tempo och etablerar de karaktärer som är i bild och vad som händer med hjälp av större bildutsnitt. Klippotempot ökar allt eftersom och variationen av olika bildutsnitt ökar. Scenen håller sig främst till halvbilder och klipper sparsamt till närbilder som används för att visa en speciell handling, till exempel ett vapen som laddas eller ett barn som göms. Den största delen av sekvensen är filmad med en handhållen kamera och det är mycket stora rörelser för att följa med när karaktärerna tar sig fram genom korridorerna. Det är såpass kraftiga rörelser att jag antar att det är handhållen kamera som används. Bilderna utanför sjukhuset innehåller i vissa fall

inga rörelser alls utan står helt stilla så stativ bör ha använts där. Scenen använder sig av slowmotion vid ett par tillfällen, till exempel när Alan av misstag skjuter en polis. Att scenen för en kort stund går in i slowmotion och fokuserar på Alans tomma ansiktsuttryck när han inser sitt misstag höjer det emotionella och framhäver identifikation.

Första skottet och efterföljande bilder

1. Det första skottet sker i en helbild framifrån med Tequila och Alan i bild.
2. Halvbild bakifrån på en okänd gangster som kommer in ett rum.
3. Helbild på Alan som kastar sig framåt mot gangstern.
4. Halvbild på Alan som nu är framför gangstern.
5. Helbild med gangstern och Alan i bild.

Sekvensens längd är 2 minuter och 39 sekunder. Det hela börjar med att kameran följer huvudkaraktärerna i lång handhållen sekvens som varierar mellan helbild och att gå in närmare i en halvbild. Den långa sekvensen gör det enkelt att identifiera vad som händer och det är tydligt vad de gör. Detta bidrar till att när det väl klipps och tempot ökar så är det lättare att förstå vad som händer. Användandet av helbild och halvbild gör att det blir enklare att följa med i händelseförloppet.

Internal Affairs (2002)

Scenens handling

Denna sekvens (1:01:02 – 1:03:15) inleds med att Wong Chi Shin faller död ner från himlen framför Chan Wing-yans ögon. Chan är en polis som under flera års tid har varit infiltratör hos brottssyndikatet Triads. Wong har varit den enda personen som Chan har haft kontakt med hos polisen och blev dödad då han vägrade röja Chans identitet.

Actionkriterier som uppfylls

Scenen inleds med mycket närbilder på Chan som ger identifikation. Konflikten i scenen visas genom att de klipper mellan Chan som försöker fly och polisen och Triad-medlemmarna som skjuter mot varandra. Intensifieringen är tydlig då klippningen börjar väldigt lugnt för att öka i tempo mot slutet. Sekvensen är filmad

med mycket handhållet under skottlossningen med kraftiga rörelser som höjer spänningen (excitation).

Actionsekvensen

Scenen inleds med att Chan anländer i taxi och kliver ut. Han hinner bara gå ett par steg innan Wong landar på bilens tak. Chan ser detta och blir förkrossad och vi får se några tillbakablickar från deras möten. Kort därefter så anländer polisen till platsen samtidigt som Triad-medlemmarna kommer ut från byggnaden som Wong kastades ut ifrån och en skottlossning utbryter. De klipper mellan polisen och Triads som skjuter mot varandra och hur Chan flyr platsen i en bil.

Tabell 2

Tid	1:01:02 – 1:03:15	2 minuter 13 sekunder
Average Shot Length	133s/40 Bilder	3,33 sekunder
Bildutsnitt	Extrem närbild	1
	Närbild	13
	Tät halvbild	13
	Halvbild	6
	Vid halvbild	0
	Helbild	6
	Vidbild	1
Klippövergångar	Raka	Ja
	Tona	Ja
Kamerarörelser	Panorering	Ja
	Tiltning	Ja
	Zoom	Ja
	Stativ	Ja
	Handhållen	Ja
	Steadicam	Ja
Point of View		Nej
Slowmotion		Ja

Scenen börjar i ett lugnt tempo med slowmotion och varierar raka klipp med övertoningar mellan bilder samt att det tonar över till vitt när det klipps till tillbakablickarna. Det används mycket närbilder i början vilket höjer den emotionella tyngden i scenen. När skottlossningen börjar så växlar de mellan normal hastighet och slowmotion och det är mycket kamerarörelser. Det är svårt att avgöra om det är filmat med handhållen kamera eller steadicam och det är fullt möjligt att båda användes. De är mycket rörelser och zoomar vid ett par tillfällen under sekvensen.

Första skottet och efterföljande bilder

1. Första skottet sker under en halvbild från sidan på Chan och polisen som skjuter är utanför bild. Direkt när skottet avlossas så panorerar kameran hastigt över till polisen. Slowmotion.
2. Halvbild på en Triad-medlem framifrån som skjuter.
3. Halvbild från sidan som panorerar med Chan som springer. Slowmotion.
4. Vid halvbild framifrån på Chan som kliver in i en bil.
5. Kameran zoomar in till en närbild på en polis som skjuter. Slowmotion.

Sekvensen är nio sekunder lång. De hastiga panoreringarna i kombination med flertalet karaktärer som springer runt gör det svårt att veta vad som sker i bild. Klippen börjar i rörelserna så det är svårt att hinna lokalisera vem och vad som är i bild. Det förhöjer dock den känsla av kaos som faktiskt pågår i sekvensen då det är poliser som är infiltratörer hos Triads och Triad-medlemmar som är infiltratörer hos polisen. Att bilderna går i slowmotion när Chan är i bild stärker känslan av att hans värld står stilla efter att han sett Wong dö.

Ip Man (2008)

Scenens handling

I denna sekvens (28:07–32:27) så möter den lugne och tillbakadragna kampsportsspecialisten Ip Man den tillresta och mer aggressiva kampsportaren Jin Shanzhao. Ip Man har utvecklat en egen unik kampsportsstil, wing chun, och brukar testa sig och utmana andra bakom stängda dörrar i sitt hem.

Actionkriterier som uppfylls

Konflikten i scenen representeras genom klippningen mellan Ip Man och Jin samt Jins gäng. Under sekvensen klipps det mellan Ip Mans lugn i situationen och hur Jins frustration ökar ju längre tiden går. Närbilderna på en frustrerad Jin och en lugn Ip Man bidrar till den emotionella involveringen och identifikation. Scenen intensifieras mot slutet när klipptempot ökar och bilderna innehåller mycket rörelser (excitation).

Actionsekvensen

Scenen inleds med att Ip Man och Jin låser dörrarna till Ip Mans hem för att se vems som är den starkare av de två. Kampen inleds med att Jin är aggressiv och attackerar konstant medan Ip Man håller sig lugn och gör inte mer än nödvändigt för att försvara sig. Frustrationen hos Jin ökar och han börjar missa sina slag grovt och råkar ha sönder saker i rummet. När Jin inser att han inte kan vinna bestämmer han sig för att använda sig av ett svärd för att slå Ip Man. Detta får Ip Man att bli mer aggressiv och offensiv och kort därefter får han Jin att ge upp.

Tabell 3

Tid	28:07 – 32:27	4minuter 20 sekunder
Average Shot Length	260s/137Bilder	1,90 sekunder
Bildutsnitt	Extrem närbild	16
	Närbild	42
	Tät halvbild	30
	Halvbild	19
	Vid halvbild	11
	Helbild	19
	Vidbild	0
Klippövergångar	Raka	Ja
	Tona	Nej
Kamerarörelser	Panorering	Ja
	Tiltning	Ja
	Zoom	Nej
	Stativ	Ja
	Handhållen	Nej
	Steadicam	Ja
Point of View		Nej
Slowmotion		Ja

Scenen varierar mellan längre klipp i halvbilder med korta närbilder. Scenen är troligtvis mest filmad med en steadicam för att klara av att följa med karaktärernas rörelser. Vissa bilder, som inklippsbilden på den trasiga vasen som Jin haft sönder, är troligen filmad från stativ då den inte innehåller några rörelser. Det är mycket kamerarörelser under hela sekvensen med panoreringar och tiltningar för att behålla karaktärerna i bild. Slowmotion används i närbilder för att visa när något viktigt händer, som till exempel när ett svärd tappas.

Första slaget och efterföljande bilder

1. Första slaget sker i en tät halvbild framifrån på Jin som kastar sig fram mot Ip Man.
2. Ip Man och Jin i halvbild från sidan när de slåss.
3. Klipper ut till en vid halvbild från sidan med Ip Man och Jin som fortsätter slåss.
4. Tät halvbild över Jins axel på Ip Man.
5. Vid halvbild från sidan med Ip Man och Jin i bild.

Sekvensen är åtta sekunder lång. Användandet av halvbilder inledningsvis gör det lätt att följa händelseförloppet, speciellt när båda två är i bild. De täta halvbilderna innehåller mycket kamerarörelser medan de övriga bilderna bara har små rörelser för att för att behålla karaktärerna i fokus.

Ip Man 3 (2015)

Scenens handling

I denna sekvens (1:13:51 – 1:15:04) ser vi hur Cheung Tin Chi, en kampsportare, tar sig an flera kampsportsmästare för att bevisa hur stark han är. Cheung är avundsjuk på Ip Man och försöker bevisa sig för att få en chans att möta Ip Man. Med sig har Cheung en reporter för att se till att hans triumfer når ut till Ip Man.

Actionkriterier som uppfylls

Sekvensen innehåller mycket panorering, tiltningar, inzoomningar och kamerarörelserna gör att scenen uppnår kriterierna för excitation. Identifikationen fås genom närbilder på både Cheung och mästarna, ofta för att visa konsekvenserna och smärtan efter ett slag. Klipptempot intensifieras närmare slutet av sekvensen. Konflikten i scenen är mellan Cheung och mästarna i deras kamp mot varandra.

Actionsekvensen

Sekvensen inleds med att Cheung går fram till en av mästarna och utmanar honom men blir nekad. När Cheung vägrar bli bortförd så utbryter ett slagsmål och reportern börjar att fotografera händelsen. Efter Cheung besegrat mästaren visas ett

tidningsuppslag där han målas upp som nästa stora namn inom kampsportsvärlden. Efter det visas det hur nästa mästare ger sig på Cheung men förlorar lika snabbt som den förra. Sedan visas en ny artikel från en tidning som tar upp Cheungs framfart. Till sist så tar sig Cheung an den tredje och sista mästaren och efter att ha vunnit mot honom lika enkelt som mot de två tidigare mästarerna så nämns han som nya kungen av kung fu.

Tabell 4

Tid	1:13:51 – 1:15:04	1minut 13 sekunder
Average Shot Length	73s/33Bilder	2,21 sekunder
Bildutsnitt	Extrem närbild	3
	Närbild	12
	Tät halvbild	6
	Halvbild	5
	Vid halvbild	4
	Helbild	3
	Vidbild	0
Klippövergångar	Raka	Ja
	Tona	Nej
Kamerarörelser	Panorering	Ja
	Tiltning	Ja
	Zoom	Ja
	Stativ	Nej
	Handhållen	Nej
	Steadicam	Ja
Point of View		Nej
Slowmotion		Ja

Scenen är antagligen filmad med en steadicam eftersom alla bilder innehåller kamerarörelser för att följa med karaktärerna som rör sig mycket. Scenen håller sig

till någon form av halvbild för att sedan klippa till närbild för att visa ett slag som träffar eller ansiktsuttrycket efter att ett slag träffar. Slowmotion används i samband med det sista slaget som gör att Cheung vinner fighten.

Första slaget och efterföljande bilder

1. Första slaget sker i en vid halvbild framifrån med Cheung och den första mästaren i bild.
2. Nästa bild är en närbild framifrån på reportern som fotograferar händelsen.
3. Halvbild framifrån på mästaren som gör sig redo att attackera Cheung.
4. Tätt närbild över axeln på mästaren med fokus på Cheung som snabbt går ut till halvbild från sidan.
5. Extrem närbild på Cheungs hand som träffar mästaren som snabbt zoomas ut till halvbild.

Sekvensen är 13 sekunder lång. Den innehåller mycket kamerarörelser som används för att byta bildutsnitt, till exempel så börjar bild 5 som en extrem närbild som sedan zoomas ut och blir en halvbild. Detta gör det enkelt att följa med i händelseförloppet eftersom inte klipper utan låter kamerarörelsen sköta bytet.

Mission: Impossible 2 (2000)

Scenens handling

I denna sekvensen (1:49:35 – 1:51:57) försöker IMF agenten Ethan Hunt stoppa den före detta agenten Sean Ambrose som har tillgång till ett biologiskt vapen, ett livsfarligt virus. Hunt lyckas förstöra nästintill allt som har med viruset att göra och för att inte Ambrose ska få tag på det sista exemplaret av viruset så injicerar Nyah, Hunts flickvän, det för att förhindra att det hamnar i fel händer. Hunts enda chans att rädda henne är att ta sig till henne och ge henne botemedlet.

Actionkriterier som uppfylls

Konflikten i scenen visas genom att det korsklippas mellan Hunt och Ambrose som slåss och Nyah som kämpar för sitt liv efter att ha injicerats av viruset.

Identifikationen fås genom närbilder på karaktärerna. Actionsekvensen innehåller mycket kamerarörelser (excitation) och klippotempot varierar (intensifiering).

Actionsekvensen

Sekvensen börjar med Hunt och Ambrose på en strand. Ambrose sträcker sig efter sin pistol som ligger i sanden. Hunt sparkar undan den och de börjar istället slåss. Samtidigt som detta sker så står Nyah uppe på en klippa och är på väg att hoppa för att ta sitt liv och därmed stoppa viruset från att sprida sig. Tillbaka på stranden har Ambrose fått övertaget och efter tumult så skär han Hunt med en kniv och är millimeter från att döda honom. Hunt lyckas vända på situationen, får tag på kniven och Ambrose ber Hunt att döda honom och berättar att det är inget emot hur plågsam Nyahs död kommer vara.

Tabell 5

Tid	1:49:35 – 1:51:54	2minuter 19 sekunder
Average Shot Length	139s/87Bilder	1,60 sekunder
Bildutsnitt	Extrem närbild	18
	Närbild	27
	Tät halvbild	8
	Halvbild	14
	Vid halvbild	10
	Helbild	9
	Vidbild	1
Klippövergångar	Raka	Ja
	Tona	Nej
Kamerarörelser	Panorering	Ja
	Tiltning	Ja
	Zoom	Ja
	Stativ	Ja
	Handhållen	Nej
	Steadicam	Ja
Point of View		Nej
Slowmotion		Ja

Nästan till alla bilder har någon typ av kamerarörelse, den enda bilden som jag inte kan se någon typ av rörelse är på vågorna som slår mot klipporna. Sekvensen använder sig av mestadels närbilder och klipper ofta precis när ett slag eller en spark träffar. Eftersom karaktärerna rör sig mycket så är det väldigt mycket kamerarörelser för att behålla de i bild. Slowmotion används oftast i samband med att Ambrose träffar Hunt med ett slag.

Första slaget och efterföljande bilder

1. Första slaget sker i halvbild med Hunt liggandes ner på marken och Ambrose är på väg att ställa sig upp. Båda två är vända bort ifrån kameran.
2. Närbild från sidan på Ambrose som faller till marken.
3. Helbild på båda när de är på väg att resa sig upp.
4. Vid halvbild över Ambrose axel på när Hunt reser sig upp.
5. Närbild på Ambrose som sedan panorerer över till pistolen på marken.

Sekvensen är sju sekunder lång. Efter att det första slaget delas ut så följer en snabb bildsekvens som visar hur de reser sig upp och försöker att ta pistolen. Hela sekvensen visar hur de båda försöker resa sig upp och det första slaget är en spark som Hunt delar ut för att stoppa Ambrose från att resa sig upp. De kraftiga kamerarörelserna och snabba klippningen höjer känslan av att det är en kamp om vem som reser sig upp först och får ett övertag.

The Departed (2006)

Scenens handling

Eftersom denna film är en amerikansk remake på *Internal Affairs* är handlingen nästintill detsamma. Sekvensen (1:45:58 – 1:49:01) följer Billy Costigan, en polis som har infiltrerat maffiabossen Costellos organisation. Samtidigt har Costello en infiltrator hos polisen, Colin Sullivan, och det pågår en jakt om vem som kan avslöja vem först. Costellos män är väldigt nära att avslöja att Billy är polis och Queenan, Billys kontakt inom polisen, offerar sitt liv för att bevara Billys hemlighet.

Actionkriterier som uppfylls

Korsklippningen mellan jakten på Billy och Costellos män bidrar till att det finns en konflikt i scenen. Närbilderna på Billy efter att han hittar Queenan död framhäver det emotionella i händelsen och skapar identifikation. Det är mycket rörelser i bilderna (excitation), speciellt efter att skottlossningen börjar, och klippningen ökar i tempo fram emot slutet (intensifiering).

Actionsekvensen

En bil med Costellos män anländer till en byggnad där Billy och Queenan befinner sig. Poliserna som övervakar platsen utanför ser detta men ingriper inte på grund av order från Sullivan. Inne i byggnaden försöker Billy och Queenan att fly men märker att Costellos män är på väg upp emot dem. Billy flyr då via nödutgången medan Queenan uppehåller dem som jagar honom. Billy kommer ut från byggnaden när Queenans livlösa kropp faller från himlen och landar framför honom. En skottlossning mellan poliserna och gangstrarna bryter ut och Billy flyr med Costellos män då de aldrig fick reda på att han egentligen är en polis.

Tabell 6

Tid	1:45:58 – 1:49:01	3minuter 3 sekunder
Average Shot Length	183s/71Bilder	2,58 sekunder
Bildutsnitt	Extrem närbild	11
	Närbild	13
	Tät halvbild	6
	Halvbild	14
	Vid halvbild	9
	Helbild	11
	Vidbild	7
Klippövergångar	Raka	Ja
	Tona	Nej
Kamerarörelser	Panorering	Ja
	Tiltning	Ja
	Zoom	Ja
	Stativ	Ja
	Handhållen	Nej
	Steadicam	Ja
Point of View		Nej
Slowmotion		Ja

Bilderna när Billy springer i trappor är statiska och är troligtvis filmade på stativ. Resterande bilder i scenen innehåller mycket rörelser och är förmodligen tagna med steadicam. Sekvensen inleds med ett högt klipptempo då Billy jagas innan det sjunker efter att Queenan dör för att sedan öka igen när skottlossningen börjar. Tempot i klippningen representerar Billys tillstånd på ett bra sätt då han går från att vara stressad och jagad till att världen stannar upp lite när han ser Queenan död.

Första skottet och efterföljande bilder

1. Första skottet sker i en helbild framifrån på en av poliserna.
2. Helbild på en gangster som blir beskjuten.
3. Vid halvbild på polisen igen som skjuter.
4. Helbild på gangstern igen som blir skjuten.
5. Närbild på Sullivan som sitter på sitt kontor och hör skottlossningen via radion.

Sekvensen är fem sekunder lång. Efter att första skottet avlossas så är sekvensen mycket snabb. Tack vare att de fyra första bilderna är helbilder och en vid halvbild så är det lätt att se vad som händer. Närbilden på Sullivan visar besvikelsen på över hur poliserna hanterade situationen trots hans order om att inte ingripa.

Furious 7 (2015)

Scenens handling

I sekvensen (11:21 – 15:05) försöker Deckard Shaw försöka hitta information om de som orsakat att hans bror hamnat i koma. Polisen Luke Hobbs kommer in på sitt kontor och hittar Shaw som sitter och för över hemlig information från hans dator.

Actionkriterier som uppfylls

Scenen innehåller en konflikt mellan Shaw som försöker få tag på information och Hobbs som försöker stoppa honom. Klipptempot är snabbt scenen igenom men varierar mot slutet med längre bilder i slowmotion (intensifiering). Genom närbilder på karaktärerna skapas identifikation och nästan varje bild innehåller någon typ av rörelse (excitation).

Actionsekvensen

Hobbs kommer in till sitt kontor och ser en man sitta vid hans dator. Hobbs frågar vem han är och inser att det är Deckard Shaw, vars bror ligger i koma. Shaw förklarar att han bara är ute efter de som skadade hans bror och Hobbs berättar att han står precis framför honom. Shaw tror inte på honom och ett slagsmål utbryter. Det är en jämn kamp, stora delar av kontoret förstörs. Hobbs får övertagan när han

hittar sin pistol och då hans kollega Elena dyker upp. Shaw detonerar då en bomb vars explosion skickar Hobbs och Elena flygandes ut från ett fönster vilket leder till att Shaw kan fly från platsen.

Tabell 7

Tid	11:21 – 15:05	3 minuter 44 sekunder
Average Shot Length	224s/126 Bilder	1,78 sekunder
Bildutsnitt	Extrem närbild	20
	Närbild	24
	Tät halvbild	25
	Halvbild	24
	Vid halvbild	9
	Helbild	14
	Vidbild	10
Klippövergångar	Raka	Ja
	Tona	Nej
Kamerarörelser	Panorering	Ja
	Tiltning	Ja
	Zoom	Nej
	Stativ	Ja
	Handhållen	Nej
	Steadicam	Ja
Point of View		Nej
Slowmotion		Ja

De inledande bilderna innehåller inga rörelser alls och är troligen filmade med stativ. När actionsekvensen sen börjar så innehåller alla bilder någon typ av rörelse, bortsett från vidbilderna på utsidan av huset under explosionen.

Första slaget och efterföljande bilder

1. Första slaget sker i en halvbild framifrån på Shaw när han sparkar ett bord mot Hobbs.
2. I nästa bild, en halvbild, flyger ett bord mot Hobbs.
3. Halvbild framifrån på Shaw som kastar sig över bordet.
4. Vid halvbild där Hobbs har ryggen mot kameran och flyger igenom en glasruta.
5. Närbild på Hobbs som faller till golvet.

Sekvensen är fem sekunder lång. Direkt efter första slaget så följer en sekvens med ett högt klipptempo. I de två första bilderna är det svårt att se någon av karaktärerna på grund av den snabba klippningen och sättet de är positionerade. Närbilden är väldigt kort och kamerarörelserna gör att det är svårt att se vad det är som sker i bild.

Casino Royale (2006)

Scenens handling

I sekvensen (1:19:39 – 1:21:53) Försöker James Bond, en brittisk agent, försöker stoppa terroristen Obanno. Bonds uppdrag är att sätta stopp för terroristfinansiären Le Chiffre genom att vinna en stor pokerturning där han är med. Obonno och Le Chiffre hamnar under en paus i ett bråk på Le Chiffres hotellrum och hotar med att döda honom och hans flickvän Valenka. När de lämnar rummet stöter de på Bond och hans partner Vesper och ett slagsmål utbryter.

Actionkriterier som uppfylls

Konflikten i scenen är mellan Obonno och Bond. Identifikationen visas genom närbilder på Bond, Obonno och Vesper. Vespers närbilder visar hur förskräckt hon är över den brutala situationen. Klippningen intensifieras mot slutet av sekvensen och det är mycket kamerarörelser i klippet under hela scenen (excitation).

Actionsekvensen

Sekvensen börjar med att Obonno och hans kompanjon lämnar Le Chiffres hotellrum. De går förbi Bond och Vesper och inser att Bond är en agent och börjar skjuta mot honom. Bond springer in i trapphuset, Obonno följer efter och de slåss hela vägen ner för trapporna. Medan Bond försöker oskadliggöra Obonno så får Vesper hjälpa till för att han inte ska nå sitt vapen. Bond dödar Obonno och Vesper blir traumatiserad av händelsen.

Tabell 8

Tid	1:19:39 – 1:21:53	2 minuter 14 sekunder
Average Shot Length	144s/88 Bilder	1,64 sekunder
Bildutsnitt	Extrem närbild	21
	Närbild	15
	Tät halvbild	10
	Halvbild	13
	Vid halvbild	8
	Helbild	16
	Vidbild	5
Klippövergångar	Raka	Ja
	Tona	Nej
Kamerarörelser	Panorering	Ja
	Tiltning	Ja
	Zoom	Nej
	Stativ	Ja
	Handhållen	Ja
	Steadicam	Ja
Point of View		Nej
Slowmotion		Nej

Sekvensen använder sig mycket av statiska helbilder och vidbilder som antagligen är filmade på stativ. Resterande bilder har så pass stora kamerarörelser att det är

svårt att avgöra om det är handhållet eller steadicam. Det klipps med jämna mellanrum till ett större bildutsnitt under sekvensen för att lättare kunna lokalisera vart i trapphuset karaktärerna befinner sig. De extrema närbilderna blir mer frekventa mot slutet av scenen då Bond stryper Obonno och de klipper till Vesper som blir skärrad av det hon ser.

Första skottet och efterföljande bilder

1. Första skottet sker i en vid halvbild där Bond står med ryggen mot kameran, filmad över axeln på Obonnos kompanjon som skjuter.
2. Tät halvbild på Bond och Vesper där de kommer in genom dörren till trapphuset.
3. Vid halvbild framifrån på Obonno och hans kompanjon.
4. Helbild framifrån på Bond och Vesper med kompanjonen som kommer in genom dörren.
5. Halvbild från sidan när Bond sparkar ner kompanjonen för trapporna.

Sekvensen är sex sekunder lång. Användandet av större bildutsnitt samt inte så stora kamerarörelser bidrar till att det är enkelt att följa med i vad som händer trots att klippningen är snabb.

Sammanfattning

I tabellen redovisas resultatet av analysen. Tabellen visar varje scens ASL samt ASL för de fem inledande bilderna när actionsekvensen börjar.

Tabell 9

ASL	Hard Boiled	Internal Affairs	Ip Man	Ip Man 3	Mission: Impossible 2	The Departed	Furious 7	Casino Royale
Hela Scenen	2,94s	3,33s	1,90s	2,21s	1,60s	2,58s	1,78s	1,64s
Inledning av actionsekvens	31,80s	1,80s	1,60s	2,60s	1,40s	1,00s	1,00s	1,20s

Tre av de amerikanska filmerna har en ASL på under två sekunder, medan det bara

är en film från Hongkong som har det. Klipptempot efter det första slaget/skottet är även det högre bland de amerikanska filmerna.

Tabell 10

ASL	USA	Hongkong
Hela scenen	1,85s	2,46s
Inledning av actionsekvens	1,15s	9,45s

Snittet hos de filmer som är producerade i Hongkong är 0,61s högre än hos de amerikanska filmerna. Den stora skillnaden i resultatet är klipptempot efter första slaget/skottet där de skiljer sig mer än åtta sekunder. Det som drar upp ASL i Hongkongproduktionerna är filmen *Hard Boiled* som inleds med en lång tagning innan första klippet.

I tabellen nedan så ser vi hur mycket varje bildutsnitt används.

Tabell 11

Användandet av bildutsnitt	USA	Hongkong
Extrem närbild	18,8%	6,6%
Närbild	21,2%	23,2%
Tät halvbild	13,2%	18,8%
Halvbild	17,5%	20%
Vid halvbild	9,7%	10,7%
Helbild	13,4%	17,2%
Vidbild	6,2%	3,4%

Den största skillnaden som går att utläsa är att de amerikanska filmerna använder sig av extrema närbilder i mycket större utsträckning än filmerna från Hongkong. Det andra bildutsnittet som används mer i de amerikanska filmerna är vidbild.

Diskussion

Syftet med denna uppsats var att undersöka och jämföra klippningen av actionsekvenser i filmer producerade i USA och Hongkong. För att göra det har åtta scener analyserats med Barry Salts metod för att få fram en scens average shot length.

Skillnaden mellan hur actionsekvenserna är klippta är inte så stora som jag trodde de skulle vara på förhand. Den största skillnaden är användandet av extrema närbilder som de amerikanska filmerna klipper till betydligt oftare. Att de amerikanska filmerna har ett högre klipptempo i kombination med högt användande av extrema närbilder och närbilder bidrar ibland till att det är svårt att följa med och se vad som händer i scenen. Lägg därtill de kraftiga kamerarörelserna och det blir ännu svårare att identifiera vad som sker i scenen.

Över hälften av alla bilder i filmerna från Hongkong är halvbild eller större vilket i kombination med det lite långsammare klipptempot gör det enklare att följa med. När en närbild används så är det ofta för att visa träffen av ett slag eller en karaktärs reaktion då hen exempelvis just blivit träffad av ett slag. Detta ger mer tyngd i slagen när de visas tydligt i närbilderna.

Eftersom det skiljer sig i snitt mindre än en sekund i ASL mellan filmerna så är troligen valet av bilder den viktigaste skillnaden. Varje klipp som görs i en film ska vara motiverat och tillföra något, och det är troligen där problemet ligger. I de amerikanska filmerna så finns det klipp som inte berättar något nytt och skapar istället en förvirring, speciellt då det klipps till extrema närbilder och närbilder. I flera situationer så skulle sekvensen gynnas av att ligga kvar på en av de större bildutsnitten istället för att snabbt klippa till en närbild. Detta sker dock även i filmerna från Hongkong men inte i närheten av lika frekvent.

Varför klippningen ser ut som den gör kan bero på många saker. Det hela går tillbaka till det Wiedemann skriver om hur klipparen måste ta hänsyn till den tidigare processen. Hela actionsekvensen finns troligtvis inte filmad i alla bildutsnitt. Det material som klipparen får har gått igenom många steg. Från

manusförfattarens idé och regissörens vision till inspelningen och hur det sedan filmats. Det krävs noga planering med koreografi utfört av både skådespelare och stuntmän. En klippares val påverkas givetvis av detta. Är utförandet av skådespelaren dåligt kan konsekvenserna bli att försöka dölja det med klippning. Klippningen kan även påverkas om filmen riktar sig till en viss publik och vill nå en viss åldersgräns. För tydligt våld kan leda till en högre åldersgräns vilket innebär att filmen når ut till en mindre publik.

Karen Pearlman tar upp i sin forskning hur Dancygers fyra kriterier kan finnas i olika grader i en actionsekvens. De olika kriterierna behöver inte finnas i sekvensen i samma utsträckning utan actionscenen kan bygga mer på ett av kriterierna. Om vi tittar på de sekvenser som har analyserat så ser jag att trots stort användande av närbilder i de amerikanska filmerna så tycker jag inte att identifikation är den starkaste faktorn i scenen. Närbilder är bra för att visa känslor hos karaktärer men de används sällan för att visa hur en karaktär reagerar i dessa fall. Den starkaste faktorn i de amerikanska filmerna är excitation. De använder sig av mycket snabba klipp och kamerarörelser vilket knyter tillbaka till det Bordwell kallar för *The Michael Bay approach* när det kommer till actionklippning. I filmerna från Hongkong är de fyra kriterierna mer jämnt representerade, vilket gör det lättare att identifiera dem i sekvenserna. Till exempel blir intensifiering tydligare tack vare att scenerna inledningsvis har ett lugnare tempo som sedan trappas upp mot slutet. Den upptrappningen är jämnare och går tydligare att se, de amerikanska filmerna börjar i ett snabbt tempo som visserligen ökar mot slutet men det blir inte lika tydligt.

Att välja rätt klipp och hitta rätt rytm i klippningen är svårt, och det kommer alltid vara svårt att förklara vad som är bra eller dålig klippning. Klippning av film utvecklas hela tiden och som klippare är det lärorikt att studera hur olika filmer är klippta. Att se på hur action klipps i olika delar av världen bidrar till ökad kunskap om klippning generellt och kan ge en ny syn på hur action kan se ut. Genom att se på dessa åtta actionsekvenser och studera hur de är klippta och undersöka vilka skillnader det finns har den här uppsatsen bidragit till att kunskap inom ämnet blivit större.

Slutord

Filmklippning kommer alltid att utvecklas och det kommer fortsätta vara svårt att säga vad som är rätt och fel. Actionsekvenser kommer också fortsätta att utvecklas med hjälp av ny teknik och drivkraften att överträffa det som tidigare skapats.

Forskningen kring just klippning av actionsekvenser är väldigt begränsad och det behövs fördjupas ännu mer för att komma fram till hur det bäst ska klippas.

Det finns även andra faktorer förutom klippningen som är viktig för att vi ska bli emotionellt involverade i en actionscen. Hur karaktärerna är uppbyggda innan sekvensen, ljudbilden och skådespel är alla mycket viktiga delar för att fånga vårt intresse. Klippningen är bara en bit av pusslet som bildar en actionscen.

Litteraturförteckning

Filmer

Campbell, Martin. *Casino Royal*, 2006, Metro-Goldwyn-Mayer & Columbia Pictures

Lau, Wai-Keung och Mak, Alan. *Internal Affairs*, 2002, Media Asia Films
Scorsese, Martin. *The Departed*, 2006, Warner Bros. Pictures

Wan, James. *Furious 7*, 2015, Universal Pictures

Woo, John. *Hard Boiled*, 1992, Golden Princess Film Production

Woo, John. *Mission: Impossible 2*, 2000, Paramount Pictures

Yip, Wilson. *Ip Man*, 2008, Mandarin Films

Yip, Wilson. *Ip Man 3*, 2015, Pegasus Motion Pictures

Tryckta källor

Bordwell, David, *Aesthetics in Action: Kungfu, Gunplay, and Cinematic Expressivity*, *At Full Speed: Hong Kong Cinema in a Borderless World*, Yau, Ching-Mei Esther (red.), University of Minnesota Press, Minneapolis, 2001

Bowen, Christopher J. & Thompson, Roy., *Grammar of the edit*, 3rd ed., Focal Press, Oxford, 2013

Crittenden, Roger., *Film and video editing*, 2nd ed., Blueprint, an imprint of Chapman & Hall, London, 1995

Crittenden, Roger (red.), *Fine cuts: the art of European film editing*, Focal Press, Oxford, 2006

Dancyger, Ken, *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*, 5th ed., Focal Press, New York, 2010

Galvin, Peter, *Encore*, juni 2007, Vol. 25 Issue 6

Murch, Walter, *In the blink of an eye: a perspective on film editing*, 2. ed., Silman-James Press, Los Angeles, 2001

Orpen, Valerie, *Film editing: the art of the expressive*, Wallflower, London, 2003

Pearlman, Karen, *Cutting rhythms: intuitive film editing*, 2. ed., Taylor and Francis, New York, 2015

Tasker, Yvonne, *Action and adventure cinema*, Routledge, London, 2004

Wiedemann, Vinca. *p.o.v. A Danish Journal of Film Studies, Film editing - a hidden art?* Aarhus Universitet: Richard Raskin. 1998

Digitala källor

Bordwell, David, *Bond vs. Chan: Jackie shows how it's done*,

<http://www.davidbordwell.net/blog/2010/09/15/bond-vs-chan-jackie-shows-how-its-done/> (Hämtad 2017-10-11) Publicerades, 2010-09-15, Senast ändrad 2014-12-04

Fjällström, Robin (2017) *Filmklipparens roll i Star Wars: Kraften i*

actionsekvenser, Magisterexamen, Falun: Högskolan Dalarna, Akademin

Humaniora och medier, Audiovisuella studier [http://www.diva-](http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1142712/FULLTEXT01.pdf)

[portal.org/smash/get/diva2:1142712/FULLTEXT01.pdf](http://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:1142712/FULLTEXT01.pdf) Hämtad 2017-11-06

Salt, Barry <http://www.cinematics.lv/salt.php> Hämtad 2017-11-01

<http://www.hkfaa.com/winnerlist28.html> Hämtad 2017-11-30)

<http://www.hkfaa.com/winnerlist35.html> Hämtad 2017-11-30)