

Förtexternas funktion som berättartekniska element



Förtexternas funktion som
berättartekniska element

Berättarteknik C
av Christian Sörlin
vt-2001

Handledare
Håkan Nilsson

Abstract

In this study I have tried to explain and show how movie credits have a function for the entire movie, how they technically are created, and how they work as a narrative. The movies I used are of different genres and their credits are produced with various techniques.

The course of action has been to break down their credits to try to find those visual elements that later comes back in the movies, and what those elements tell about them. I have also been looking at the production process of each credit, and what it does for each specific movie. From the material I've collected, I did an analysis in how the credits act as a narrative element.

The results of the analysis showed that the credits more ore less precedes the movies plot, but that it takes several looks at the credits to find all the elements which later comes back in the movies. Those elements have shown to be enormously important for the movie as a whole and the production process as well. If they were changed the end result would be far from as good as this.

Innehåll

1. Inledning	1
Bakgrund	1
Tidigare forskning	1
Syfte och frågor	2
Avgränsningar	2
Metod och Material	2
2. Teknisk utveckling / Historik	3
Kreatörerna	4
Saul Bass	4
Kyle Cooper	5
Animal Logic	5
3. Förtexterna och dess produktionsprocess	5
Vertigo	5
Produktionsprocess Vertigo	7
Se7en	8
Produktionsprocess Se7en	11
The Matrix	12
Produktionsprocess The Matrix	13
4. Analys	14
Vertigo	14
Se7en	16
The Matrix	18
5. Diskussion och Slutsats	20
6. Sammanfattning	20
7. Källor och litteratur	21

1. Inledning

Jag kommer i denna uppsats behandla förtext i film. Avsikten är att ta reda på hur förtexten återspeglar filmens handling, hur de uppnått detta och vilken produktionsmetod de använt sig av. Jag kommer i detalj analysera förtexterna och de berättarkomponenter som sedan återkommer i filmen. Förtexterna jag har använt mig av kommer från filmerna *Vertigo* (1958), *Se7en* (1995) och *The Matrix* (1999).¹

Studien är inriktad på att se hur de motion graphics designers² och regissörer som gjort dessa förtexter går till väga för att presentera filmerna och dess berättelse. Jag kommer kort att återge hur produktionsprocessen bakom förtexten har gått till. Detta för att de har producerats under helt olika förutsättningar.

Bakgrund

Motivet till detta ämnesval är att jag vill arbeta med, motion graphics för format som reklamfilm, förtexter inom film och TV osv. Att på en tid från några sekunder till någon minut presentera en produkt eller en film med hjälp av grafik och musik. Analysen av dessa tre förtexter ger mig då en förklaring till hur de arbetat med olika tekniker och produktionssätt, för att nå sitt mål, och detta stärker förhoppningsvis mitt eget berättande inom motion graphics.

Samtidigt som den digitala tekniken har gått från i princip ingenstans till att vara den som dominerar på mindre än 20 år, så att praktiskt taget vem som helst kan producera film, webbsidor, CD-ROM produktioner m.m. har den grafiska profilen för film och TV blivit allt viktigare och är fortfarande under ständig utveckling. Nu är det relativt angeläget att ha en grafisk profil, att det finns en helhet. Produktionsprocessen för just förtexter har gått från frame by frame³ animering till digital animeringsteknik, vilket är billigare och lättare att jobba med. Motion graphics är ett begrepp som har funnits genom hela filmhistorien, om än i olika former, men fick sin absoluta betydelse i samma stund som musikkanalen MTV lanserades.

Tidigare forskning

Motion graphic design området är välförsett med litteratur, även om de flesta böcker till största delen innehåller olika (inom TV och film) produktioner och inte så mycket text. De böcker jag använt mig av tillhandahåller information om olika bolag och tekniker (2D och 3D animationer m.m.) och de har också olika inriktningar såsom långfilm, video och reklamfilm. Några av de böcker jag har använt är *Motion Graphics, Graphic Design For Broadcast And Film* (2000) Steve Curran, *Pause: 59 Minutes Of Motion Graphics* (2000) Peter Hall & Andrea Codrington och *Type In Motion, Innovations In Digital Graphics* (1999) av Jeff Bellantoni, & Matt Woolman.

Filmer som *Vertigo* och *Se7en* har säkerligen blivit analyserade ett flertal gånger i sin helhet. Jag har dock inte funnit några analyser som utgår från mitt perspektiv, dvs. tillsammans med *The Matrix* om förtexternas funktion som ett berättartekniskt element.

¹ *Vertigo* (1958) Alfred Hitchcock, *Se7en* (1995) David Fincher och *The Matrix* (1999) A & L Wachowski

² En amerikansk företeelse som inte har någon direkt svensk översättning.

³ En tydligare beskrivning av begreppet bild för bild animering.

Syfte och frågor

Förtexterna till *Vertigo*, *Se7en* och *The Matrix* är banbrytande i sin grafiska form och produktion, de är gjorda med olika tekniker och olika grafiska stilar, de fungerar alla som en film i filmen. Eller kanske snarare, en film om filmen, eftersom de på olika vis föregriper och återspeglar handlingen i själva filmen. Syftet med undersökningen är att med stilistiska och kommunikationsvetenskapliga begrepp beskriva hur förtexterna fungerar som berättarelement, och att undersöka om och hur produktionstekniken har någon betydelse för filmens helhet.

Avgränsningar

Då denna uppsats begränsats till tre specifika förtexter med nästan 40 års mellanrum, förstår jag att den utveckling som skett inom TV-mediet under den tiden säkerligen har påverkat de två sista jag använder mig av. Detta kommer jag dock inte att gå in på, då detta avser att vara en analys av de berättartekniska element som återfinns i dessa tre förtexter. Jag kommer endast att använda mig av amerikanskt producerade filmer, *The Matrix* är inspelad i Australien men av ett amerikanskt filmbolag, anledningen till filmvalen är för att det är vanligare att man i Amerika budgeterar filmens grafiska form och låter denna kosta. I Europa och framförallt Sverige⁴ är det fortfarande förhållandevis låg procent av filmens totala kostnad som läggs på den grafiska formen. En aspekt jag inte kommer att beröra är hur förtexten och musiken interagerar, då det endast i *Se7ens* fall är klart att de använt musiken under hela produktionen. Musiken är emellertid en viktig ingrediens, som jag nu valt bort till förmån för de visuella element som finns i förtexterna. I analysen av *The Matrix* kommer jag dock att använda mig av den dialog som är med i förtexten.

Metod och Material

Metoden består av att bryta ner förtexterna och analysera dess innehåll och verkan för filmens handling, detta för att se hur man jobbat med ett narrativ i förtexten. Jag kommer också att gå in på hur de är producerade, då de framställts genom tre olika produktionsmetoder.⁵ Dessa förtexter har också en viktig funktion för filmernas övergripande tema och utseende.

För att kunna beskriva hur förtexterna berättar en historia och för att visa hur förtexterna anknyter till de respektive filmerna använder jag mig av några begrepp⁶ från John Fiskes *Kommunikations Teorier – En Introduktion* (1990). Dessa begrepp har tjänat till att beskriva relationen mellan vissa inslag i förtexterna och vissa inslag i filmerna. Vissa relationer har varit svåra att komma åt med dessa kommunikationsteoretiska begrepp, i synnerhet de som försöker att förmedla en känsla som återkommer i filmen. Jag har här använt mig av det stilistiska begreppet metafor för att beskriva relationen. Metaforen är ett komplext begrepp, det beskrivs i Nationalencyklopedin:

⁴ "Cirka 60 000 kronor av en total filmbudget brukar läggas på grafisk form i svenska produktioner. Då får man i princip vit text mot bild. ... när budgeten kan ligga på ända upp till 20 miljoner kronor för hela filmen." Lindberg, Rebecka "Förtexternas Hollywoodstjärna – Kyle Cooper" Cap & Design, 97-12, Sid. 22

⁵ De olika produktionsmetoderna, *Vertigo* analogt, *Se7en* analogt och digitalt, *The Matrix* digitalt.

⁶ "Ikon = En ikon liknar sitt objekt. Detta är ofta mest uppenbart beträffande visuella tecken: ett fotografi av min moster är en ikon, en karta är en ikon, de vanliga visuella tecknen på toaletter för män och kvinnor är ikoner." "Symbol = En symbol är ett tecken vars samband med objektet är en fråga om konvention, överenskommelser eller regler. Ord är vanligen symboler. Det röda korset är en symbol, siffror är symboler – det finns inget som säger att figuren 2 ska representera ett par av något; det är enbart genom konvention eller regler i vår kultur som den gör det." Fiske, John *Kommunikations Teorier – En Introduktion* Sid. 71.

metafor [-fo:´r-] (lat. meta´phora, av grek. metaphora´, det senare även med betydelsen 'bortförande till ett annat ställe', av metaphe´ro 'bära bort'), stilterm: ett bildligt uttrycksätt där likheter eller inre överensstämmelser motiverar att en företeelse (sakledet) byts ut mot någon annan (bildledet). Att kalla kamelen för "öknens skepp" är ett klassiskt bruk av metafor. [...]

Metaforens egentliga karaktär har varit föremål för en intensiv diskussion, liksom gränsdragningen till andra bildtermer som liknelse, metonymi och symbol. Som regel menar man att metafor är oförmedlad, utan liknelsens "som", och att den saknar symbolens konventionella eller estetisk-metafysiska bakgrund. Dess verkan har bl.a. beskrivits som en interaktion mellan olika associationsfält.⁷

Jag har här tagit fasta på den senare beskrivningen, dvs. "en interaktion mellan olika associationsfält" Förtexterna fungerar också som helheter, som återknyter till filmerna i sin helhet. Jag har därför här valt att även använda ett annat stilistiskt begreppet: metonymi dvs. delen står för helheten.⁸

För att komma åt de produktionstekniska aspekterna har jag utgått från följande litteratur *Motion Graphics, Graphic Design For Broadcast And Film* av Steve Curran. Den är koncentrerad på en rad amerikanska företag och deras produktioner, varje företags portfolio föregås av en kortare intervju med dess grundare. *Pause: 59 Minutes Of Motion Graphics* av Peter Hall & Andrea Codrington, denna bok koncentrerar sig inte på olika företag utan är indelad efter olika produktionssätt (2D och 3D). Den är också mer inriktad mot reklam och musikvideo produktion, icke kommersiella produktioner. *Type In Motion, Innovations In Digital Graphics* av Jeff Bellantoni, & Matt Woolman. Innehåller mera text och täcker i stort upp motion-graphics historien inom film, reklam, musikvideo och konstinriktad film. Detta gör man genom en uppdelning i olika kapitel namngivna efter olika syften som form, meddelande, narrativitet osv. Man berättar mera om syftet bakom olika produktioner, hur de har genomförts och fakta om de designers som gjort dem. Utöver dessa, har böcker inriktade mot postproduktion använts för vissa begreppsförklaringar.

2. Teknisk Utveckling / Historik

Detta avser inte att vara någon komplett beskrivning av den tekniska utvecklingen som föregår de program och tekniker vi jobbar med idag. Att skriva om den fotografiska bildens historia från stillbild till rörligbild skulle här ta för mycket plats. Under de cirka hundra år filmen har funnits har ett flertal filmformat kommit och gått, och även om de tekniska förutsättningarna har blivit bättre är det viktigt att inte glömma av de produktionssätt som funnits utan även ta del av dessa. Förtexterna har varit en del av filmen från allra första början även om det har varit i varierande grafisk form från stillbilder med text till frame by frame animerade sekvenser, och som det ser ut nu med 2D och 3D animerade förtexter helt gjorda i dator. Detta avser att vara en kortare beskrivning över den tekniska utvecklingen, med årtal⁹ som är relevanta för de tre förtexterna och grafisk formgivning för rörlig bild överhuvudtaget.

⁷ Nationalencyklopedin, CD-ROM-utgåvan, Bra Böckers förlag, Höganäs (1998)

⁸ Metonymi beskrivs i Nationalencyklopedin så här: "metonymi´ (senlat. metonymi´a 'namnbyte', av likabetydande grek. metonymi´a, av Nmeta- och o´nyma, o´noma 'namn'), stilistisk figur där ett uttryck ersätts av ett annat, som står i viss relation till det gängse. Det kan gälla orsak mot verkan, del mot helhet, material mot föremål, beröring i rummet eller tiden etc." Nationalencyklopedin, CD-ROM-utgåvan, Bra Böckers förlag, Höganäs (1998)

⁹ Punkterna återfinns i denna bok. Hall, Peter & Codrington, Andrea *Pause: 59 Minutes Of Motion Graphics* Sid. 7-8

- 1937 kom Walt Disneys film *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937) som är 83 minuter lång, där man arbetat med cellanimering (ritad frame by frame). Detta är dock inte den första frame by frame animerade långfilmen.
- 1951 Amerikanska TV-bolaget CBS visar för första gången sin logga, det välkända *ögat*, en bild som ger kanalen en identitet, och ger tittarna känslan av att de är övervakade.
- 1956 Saul Bass gör förtexten till *The Man with The Golden Arm* (1955), förtexten fungerar som ett grafiskt narrativ eller en film i filmen.
- 1962 kommer James Bond filmen *Dr No* (1962) där Maurice Binders förtexter introducerar kameralins och iris som en signatur för James Bond 007.
- 1972 startas datorföretaget Atari och de släpper sitt första spel Pong, ”Many directors and designers later claim inspiration from the cruel graphics.”¹⁰
- 1981 MTV lanseras och musikvideon blir en genre att tala om. Med musikvideon kommer också motion graphics som ignorerade de då rådande konventionerna, för hur grafisk design i TV då skulle se ut. De som visades beskrivs så här ”Flying metallic logos and staid solutions defined on-air graphics; they were products of technology and corporate culture more than of creativity and talent”.¹¹
- 1989 Släpper Avid Technologies Media Composer det första icke linjära¹² redigeringsystemet, som snabbt infiltrerar designbyråer och TV kanaler som ett billigare och snabbare alternativ i motsats till linjära redigeringsystem.
- 1993 lanserar det Montreal baserade företaget Discreet Logic¹³ sitt mångsidiga effektprogram Flame, som anses vara det bästa som hänt motion graphics.¹⁴ Adobe Systems¹⁵ släpper samma år effektprogrammet After Effects, ett lågkostnadsprogram för animering och effekter.

Kreatörerna

Saul Bass

Saul Bass (1920- 1996) studerade grafisk form på Arts Students League i New York och forsatte på den banan vid Brooklyn College NY. Efter examen jobbade han som frilans. Han flyttade till Los Angeles 1946, och startade företaget Saul Bass Associates. Där jobbade han som regissör/producent och gjorde animerade filmer, dokumentärer, reklam och förtexter till

¹⁰ Hall, Peter & Codrington, Andrea *Pause: 59 Minutes Of Motion Graphics* Sid. 8

¹¹ Curran, Steve *Motion Graphics, Graphic Design For Broadcast And Film* Sid. 5

¹² För att redigera video/film finns det två stycken modeller. Icke-linjärt = Digitalt ”klipp och klistra” redigeringsystem som använder hårddiskar istället för band som lagringsmedium. Fritt att arrangera om scenerna hur som helst, utan efterföljande ändringar. Inga generationsförluster. Linjärt = Analogt, band baserat. Kallas linjärt för att scenerna läggs i en linje på bandet. Nackdel, går inte att lägga in klipp mitt i produktionen utan att redigera om det som efterföljer. Uppgifter från <http://www.rushes.co.uk/flash/services/az.html>

¹³ Företag som producerar olika redigerings och effektprogram, återfinns på www.discreet.com.

¹⁴ 1995 återföljs Flame av Inferno (effektprogram) och Fire (redigeringsystem för okomprimerad video).

¹⁵ Effektprogram för rörlig bild, som ger kreatören möjlighet att påverka filmat material på samma sätt som stillbilder påverkas i Photoshop, med effekter. Dessa är produkter från www.adobe.com.

TV-serier.¹⁶ I mitten av 1950 blev han kontaktad av Otto Preminger för att göra förtexterna till *The Man With The Golden Arm*.

De arbetade fram förtexten efter önskan om att den ”should start with the first frame, grab the audience from the moment the projector lights up, and establish the mood of the film...”.¹⁷ Detta var just det han har blivit erkänd för, att konstruera förtexterna så att de hade ett narrativt samband med filmens tema. Saul Bass hann göra förtexterna till ett flertal klassiker som *Psycho* (1960) och *Goodfellas* (1990).

Kyle Cooper

Kyle Cooper studerade grafisk form på Yale University School of Art. Examensarbetet han skrev handlade om förtexter. Efter examen började han arbeta på R/Greenberg Associates¹⁸ i New York, där han snabbt uppgraderades från medhjälpare till creative director. Där var han huvudmannen bakom David Finchers succé *Se7en*, och har också gjort förtexter till bl.a. *Eraser* (1996), *Mission Impossible* (1996) och *Donnie Brasco* (1997). Året 1997 köpte Kyle Cooper tillsammans med två partners R/Greenberg Associates Los Angeles kontor och företaget bytte namn till Imaginary Forces.¹⁹

Kyle Cooper nämns ofta som en pionjär inom filmgrafik, så bra att ”...folk som annars inte haft en aning om att grafisk form för film existerar uppmärksammat genren”.²⁰

Animal Logic

Animal Logic är ett produktionsbolag som, internationellt sett är framgångsrika inom ”visual effects” industrin. Företaget grundades maj 1991 av Zareh Nalbandian och Chris Godfrey. Företaget består av fyra delar Commercials, Films, Play och Logic Research och återfinns i Sydney, Australien. De sysslar med visuella medier inom film, TV, dataspel och Internet. De har bland annat gjort förtexterna till filmer som *The Matrix*, *Holy Smoke* (1999), och *Face Off* (1997). Mera om deras sysslor inom olika digitala medier kan man se på deras hemsida.²¹

3. Förtexterna och dess produktionsprocess

Förtexternas längd i tid återger jag på två olika sätt, en med bolags titel/titlar och en utan. Med bolagstitel menar jag de animationer som påvisar vilka filmbolag som bekostat filmerna, dessa ligger oftast före förtexten. Med förtexten menar jag de filmade eller animerade sekvenser som presenterar filmens namn, skådespelare och regissörer m.m.

Vertigo

Förtexternas längd med bolags titel: 3:22 min

Förtexternas längd utan bolags titel: 2:42 min

¹⁶ ”.. but was best known for introducing a new art form with his opening credit sequences”.

www.britannica.com/eb/article?eu=123309&tocid=0

¹⁷ Bellantoni, Jeff & Woolman, Matt ”Type In Motion, Innovations In Digital Graphics” Sid.14-15

¹⁸ Bröderna Robert och Richard Greenberg startade firman R/Greenberg Associates 1977, och var de som gjorde att motion graphics och filmtitel design blev en industri (USA). De har jobbat med över 400 filmer. 1997 sålde de ut sin filmavdelning som bytte namn till Imaginary Forces. Allt om R/Greenberg Ass. finns på www.rga.com.

¹⁹ Imaginary Forces har sedan starten, förutom att göra förtexter till en massa filmer, också varit med och producerat filmen *Blade* (1998) med Wesley Snipes i huvudrollen, mer fakta om Imaginary Forces finns på deras hemsida. www.imaginaryforces.com

²⁰ Lindberg, Rebecka ”Förtexternas Hollywoodstjärna – Kyle Cooper” Cap & Design, 97-12, Sid. 19

²¹ All fakta om dem är hämtade på deras hemsida, www.animallogic.com.

Ett kvinnoansikte sett i halvbild tonas in ifrån en svart bakgrund. Kameran panorerar till vänster samtidigt som den zoomar in, så att kvinnans mun centreras. När bilden fryses kommer namnet *James Stewart* in snett underifrån. När namnet sedan tonar ut så blir bilden rörlig igen och kameran tilar upp till kvinnans ögon. Hon ser från sida till sida samtidigt som *Kim Novaks* namn kommer in rakt uppifrån och stannar centrerat på näsryggen, under kvinnans ögon.

Texten tonas ut varpå kameran återigen panorerar in till vänster, och kvinnans vänstra öga centreras i bilden och *In Alfred Hitchcocks* tonas in från mitten av bilden och stannar precis under ögat. När texten tonas ut, zoomar kameran in emot ögat och bilden övergår från gråtoner till röda toner. Ur kvinnans pupill växer ordet *Vertigo* fram, när det tar upp cirka halva bilden slår det av på farten för att sedan växa vidare och försvinna uppåt i bilden, detta precis när filmnamnet fyller hela bildrutan horisontellt.

När texten *Vertigo* lämnar centrum av bilden tonas en spiral fram från pupillen, den roterar och växer emot oss och när den fyller upp hela bilden tonas sakta ögat ut och bakgrunden övergår till svart dvs. ögat tonas bort. Spiralen (blå till färgen) stannar av och tonas sakta ut ur bilden samtidigt som en ny spiral bildas i centrum, och en text med följande tonas in till höger i bild.

Co starring Barbara Bel Geddes With Tom Helmore Henry Jones Raymond Bailey Ellen Corby Konstantin Shayne Lee Patrick

När spiralen (ljusblå) så sakta har fyllt upp hela bilden och stannar av, bildas en ny i centrum och texten tonas ut. Då tonar två nya textstycken in i toppen och botten, centrerat.

Screenplay by Alec Coppel & Samuel Taylor
Based Upon The Novel "Dentre les Morts" By Pierre Boileau & Thomas Narcejac

Spiralen växer samtidigt ut och från att ha varit ett tätt mönster under ständig omvandling är det nu en cirkel med ett centrum av svart och en blå färgad ytterkant som ser ut att brinna (ser ut som en solförmörkelse). Den ensam tar upp hela bilden för att samtidigt som den tonas ut generera en ny likartad form i en något ljusare blå ton, och en ny text tonas in i bilden koncentrerad till centrum och nederkanten av bilden.

Director of photography Robert Burks A.S.C.
Techicolor, Technicolor color Consultant Richard Mueller

När dessa tonas ut tonas en ny spiral fram i formen av två skärar. Dess speciella form och färg gör att det till en början är svårt att avgöra om den växer, intensiteten i färgen ser också ut att förändras, samtidigt tonas det in mängder av text till höger i bild.

Art Direction Hal Pereira & Henry Blumstead
Special Photographic Effects John P. Fulton A.S.C.
Process Photography Farciot Edouart A.S.C. & Wallace Kelley
Set Decoration Sam Comer & Frank Mc Kelvy
Titles Designed By Saul Bass

Spiralen växer sedan ut och intensifieras (färgmässigt) här upptäcker vi snart att den inte är kompakt utan ser ut som ett nät (varje skära) och dessutom har ett 3D djup i sig. Den tonas ut och en ny bildas i centrum, denna har likhet med två ögon lagda på varandra varav det ena ligger upp och ner, denna spiral i motsats till de andra roterar inte utan förstoras endast. Samtidigt som denna växer in i bild tonas följande text in, centrerat och nederst i bilden.

Edited by George Tomasini
Assistant Director Daniel Mc Cauley
Make Up Supervision Wally Westmore
Hair Style Supervision Nellie Manley
Sound Recording by Harold Lewis & Winston Leverett

När ögonformen precis går in i texten, tonas texten ut, simultant med detta tonar en ny spiral in i centrumet av den blåa (grön), med nätkonstruktion och rotation. Samtidigt tonar texten

Costumes Edith Head

Special Sequence By John Ferren

in i bildens nederkant. Den blå formens opacitet sänks till noll tillsammans med texten, samtidigt som den gröna växer sig allt större, återigen tonas en ny spiral in i centrum av den gröna, nu gul, samtidigt som en ny text kommer in i bild. Centrerat till vänster.

Music By Bernard Herrmann

Texten och den gröna spiralen tonas samtidigt ut och en ny text tonas in till höger i bild.

Conducted by Muir Mathieson

Texten tonas ut och spiralen går från gult till lila/vinrött och ny text kommer in. Centrerat till vänster i bild.

Associate Producer Herbert Coleman

Spiralen växer sig större och samtidigt som texten tonas ut kommer det en ny spiral lika stor som den lila (som nu tar upp hela bilden), men till färgen gul och inåtväxande. När den lila spiralen tonas ut övergår den svarta bakgrunden till den svagt röda och ögat tonas återigen in i bild. Spiralen krymper sakta in i pupillens mitt och därefter växer en text ut från densamme.

Directed By Alfred Hitchcock

Bakgrunden och texten tonas ut till svart och in i bild tonas en hand som krampaktigt tar tag i en stegpinne, och filmens första scen tar sig sin början.

Produktionsprocess *Vertigo*

På DVD versionen av *Vertigo*²² finns ett kommentatorspar där de två som har restaurerat filmen för DVD utgåvan (Robert A. Harris och James C. Katz), och Herbert Coleman, som var Associate Producer när den spelades in, berättar om dess produktion. Herbert Coleman berättar att förtexterna aldrig diskuterades under inspelningen och att de gjordes först när filmen var färdig. Huruvida Alfred Hitchcock var med vid denna produktion nämns inte heller.

Då den enda hemsidan²³ jag sett över Saul Bass verk (förtexterna till *Vertigo*) i skrivande stund inte ligger uppe så kommer jag att förklara produktionen av denna förtext på ett sätt som är möjligt men kanske inte är det sätt han producerat den på.

Hela sekvensen är filmad med 35 mm:s film, men med två olika produktionsmetoder. De grafiska elementen är med ganska stor sannolikhet ritade för hand och frame by frame animerade. Text och spiraler som är återkommande i förtexten, är gjorda med en *Animation Camera*.²⁴ Som är en kamera monterad på ett vertikalt stativ med linsen riktad nedåt. Den möjliggör att kameran kan röra sig i alla tänkbara vinklar, samt att animeringsbordet under kameran också kan flyttas i sidled. I de filmade sekvenserna har man

²² Återfinns på Universals Collector's Edition utgåva av *Vertigo*.

²³ Finns på www.saulbass.co.uk.

²⁴ Uppgifter om Animation Camera finns i, Cotta Vaz, Mark & Duigman, Patricia Rose *Industrial Light + Magic Into the Digital Realm* Sid. 309

använt sig av avancerade, optiska effekter för att kunna gå från gråtoner till röda toner, avser då den färgförändring som sker i kvinnans ansikte.

Spiralernas form visar sig, när de tar upp hela bildrutan, vara ett komplicerat nät av linjer. Under animeringen av dessa har man flyttat kameran mot bilden för att få spiralen (och textskyltarna) att se ut som den växer emot oss. Animationerna ser ut att sakta in när de tar upp hela bildrutan, vilket är viktigt för att det inte skall se onaturligt²⁵ ut. Detta är också en av de större skillnaderna mellan en bra eller dålig animatör. Motion graphics där hastigheten är konstant ser inte naturligt ut medan en med hastighetsförändringar ser betydligt naturligare ut. Animeringstekniken tillsammans med det typsnitt Saul Bass använder sig av gör att texten behåller sin läsbarhet från pupillens mitt tills att den tar upp hela bildrutan. Spiralerna är konstruerade så att de ger sken av att vara kompakta när de är långt bort i bild men när de fyller upp bilden uppenbaras dess finmaskiga konstruktion. Sekvenserna är animerade mot en speciell typ av film som möjliggör att det svarta senare tas bort, vilket för oss till den andra produktionsmetoden.

För att sätta ihop de animerade sekvenserna med de filmade, har man använt sig av en *Aerial Image Printer*,²⁶ den gör så att en bild projiceras mitt i luften (icke synlig för ögat) mellan projektorn och kameran och blir omfotograferad med andra bildsekvenser på en ny film. Den typ av film man använder till animationerna möjliggör vid slutredigeringen att det svarta runt animationerna tas bort till förmån för de filmade sekvenser, texter och spiraler ligger på. Hela denna process sker utan någon generationsförlust. Därefter har man redigerat ihop sekvenserna till den slutliga grafiska form de har.

Se7en

Förtexterna till denna film har en något komplicerad struktur. Jag kommer dock försöka att med text återge alla de visuella moment som David Fincher och Kyle Cooper skapat för att visa ”.. John Doe’s fetishistic preparation for his life’s work”.²⁷ Förtexternas komplexa uppbyggda innebär att en fem sekunders sekvens kan innehålla upp till 22 klipp. Nedan följer en kort beskrivning om vad som händer innan förtexten tar sin början.

Vi följer Detective Somerset genom hans morgonbestyr, dricka kaffe, knyta slips mm. Klipp från hans lägenhet till första mordplatsen. En kameratiltning, nedifrån och upp, visar ryggsidan av en man liggande i en blodpöl. Här följer en konversation mellan Somerset och en annan detektiv. Klipp till exteriör när Detective Mills introduceras för oss. Mills och Somerset diskuterar varför Mills valt denna stad för sitt jobb. Klipp till interiör hos Somerset, som ligger i sängen, tar av sig glasögonen och startar en metronom. Här följer flera klipp, mellan honom och metronomen, där varje klipp zoomar närmare in i bilden. Sekvensen avslutas med en åskknall och klipp till svart, på vilket förtexten börjar.

Förtexternas längd med bolags titel och introduktion:	6:12 min
Förtexternas längd utan bolags titel utan introduktion:	2:07 min

²⁵ Som i tidigare nämnt datorspelet Pong, där hastigheten är konstant.

²⁶ ”A kind of optical printer capable of having an image projected into the air that is aerilly in focus, meaning it is invisible to the unaided eye but visible to the lens of the taking camera and can be recorded on negative film.” Cotta Vaz, Mark & Duigman, Patricia Rose *Industrial Light + Magic Into the Digital Realm* Sid. 309

²⁷ Croal, N'Gai, “Where Credits Are Due”, Newsweek, 11/10/97, Vol. 130 Issue 19, p92, 1p, 6c

Tid 0.00 min – 0.12 min

En åskknall i samband med en svartruta avslutar den föregående sekvensen och här börjar förtexterna. Det första som tonas in i bild är en bok som vi ser från sidan. Det bläddras i den. En text tonas in i det nedre högra hörnet *New Line Cinema Presents* som ligger på i cirka fem sekunder. Svartruta. *An Arnold Kopelson Production* som tonar in till en bild med två fotograferade händer. Texten ändras till *A Film By David Fincher*. Tre korta klipp på någon sorts apparatur som någon tar på. Ett finger svिसchar förbi.

Tid 0.12 – 0.36

Svartruta. Texten *Brad Pitt* klipps in i två sekunder varpå två bilder klipps in i hans namn. Bilderna är texten *D-35* och en vit cirkel med otydbar text runt. Text tonas bort i svart. Därefter följer tre snabba klipp som visar fingrar där topparna skalas av med rakblad. Svart ruta. Texten *Morgan Freeman* kommer in, och vänds i bild. Snabba klipp på fingrar som doppas i vätska. Vi ser återigen texten *D-35* i en frame som följs av fyra frames fotografi med en tjock död kvinna. Sekvensen avslutas med fingrarna som nu färgar av sig. Klipp till svart och filmens namn dyker upp (ligger på i 2,5 – 3 sekunder) i högra hörnet, blixtrar till och täcker hela bilden för att följas av *D-35* och en vit cirkel i en frame. Texten kommer tillbaka i det högra hörnet för att sedan tonas in i en närbild av en bok ovanifrån som någon bläddrar i. Klipp till en bok som det bläddras i sett rakt framifrån. Text in och bakgrunden tonas till svart *Gwyneth Paltrow* namn blixtrar förbi och små stycken av text (hennes namn) fyller i några frames upp hela rutan, för att sedan stabiliseras. Klipp till en bok som vi ser från kortsidan. Det är någon som skriver i den. *Richard Roundtree* presenteras och tonas ut i små textstycken. I tre frames ser vi ett finger som drar bort ett papper. Sedan ser vi en röd, väldigt diffus bild med ett ansikte och fragment av textstycken.

Tid 0.36 – 0.49

Svartruta. Texten *R. Lee Ermey* blixtrar förbi för att sedan presenteras mot svart. Klipp, i förgrunden ser vi en hand hålla en negativremsa och klippa bort ett negativ. I bakgrunden ser vi en uppslagen bok. Klipp, en hand med omplåstrade fingrar, som klipper bort vita remsor från ett foto. Bakom ser vi pappersremsor, små texter och en bok. Svartruta. Texten *John C. Mc Ginley* som övergår till en bit tejp som blir avriven av ett bandagerat finger. Klipp, till en hand hållandes en remsa med två fotografier. I bakgrunden ser vi en sax, tråd och papper som dubbelexponeras med en bild där en hand kommer in från höger, skjutas ett kort. Det hela bryts av med texten *Se7en* som blixtrar förbi i en frame över hela rutan snabbt följt av texten "In God" på ett papper (sedel) som ligger inne i fyra frames. Svartruta. Texten *Julie Araskog & Mark Boone Junior* som tonas in i en bild föreställandes ett finger som stryker fast ett kort i en bok. Snabbt klipp till en hög med papper och fotografier som det droppas en rödaktig trögflytande vätska på (troligtvis blod). Tillbaka till fingret som stryker fast kortet. Därefter följer tre bilder, de två första negativ och/eller röntgen bilder med otydligt motiv. Den tredje är bilden som fingret strök fast.

Tid 0.49 – 1.08

Klipp, nu i bild, papper med text på som någon precis bläddrar i. När bladet går ner klipps det till svart. Texten *John Cassini, Reginald E. Cathey & Peter Crombie* klipps in, samtidigt som texten *D-36* och *C-24* blixtras in tillsammans med övergången till nästa klipp. Texten *No Key*

och K-98 visas en frame var över presentationen av *Howthorne James, Michael Masee & Leland Orser* som ligger mot en svart bakgrund.

Klipp, vi ser ett finger som stryker ut bläck på en skriven sida, en ny text tonas in. Där kan vi bland annat läsa texten "When you're pregnant...smell becomes capricious, odors that...been appealing suddenly becomes offensive". Någon stryker över vissa ord i denna text med en svart penna. Detta tonas ihop med en bläddrande bok som det fladdrar förbi text på D-35. Svartruta. *Richard Portnow, Richard Schitt & Pamela Tyson* presenteras. C-24 blixtrar till samt en vit bakgrund. Bilden med överstrykningen kommer igen, denna gång med fläddrande text. Ett negativ klipps bort och överstrykningen kommer tillbaka. Detta tonas ihop med nästa sekvens.

Tid 1.08 – 1.32

Ett ansikte som håller på att bli övermålat tonas in i övre högra hörnet samtidigt som texten *Castig by Billy Hopkins, Suzanne Smith & Kenny Borden* kommer in. Ansiktet målas över och bilden blir röd, text fläddrar förbi.

Där efter följer dessa klipp: ett papper som någon skriver på tonas ihop med en bok som det bläddras i. Över till en bild som överst visar ett mörkrum och nederst någon som stryker över text i en bok. I det röda kommer texten *Music by Howard Shore*, ordet music visas över hela bilden i fem frames. Bakgrunden ändras då till papper och en hand som skjuter en remsa med negativ in i en bok. Detta tonas ihop med en bok och en sidvändning i denna, samtidigt presenteras *Costumes designed by Michael Caplan* som tonas ut i svart. Klipp till blixtrar av röntgen bilder, där nästa text kommer in i svart. *Edited by Richard Fracis-Bruce*. Denna klipps in i en bild av fingrar som sätter ihop en pärm, fingrarna är lortiga och omplåstrade. Texten byts till *Production designed by Arthur Max*.

I bakgrunden ser vi fingrar som sätter ihop blad, klipp till svart. Samma text och samma bild men ur en annan vinkel. Klipp till sidvändningar igen som blixtras in med text och tonas till negativ i ett mörkrum (rött). Bild på kvinna som bläddras bort, under ligger ett fasttejp kort på en människa med rakad skalle med stålsaker fastskruvade i bakhuvudet, detta tonas ihop med en bild som föreställer ett öppet sår (ligger inne ett par frames) sekvensen avslutas med en bok som skiftar sida.

Tid 1.32 – 2.07

Svart, en text som släpas över bilden för att sedan stanna. I bild en bok som det bläddras i. *Director of Photography Darius Khondji* in i svart. Klipp till såriga fingrar som drar en nål mellan sig. Klipp till en bok som bläddras från ovan. Nålen tillbaka, bakgrunden blixtras in och tar över nålen som tonar bort. Ny text in i gråvit bakgrund, *Co-producers Stephen Brown, Nana Greewald & Sanford Panitch*.

Klipp till bok från sidan som det bläddras i, här syns en hand. Klipp och samma bok, men här från ovan. Vita textfragment tonas in från höger till vänster. Klipp till fingrar som trär in en sytråd i en nål. Övergår till svartvit bakgrund och en ny text tonas in, *Co Executive Producers Lynn Harris & Richard Saperstein*. Bakgrunden belyses och vi ser en skalle och ett öra. Bilden och texten blixtras bort och en hand kommer in som syr ihop textsidor.

Då i rött med vit text D-35 och den vita cirkeln med siffror, dessa blixtrar förbi. Någon syr och texten Se7en blixtrar förbi stort. Klipp till svart och text in i bild, *Executive producers Gianni Nunnari, Dan Kolsrud & Anne Kopelson*. Inklipp, ett nålshuvudet och en röd bild föreställande en kvinna blixtrar förbi. Text kommer in *Written By Andrew Kevin Walker*, på texten visas ett negativ med massor av repor på. Ordet *Repent* syns några frames, under denna sekvens som har rader av böcker i bakgrunden.

Klipp, en pincett som lägger hår i en påse, under påsen visas bilder på pojkar med svarta remsor för ögonen. Ett snabbt klipp, till en sax som klipper isär foton, en hand visualiseras. Klipp till ett uppslag i en bok där det återfinns tre bilder. Mitten bilden är den enda som är någorlunda tydlig, den föreställer någon gipsad person som ligger i en säng. Detta övergår till bläddrande i en bok och texten *Se7en* blixtrar förbi över hela rutan.

Klipp till en bild där fingrar river av bandage. Nytt klipp till fotografi med pojkar och pincett, detta går ut i svart och texten *Produced by Arnold Kopelson & Phyllis Carlyle* kommer in. En sedel klippas in i bild vänd med texten uppåt. Ett snabbt klipp sedeln kommer in igen, och nu är ordet *God* urskuret och tas bort med hjälp av en pincett.

Klipp till böcker. Klipp till svart och texten *Directed By David Fincher* skakas omkring för att sedan klippas ut till svart och slut sekvens. I det svarta blixtrar det till i ett par frames av vit bakgrund och text som är skriven med krita (min bedömning) texten lyder *No Key*.

Slutsekvensen är egentligen bara svart bakgrund med textfragment som ligger på tvären, där det står i första *color*, andra *end of, pictur* och i tredje *reel, title*. Åskknall och svart...ordinär gata och regn, text *Monday*, filmen börjar.

Produktionsprocess *Se7en*

Förtexten gjordes av företaget R/Greenberg Associates där Kyle Cooper jobbade som creative director, förtexten arbetades fram tillsammans med *Se7en's* regissör David Fincher.

Intentionen med denna förtext var att visa hur *John Doe* fungerade som människa, långt innan han blev presenterad i filmen och samtidigt också ge en föraning om atmosfären i densamma. Tekniskt har man arbetat med väldigt många filmformat, för att kunna applicera *John Doe's* morbida förehavanden och för att ge förtexten samma karaktär som filmen.

Produktionsprocessen för *Se7en* torde vara den av dessa tre som är mest komplicerad att gestalta tekniskt sett. En intressant aspekt av förtexterna till *Se7en*, förutom då dess grafiska form, är produktionen. Man har delvis gått tillbaka till den typ av produktion som Saul Bass jobbade med, frame by frame-animering, och använt sig av avancerade digitala effekt- och redigeringsystem.

Denna film finns utgiven på en dubbel DVD som ingår i New Line Cinema's Platinum serie, där har man möjlighet att se förtexten på tre olika produktionsstadier, där man kan välja att se från storyboardskisserna till den färdiga sekvensen. Där finns också möjlighet att välja olika kommentatorspar, varav ett där Kyle Cooper berättar om produktionen. Detta gör att det är lättare att förstå hur produktionen rent tekniskt har gått till, och hur de olika elementen samverkat.²⁸

Hela den 2:07 min långa sekvensen är filmad med 35 mm film och man har sedan kompletterat fotot med 8 och 16 mm:s film. Anledningen till att man jobbade med så olika filmformat var att Kyle Cooper ville ge sken av att förtexterna var hemmagjorda och för att ge dem dess trasiga utseende "Done to look accidental, but the methodology wasen't accidental".²⁹

Han filmade med gamla handhållna kameror framför glas och lampor för att ge filmen dess speciella färg. Sedan öppnade han kameran för att överexponera filmen och rispa sönder dess yta. Därefter gick de igenom tusentals fot av negativ, och valde ut en handfull av intressanta bilder som redigerades ihop tillsammans med ett för hand ritat typsnitt.

²⁸ Dock finns endast den slutgiltiga versionen med på den bifogade CD-ROM-skivan.

²⁹ Platinumutgåvan av *Se7en*, andra skivan kommentator spåret med Kyle Cooper.

De klippte ihop de små bildfragmenten så att de bildade kortare filmsekvenser och detta lades sedan in i det som var filmat med 35 mm:s kamera och redigerades ihop digitalt. De visuella effekterna är en kombination av den rispade filmen och de digitala effektprogrammen som de arbetar med. Detta kan man läsa mera om på deras hemsida.

En aspekt av denna förtext jag inte har tagit upp är musiken.³⁰ Denna, precis som det grafiska, är lätt suggestiv och medverkar till filmens "Gudstema". Det finns bara en textsekvens i detta musikstycke och denna lyder "You bring me closer to God" och återfinns när ordet God klipps ur en dollarsedel precis innan David Finchers namn presenteras. Tillsammans med förtexten och filmens innehåll, både i dialog och visuella stil, framhäver musiken mycket för filmen, men detta kommer jag alltså inte att ta upp.

The Matrix

Förtexternas längd med bolags titel och introduktion: 1:28 min
Förtexternas längd utan bolags titel utan introduktion: 0:57 min

Efter bolags skyltarna och en toning till svart, 0:31 minuter in i förtexten, börjar textmassor att droppa i oregelbundna mönster över bilden. Under hela sekvensen zoomar vi sakta in närmre mot textmassorna. Texten består inte av vanliga bokstäver utan har något utomjordiskt över sig. Det första tecknet i varje kolumn har en något ljusare grön färg än de efterföljande. Vid tiden 0:37 min utkristalliseras texten "The Matrix", med en något glow-lik grönvit färg, ur dessa fallande textmassor. Vid 0:38 min är texten "The Matrix" helt klar och glow-effekten tonar bort. Inzoomningen ökar tempot och vi har snart texten "The Matrix" över hela bildrutan, med M:et centrerat i bild. Bokstäverna tonas snabbt ut en efter en och M:et är den sista bokstaven som försvinner vid tiden 0:41 minuter.³¹

I övre vänstra hörnet uppenbaras en grön fyrkant, som blinkar och för med sig ett ljud (blink ljud). I bakgrunden hörs en telefonsignal. Vid andra signalen ritar den gröna fyrkanten upp en text, *Call trans opt: received. 2-19-98 13:24:18 Rec:Log>* och telefonsamtalet besvaras.

- Yeah. (Sypher)
- Is everything in place? (Trinity)
- You were not suppose to relieve me!
- I know! But I felt like taking your shift.

Vid "You Were.." målas den gröna texten upp igen denna gång *Trace Program :running* och när kvinnan säger "I know" fylls hela rutan upp med fallande siffror. Vissa har en mer belyst grön färg än andra. Här startar en inzoomning mot siffrorna. Den ser ut att dra sig mot det övre vänstra hörnet. Dialogen fortsätter.

- You like him, Don't You? You like watching him.

Under denna mening byter massan av siffror form från att ta upp hela bilden till att bli nio radiga kolumner till att bli fyrradiga, samt att några siffror utkristalliseras och blir stillastående ovanför kolumnerna. Ett telefonnummer bildas.

- Don't be ridiculous.

³⁰ Nine Inch Nails "Closer" producerad av Trent Reznor.

³¹ Här kan man då diskutera om förtexten tar slut eller inte, jag har gjort den bedömningen att den fortsätter. Att dialogen och de grafiska elementen som följer i bilden tillhör förtexten.

- We gonna kill him, do You understand that?
- Morpheus believes he is the one!
- Do You?
- Doesen´t matter what I believe!
- You don´t do You.

Ett klickljud i bakgrunden.

- Did You hear that?
- Hear what?
- Are You sure this line is clean?
- Course I´m sure!
- I´ll better go.

Under hela denna dialog har inzoomningen mot siffrorna fortsatt och flera har utkristalliserats sig för att bilda numret som stod ovanför kolumnerna. Vid de sista meningarna har vi kommit siffrorna så nära inpå att vi bara ser tre stycken, och dessutom börjar se deras uppbyggnad. Efter "I´ll better go" kommer en nolla in i centrum på bilden och de tre siffrorna ser ut att bukta utåt och vi sugns in i nollan. Vi färdas framåt längs rader av gröna streck, när det sista har passerats kommer en vit prick in i mitten. Den växer snabbt mot oss och när den tar upp hela mitten blir den en ficklampa, och där tar första scenen sin början.

Produktionsprocess *The Matrix*

I motsats till de två föregående förtexterna, har jag i skrivande stund inte hittat någon information om de enskilda människor som har producerat förtexterna och de grafiska element som är genomgående i "*The Matrix*". Men jag har däremot ett företagsnamn på vilka som har gjort detta arbete (Animal Logic). I eftertexterna till filmen står det, *Screen Graphics Thomas Kayser* och *Titles Designed By Greenberg/Schluter*, den förstnämnda avser då den grafik som återkommer som en visuell förklaring i "*The Matrix*" på datorskrmar och liknande. Den kod som hela virtuella världen är uppbyggt på. Den sistnämnda avses då vara förtexterna och de som har gjort deras grafiska profil.

Då förtexterna och den grafik som återkommer i filmen består av samma grafiska form antar jag att de har producerats i samband med varandra, men jag vet dock inte i vilken ordning. Eftersom jag inte har någon information om vilka program som de använt men anser mig ha en så pass stor kunnighet inom området så kan jag med största säkerhet säga att de är gjorda med programvaror såsom Macromedia Director³² och Adobe After Effects. När filmen hade premiär kunde man via deras hemsida³³ ladda hem en skärmläckare som var producerad i Director. Denna skärmläckares grafiska form ser ut som den text vi ser falla på skärmarna i filmen.

Vad gäller förtexten så finns det flera sätt den har kunnat producerats på. De kan ha arbetat med Discreet Logic´s Inferno, eller det tidigare nämnda After Effects. Eftersom jag inte har det tekniska kunnandet av Inferno, kommer den tekniska beskrivningen att utgå från After Effects.

³² Program för att göra multimedieproduktioner, CD-ROM, spel och liknande. www.macromedia.com

³³ Som återfinns på www.whatisthematrix.com.

Om detta är gjort i After Effects har de med största sannolikhet använt en effekt som heter *Particle Playground* "...where dots, text, and even other animated layers can be flung about the screen..."³⁴

Processen går till så att man väljer det typsnitt man vill jobba med After Effects hämtar dem i typsnitts biblioteket i datorn. Man applicerar sedan *Particle Playground* på det lager funktionen skall bestämma över. Då man har lagt in effekten på textlagret ger, man texten den färg man önskar. Här blir det då dubbla kommandon, eftersom första tecknen i varje rad är något ljusare. Sedan följer en rad olika kommandon för att reglera hur texten skall bete sig på skärmen. Man styr alltså dess funktioner och händelsemönster, till exempel snabbhet, tydlighet, position och slumpmässighet, på skärmen. Det sista man applicerar är den så kallade glow-effekten som gör att texten ser ut att lysa. Den får man också justera, hur den skall lysa, vertikalt eller horisontellt, och dess ljusstyrka. Eftersom man animerar över tid så måste det på alla dessa funktioner appliceras *keyframes*, som talar om när de funktioner man applicerat skall agera. Denna funktion, *Particle Playground* återfinns bara i Production Bundle versionen av After Effects. Denna är en något dyrare version med en del utökade funktioner, filter m.m.

4. Analys

Inför denna analys kvarstod frågan om att hitta element som passade in på de tre filmerna och analysera dessa, alternativt analysera filmerna var för sig. Med tanke på deras produktionstekniska olikheter och att det genremässigt är helt olika filmer, så kommer analysen att göras film för film. Det dessa tre har gemensamt är att de på olika vis föregriper och förklarar handlingen i filmerna.

Vertigo

Filmens tema inbjuder till många olika sätt att analysera den på. I denna uppsats är det dock förtexten som är den viktiga, dess funktion för att berätta något ur filmen, mer än att vara en grafisk komposition som berättar vilka som är med och står bakom produktionen. Saul Bass är en av de motion graphics designers som än idag står sig och fortsätter inspirera många. Man bör påminna sig om att det han gjorde i *Vertigo*'s förtexter fortfarande tävlar med möjligheterna hos de datorer som används nu, 40 år efter denna produktion.

Om Saul Bass har sagts "...a pioneer who created vibrant sequences that transformed the function of film titles from pragmatic communication to complete mininarratives which used metaphor to establish the mood and visual character of a film."³⁵

Filmen *Vertigo* handlar om en polis (spelad av James Stewart) som pensionerar sig efter att ha misslyckats rädda en arbetskamrat som störtat från ett hustak. Han lider av akrofobi, och får yrselanfall när han befinner sig på höga höjder. Han kontaktas av en gammal collegekamrat, som vill hyra honom för att skugga dennes självmordsbenägna fru (spelad av Kim Novak). Hans intresse skiftar från arbetsrelation till fascination och han förälskar sig i henne.

I förtexten till *Vertigo* återkommer tre olika grafiska element som alla samverkar. De filmade sekvenserna med kvinnan, spiralerna och textskyltarna. De två första är grafiska element som agerar ikoner och symboler för filmens handling. Textskyltarna i denna sekvens har inte någon annan funktion än att presentera personerna bakom filmen. Kvinnan och spiralerna är däremot återkommande i filmen.

³⁴ Meyer, Chris & Trish *Creating Motion Graphics With After Effects*, Sid. 269.

³⁵ Bellantoni, Jeff & Woolman, Matt *Type In Motion, Innovations In Digital Graphics* Sid. 14

Man har även använt sig av flera berättartekniska detaljer för att ge oss förståelse för namnet *Vertigo*. I själva filmen sker detta genom att vår hjälte placeras i sådana situationer (hänger i en stupränna och tittar ner i en gränd, tittar ner i ett klocktorn) som förklarar hans olustkänslor för höga höjder. Något som förstärks genom att kameran zoomar in samtidigt som den åker bakåt, vilket ger en känsla av djup som för oss skall placera betydelsen av ordet *Vertigo* = svindel. Kamerafunktionen skapar precis som spiralerna i förtexten en otrolig djupkänsla, och detta är den första funktionen för spiralerna i förtexten. Spiralen i förtexten betyder alltså "svindel" på två olika vis, dels som en metafor, då den förmedlar en känsla av svindel (ett grepp som alltså också återkommer i själva filmen) dels som en symbol, genom att den konventionellt representerar "svindel".

De första dagarna James Stewart skuggar sin kamrats fru, följer hon ett speciellt händelsemönster, samma aktiviteter varje dag. Hon går till ett museum för att titta på en tavla föreställande en vacker dam. Denna dam har sitt hår uppsatt i en knut,³⁶ så har också kamratens fru. Knuten har formen av en spiral och fungerar förstås som en symbol för svindel, en återkommande form i filmen. Spiralerna i förtexterna kan därför också sägas fungera som ikoner för inslag i själva filmen, eftersom de liknar symbolernas (i filmen) utformning.

I förtexten är kvinnans ansikte till en början i gråtoner för att sedan tintas till röda toner, detta har sin förklaring i vad som händer med kvinnan. I slutet på filmen är det klart för oss att mannen har blivit lurad. Kvinnan blev mördad i en situation där han inte kunnat agera, en situation på hög höjd.

Filmens visar en dröm Stewart har. Drömmen är utformad som förtexten och innehåller spiraler som snurrar och hans huvud åkande genom dessa. Genom dess ikoniska likhet för detta oss osökt åter till förtextens grafiska form. Samtidigt får vi en förklaring på de röda tonerna som kvinnan tintas till, dessa återspeglas då av döden. Den gula spiralen som kommer från kvinnans öga i början av förtexten är en metafor för det känslotillstånd en människa kommer in i som lider av svindel, att de blir yra, men här även en metafor för den besatthet/förälskelse som James Stewart's karaktär känner för denna kvinna.

De grafiska elementen i *Vertigo*'s förtexter representerar särskilda händelser i filmen. Den röda färgen kvinnan övergår till i förtexten är en indikation på döden och eftersom kvinnan i slutet på förtexten tonas tillbaks till gråtoner antyder det faktiskt en andra kvinna. Spiralernas funktion, förutom att agera som metafor för det känslotillstånd man befinner sig i när man lider av yrsel, återkommer också visuellt. Kvinnans håruppsättning, hennes repetitiva handlings mönster, hans olust för höga höjder och besatthet. Den tidigare nämnda indikationen på en andra kvinna tillsammans med kvinnans håruppsättning fungerar som symboler för filmens handling. Detta gör att förtexten innehåller både metaforer (yrselsymptomen och filmens till en början återkommande händelsemönster) och symboler (konventionellt accepterade betydelser) och ikoner (håruppsättningen och den andra kvinnan) som berättar för oss om filmens handling

Tillsammans utgör dessa berättartekniska grepp en egen helhet, som föregriper och förklarar centrala delar av filmens totala handling. Förtexten är därmed en metonymi för hela filmen.

³⁶ Denna scen återfinns i kapitel 7 "A Portrait of Charlotta", på DVD skivan. Filmerna är indelade i kapitel, vilket gör att man kan se den scen man vill. Samma konstruktion finns på *Se7en* och *The Matrix* där kapitlen då har namngivits.

Se7en

Som jag tidigare nämnt så hade regissören (David Fincher) och motion graphic designern (Kyle Cooper) en speciell avsikt med förtexten, nämligen att presentera mördaren John Doe och förberedelserna för hans livsverk långt innan han syns i filmen.³⁷

En intressant aspekt i sig är att de under förtexten inte visar vad *Se7en* symboliserar, det finns ingenting som antyder att det skall handla om de sju dödssynderna. Vi får heller inte se hur mördaren ser ut, men får en antydning hur han gått till väga för att inte bli hittad förrän hans livsverk är fullbordat.

Filmen *Se7en* utspelar sig i en icke namngiven stad, där vi får följa de två detektiverna Somerset (Morgan Freeman) och Mills (Brad Pitt). Somerset skall inom en vecka gå i pension och Mills skall ta över dennes jobb. Andra dagen på jobbet kommer de till en bestialisk mordplats där ordet *Gluttony* står skrivet och efter ytterligare ett mord (*Greed*) får de förståelse för att de har att göra med en mördare som vill iscensätta de sju dödssynderna. Vi får då följa jakten på den oerhört brutale mördaren John Doe.

I förtexten till *Se7en* finns det många visuella moment att ta upp. Men tre har större betydelse än de andra. Genomgående i denna förtext är att det som syns endast återkommer i filmen vid tre olika tillfällen och fungerar som symboler och ikoner för filmens handling. Det finns tre visuella moment i förtexten som är återkommande: händer, böcker och fotografier. Den sedel man ser i slutet på förtexten kommer också tillbaka i filmen³⁸ men är då av underordnad betydelse och refererar då (i förtexten) till textfrasen "You bring me closer to God". Dessa tre delar kan man placera in i tre olika scener i filmen, och det är endast där vi får en förklaring, och förståelse för dem.

Händerna har i förtexten två funktioner, dels det faktum att de inte hittar några fingeravtryck efter John Doe, och att de faktiskt hittar fingeravtryck till den de tror är mördaren men visar sig vara John Doe's tredje offer (mannen i sängen "Sloth"). Vi får i förtexten se händer vid ett flertal tillfällen. Händer som tejpar fast foton i böcker, som bläddrar i böcker och som skalar av något med ett rakblad från fingrarna. I kapitel 23 "A reason to knock" slår Mills och Somerset in dörren till en lägenhet de tror vara mördarens. Efter en grundlig genomsökning visar det sig att det inte finns ett enda fingeravtryck i hela lägenheten, detta trots att man hittar ett flertal bevis som pekar på att det är mördarens bostad. Bland annat hittar man fotografier i lägenhetens mörkrum, föreställande Mills när han står i trapphuset hos det tredje offret "Sloth" och skriker åt en fotograf, som senare visar sig vara John Doe.³⁹ Man har i förtexten gjort en placering av detta viktiga moment: någon som skalar av sina fingeravtryck, och att denna någon har omplåstrade fingrar. Man har redan där "visat" vems fingrar det är, och detta blir styrkt i kapitel 29 "Surrender", när John Doe kommer in på polisstationen med blodiga kläder, omplåstrade fingrar och anger sig själv.

Böckerna är det andra objektet som är återkommande i förtexten. De agerar som ikoner på det sätt att vi känner igen dem men kan inte säkert säga att det var dessa vi såg i förtexten. Man ser vid flera tillfällen omplåstrade fingrar skriva och/eller ta i böckerna. Han sitter och för in anteckningar och foton i dessa (dag) böcker. I kapitel 23 "A reason to knock" kommer poliserna tillbaka. När de undersöker hans lägenhet hittar de ett rum fyllt med böcker från

³⁷ Första kontakten med John Doe görs 54:19 minuter in i filmen i kapitel 18 "Feeding Off His Emotions".

³⁸ I kapitel 23 "A Reason To Knock", då i form av en låda full med pengar.

³⁹ Detta uppdragas i kapitel 23 "A reason to knock" när de blir beskjutna av John Doe och senare tar sig in i hans lägenhet.

golv till tak. I dessa skriver John Doe ner sin syn på världen och sina medmänniskor och där skulle man säkert ha kunnat hitta en bättre förklaring till hans livs projekt, de sju dödssynderna. Och det är ju också tack vare bibliotekets utlåningsregister man har lyckats spåra John Doe.

Det tredje objektet är fotografierna som kommer tillbaka i kapitel 17 "Sloth", där John Doe under ett års tid har haft en man fastbunden i en säng och gjort medicinska experiment för att sakta se honom tyna bort. I offrets lägenhet hittar de foton som han tagit under det år han haft mannen i sängen, för att kunna se dennes fysiska förändring. Ett av de fotografier som skyntar förbi (cirka 1:32 min. in i förtexten) visar ett huvud med kirurgiska instrument fastskruvade. Vid tiden 1:55 min ser man händer som lägger ner hår med pincett i ett litet fodral. Under detta är det fotografier föreställandes en man som ser ut att vara bunden till händerna.

Fotografiet som visar ett huvud fungerar här som en ikon, eftersom det liknar de foton som senare återkommer i tredje offrets "Sloth" lägenhet, och därmed ger oss ett samband mellan förtext och film. Problemet med fotografierna i förtexten är att man inte ser om de kan härledas till tredje offret "Sloth". Vissa av de foton som passerar skulle kunna vara tidiga bilder på offret, men detta går inte att säkerställa. Fotografierna de hittar i John Doe's lägenhet som visar Mills skrikande åt en fotograf har inget samband med de foton som är återkommande i förtexten. Men kan väl fungera som en indikation på att John Doe fotograferar sina offer.

De enda indikationerna på att det som visas i förtexten har ett sammanhang i tid med filmens handling, är sekvenserna när John Doe med rakblad skär av sina fingeravtryck, och när han skriver i sina böcker. Men på grund av att det fanns hundratals böcker i hans lägenhet vet vi inte i vilken bok han skrev och därför inte hur det som skrevs i förtexten ligger i förhållande till tiden för mordet. Att de inte hittar några fingeravtryck på någon av mordplatserna (inga tillhörande John Doe) och inte ens i hans lägenhet gör tid och rum aspekten ännu svårare att placera, man kan helt enkelt inte avgöra hur länge detta arbete (planeringen av mordet) har hållit på. Här uppstår ett kronologiskt intressant problem. Med tanke på filmens slut, så verkar brottet ha planerats under en längre tid, för att lyckas med de två sista offren, men hur kunde John Doe veta att Detective Mills skulle börja som utredare där. Offret "Sloth" har legat i sin säng i närmare ett års tid, övervakad av John Doe, hur visste han (ett år tidigare) att Detective Mills skulle börja där, det är tack vare honom som de sju dödssynderna slutförs. Vi får ingen indikering på när det utspelas, vi vet dagarna men inget mer, kanske är tid ett olämpligt sätt att tänka på i filmen.

Dessa tre element (böcker, händer, fotografi) i förtexterna som återkommer i filmen bygger i huvudsak på ikonisk likhet. Men till skillnad från *Vertigo* så förklarar filmens handling förtextens handling lika mycket som omvänt. Genom filmens handling får vi förståelse för att förtexten handlar om John Doe, och genom att förstå detta får vi en större förståelse för filmen. Förtexten kan därför ses som en förhistoria som vi kan förstå först efter att ha sett filmen. Då fungerar elementen också som symboler för John Doe, en beläst och beräknande mördare.

De grafiska komponenterna i förtexten till *Se7en* är inte begränsade till de tre jag har tagit upp, det finns ett flertal som ger oss filmens attityd och stämning. En av de övriga är alla textinläggningar, dessa är handskrivna, för att ge känslan av att de är hemmagjorda. Förtexten fungerar också som en övergripande indikator på hur filmen kommer att framträda, i detta fall

ganska mörk. Detta görs tillsammans med de dunkla färgerna och det skitiga utseendet som är genomgående i förtexten. Den fungerar därmed också associativt, dvs. den agerar metafor till filmen. Detta skiljer sig bara i de sista scenerna som utspelar sig i öknen, dessa scener är de enda när det inte regnar.

Förtexterna till *Se7en* är därmed en metonymi för hela filmen, men de är inte bara en del som står för helheten, de är en del av helheten som ger en bakgrundshistoria till själva filmen. Därmed är det svårt att avgöra om förtexterna skall ses som en del av själva filmen, eller om de kan frikopplas från filmen.

The Matrix

Vad avsikten med denna förtext vid produktionen var har jag inte funnit någon information om.⁴⁰ Tanken är säkerligen att ge oss (åskådarna) en inblick och förståelse för vad *The Matrix* består av och hur det är uppbyggt. Att den fungerar som en förklaring på filmens tema, den digitalt konstruerade världen. Namnen på de människor som har huvudrollerna i filmen (Morpheus, Neo och Trinity), visar sig om man tränger in i filmens handling ha en djupare innebörd. Detta kommer jag inte att gå vidare in på i analysen, men dock kort återge deras namn och funktion för filmen som helhet.⁴¹

Filmerna *The Matrix* handlar om datorprogrammeraren Thomas A. Anderson alias Neo (spelas av Keanu Reeves) som söker sanningen om världen Matrix och mannen Morpheus (Laurence Fishburne) som skall veta allt om Matrix. Dessa namn drömmer han om och letar ihärdigt efter. Han blir kontaktad av Trinity (Carrie-Anne Moss) som för honom till Morpheus för att göra ett livsavgörande val. Filmens handling bygger på den värld som skapades efter ett krig mellan människorna och datorerna/AI,⁴² som datorerna vann. Den värld han nu lever i är en artificiell värld bestående av ettor och nollor och går under namnet *The Matrix*. Människorna befinner sig i små kapslar i underjorden och odlas fram av datorerna. Därför behövs en man som kallas "The One", och det visar sig vara Neo. Han är den utvalde som kan ta sig in i systemet och frigöra människorna. Mot sig har han de så kallade "Agents" som fungerar som "Gatekeepers" i den artificiella världen (datorn). De har till uppgift att stänga igen de luckor som finns i *The Matrix* och de har förmågan att kunna ta över vilken människokropp som helst. Detta gör de för att kunna stoppa Neo och de andra som är frigjorda från systemet och som försöker ta över *The Matrix*.

I förtexten till *The Matrix* droppar textmassor fram över bilden för att utkristallisera filmens namn. Tecknena som fyller skärmen har för oss ingen förklaring och dess grafiska form liknar inget skriftspråk vi känner igen. Två stycken specifika scener i filmen ger oss en förklaring till vad *The Matrix* är och består av. Den första scenen är när Neo och Morpheus besöker "The

⁴⁰ Finns inget extra spår på DVD-skivan, inte heller på produktionsbolagets hemsida.

⁴¹ Morpheus = grekisk drömgud. Han är den som ger Neo chansen att välja, tar han det röda pillret får han veta sanningen om *The Matrix*, tar han det blåa pillret fortsätter hans liv i ovisshet. Neo = Den ende, den nye, han är den ende som kan bryta ner *The Matrix* och ta över systemet, den utvalde. Trinity = Treenigheten, fadern, sonen och den helige anden. Fadern i detta fall är Morpheus som lär upp Neo för hans stora uppgift. Sonen återfinns i Neo som med hjälp av Morpheus lär sig tygla de krafter han har. Den helige anden i detta fall är Trinity, hon är den som när Neo blir skjuten och ser ut att gå bort väcker upp honom och får honom att inse att han är den utvalde. Sypher = en omskrivning av cyber, han är den som ser luckorna i *The Matrix*, som skickar in och tar ut dem därifrån, men också den som försöker sälja Morpheus och Neo till "Agents" för att få komma in i systemet igen. Återigen är det Trinity som räddar dem, den helige treenigheten Morpheus, Neo och Trinity.

⁴² AI = Artificiell Intelligens.

white room”⁴³, detta rum är enligt Morpheus ”-The mental projection of your digital self” ett rum som digitalt kan bestå av vad du helst önskar och fruktar. Där beskriver och visar Morpheus vad det var som hände och hur jorden vi känner igen nu ser ut. Detta för att få Neo att förstå vad *The Matrix* är. I denna scen gestaltas *The Matrix* genom att rummets scenarion ändras, från vitt innehållandes ingenting, samma rum men med fåtöljer och en tv, fåtöjlerna och TV:n i ett scenario som liknar en krigszon. Detta rum återkommer vid flera tillfällen i filmen som det rum de övar upp sina färdigheter i ”The Training Program”. Men den här första scenen är alltså den som visar hur det hela har uppkommit och fungerar. Detta är den första visuella kontakten för Neo. Detta är innebörden av den kod som agerar förtext.

Scen nummer två,⁴⁴ utspelar sig i kontrollrummet på ”Nebuchadnezzar”⁴⁵ (Morpheus svävar), när Sypher, en av Morpheus anhängare, sitter framför flera monitorer och avläser dess information. På dessa monitorer rinner koden, den som är *The Matrix*, där ser Sypher de luckor som gör det möjligt för dem att ta sig in i den digitala världen. Detta är Neo’s första visuella (kod) kontakt med hur systemet ser ut och är uppbyggt. Och detta ger oss också en förklaring till förtextens grafiska form. Koden som agerar på dessa skärmar är nämligen exakt identisk med den som framhäver namnet *The Matrix*, i förtextens början.

Dessa två scener ger oss en förklaring till vad denna kod är och hur den fungerar, men det finns också en scen som visar att Neo är ”The One”. I kapitel 36 ”He is the one”, i en situation emot ”Agents” får Neo den kontroll över systemet han behöver för att kunna motarbeta detta. När han finner att han är den utvalde visas allt runt om honom som den kod vi ser i förtexten och han får förmågan att kontrollera den, och kan därför oskadligöra sina fiender.

Förtexten i sig fungerar både som ikon och symbol för filmen. Som ikon i det faktum att den efterliknar de grafiska moment (koden *The Matrix*) som jag redogör för nedan, och som symbol för filmen som helhet. Vi blir genom förtexten presenterade för *The Matrix* långt innan vi har förstått dess innebörd och funktion. Vi får se koden från utsidan i filmens namnpresentation, vi går snabbt över till en telefonspårning, ett samtal mellan Trinity (hon befinner sig inne i *The Matrix*) och Sypher (ombord på Nebuchadnezzar), som spåras av ”Agents”. De fallande tecknena visar vad *The Matrix* är och dess uppbyggnad, siffrorna som följer visar hur ”Agents” gör för att spåra människorna som är inne i systemet. Sypher letar de luckor som finns i koden, för att ta sig in i *The Matrix* och det är precis vad som händer oss som betraktare i förtexten, vi transporteras genom koden till den artificiella värld systemet består av och möter där i första scenen Trinity.

Jag nämnde tidigare svårigheten med att se vart gränsen mellan förtexten och filmen går, kanske är det så att det inte finns någon egentlig förtext, utan textskylten fungerar som en digital port in i filmen, att vi leds in i handlingen och ”*The Matrix*”. Eller så kan inledningen agera som en metafor för det kontrollsamhälle filmen utspelar sig i, inte då bara de scener jag har tagit upp utan filmen som helhet. Att den är helt igenom digital återspeglar också filmens övergripande tema.

Även med *The Matrix* är förtexternas metonymi mer komplex än i *Vertigo*. Det är uppenbart att de kan beskrivas som en del för helheten, men dess ikoniska likhet med scenen där Sypher tittar på den visuella koden för *The Matrix*, kan förtexten också beskrivas som att vara just *The Matrix*. Vi som betraktare möter i såfall här den visuella koden som tillåter oss att se

⁴³ I kapitel 12 ”The Real World”, 38:39 minuter in i filmen.

⁴⁴ I kapitel 19 ”Dealing for bliss”, 61:05 minuter in i filmen.

⁴⁵ Nebukadnessar var en babylonisk härskare som intog Jerusalem ca 600 fkr.

genom *The Matrix*. Det är alltså även här svårt att se om förtexten inte skall ses som en del av filmen, snarare än en historia som föregriper handlingen i filmen.

5. Diskussion och Slutsats

Gemensamt för dessa tre förtexter, är att det är svårt att tänka sig dem producerade under andra förutsättningar. Efter att ha analyserat deras innebörd för filmerna och deras grafiska profil, är det svårt att visualisera sig dem i en annan form. Att de också spelar en stor roll för filmernas övergripande tema står också klart efter analysen. Vad skulle *Se7en* vara utan presentationen av John Doe, hur skulle vi förstå den skräck för höga höjder James Stewarts karaktär har om vi inte uppfattat spiralerna i förtexten, och vad skulle hända om vi i *The Matrix* förtexter inte sögs in i den digitala värld filmen utspelar sig. Utan dessa förtexter skulle filmernas helhet inte bli densamme.

Dessa tre förtexter är trots sina olika produktionsmetoder och olika genre typer, tre förtexter som fungerar som berättare. De ger oss som tittare en chans att förstå filmernas övergripande tema utan att vi vet om det. Att förhållandet i övergångar mellan förtext och film är olika i dessa, i *Se7ens* och *The Matrix* fall något tydligare än i *Vertigos* är inget som påverkar deras nytta för filmen, utan dem skulle det vara svårt att förstå vad filmen egentligen handlar om. Man kan tänka sig att man i de två förstnämnda, redan under manusskrivandet har beslutat sig för vad man vill åstadkomma med förtexten och hur denne skall se ut. I *Vertigo* vet vi att så inte är fallet, då förtexten gjordes efter att filmen var färdig. Man har i produktionsprocessen använt sig av den teknik som bäst kan åstadkomma det man bildligt vill visa. Att det sedan skiljer nästan 40 år mellan förtexterna/filmernas produktion, gör ju inte det hela sämre.

6. Sammanfattning

I denna studie har jag försökt förklara och visa på förtextens funktion i film, hur de tekniskt är gjorda och hur de fungerar som berättare. Filmerna jag har använt mig är av olika genrer och förtexterna producerade med olika tekniker, filmerna är *Vertigo*, *Se7en* och *The Matrix*.

Tillvägagångssättet har varit att bryta ner förtexterna för att försöka utröna vilka visuella element som sedan har återkommit i filmen, och vad de berättar om densamme. Jag har också tittat på produktionsprocessen för varje förtext och vad den gör för filmen. Utifrån detta material jag samlat på mig har jag gjort en analys i hur förtexterna agerar som berättartekniska element.

Resultatet av analysen visar att förtexterna mer eller mindre föregår filmens handling, men att det dock krävs ett antal "tittar" på förtexterna för att hitta alla moment som senare är återkommande i filmerna. Elementen har visats sig vara enormt viktiga för filmens helhet, och produktionsprocesserna lika så. Skulle man ändra någon av dem så skulle slutresultatet bli långt ifrån lika bra.

Källor och litteratur

Tryckta källor:

Curran, Steve "Motion Graphics, Graphic Design For Broadcast And Film" (2000) Rockport Publishers Inc. 33 Commercial Street Gloucester, Massachusetts

Bellantoni, Jeff & Woolman, Matt "Type In Motion, Innovations In Digital Graphics" (1999) Thames & Hudson, 181a High Holborn, London WC1V 7QX

Hall, Peter & Codrington, Andrea "Pause: 59 Minutes Of Motion Graphics" (2000) Universe Publishing, A Division of Rizzoli International Publications Inc. 300 Park Avenue South New York, NY 10010

Meyer, Chris & Trish "Creating Motion Graphics With After Effects" (2000) Publishers Group West, 1700 Fourth Street, Berkeley, CA 94710

Cotta Vaz, Mark & Duigman, Patricia Rose "Industrial Light + Magic Into the Digital Realm" (1996) Virgin Publishing Ltd, 332 Landbroke Grove, London W10 5AH

Fiske, John "Kommunikations Teorier – En Introduktion" (1990) Wahlström & Wistrand Tryckt hos Centraltryckeriet AB, Borås 1997

Croal, N'Gai "Where Credits Are Due - Focuses on the work of cinematic title designer Kyle Cooper." Newsweek, 11/10/97, Vol. 130 Issue 19, p92, 1p, 6c

Lindberg, Rebecka "Förtexternas Hollywoodstjärna – Kyle Cooper" Cap & Design, 97-12, sid. 18-23

Otryckta Källor:

www.imaginaryforces.com

www.rga.com

www.animallogic.com

www.whatisthematrix.com

www.britannica.com

www.adobe.com

www.macromedia.com

www.saulbass.co.uk

www.discreet.com

www.rushes.co.uk/flash/services/az.html

www.imdb.com

Filmer:

Vertigo (1958), Alfred Hitchcock, Alfred J. Hitchcock Productions, Paramount Pictures

Se7en (1995), David Fincher, New Line Cinema

The Matrix (1999) Andy & Larry Wachowski, Silver Pictures, Village Roadshow Productions

Eraser (1996), Chuck Russell, Warner Brothers

Donnie Brasco (1997), Mike Newell, Tristar Pictures, Mandalay Entertainment

Mission Impossible (1996), Brian De Palma, Paramount Pictures

Blade (1998), Stephen Norrington, Imaginary Forces, New Line Cinema

Holy Smoke (1999), Jane Campion, Miramax Films

Face Off (1997), John Woo, Paramount Pictures, Touchstone Pictures

The Man With The Golden Arm (1955), Otto Preminger, Carlyle Productions

Snow White and the Seven Dwarfs (1937), David Hand, Walt Disney Productions

Dr No (1962), Terence Young, Danjaq Productions, Eon

Psycho (1960), Alfred Hitchcock, Shamley Productions

Goodfellas (1990), Martin Scorsese, Warner Brothers

Musik:

Nine Inch Nails "Closer To God" (1994) Trent Reznor, Universal International