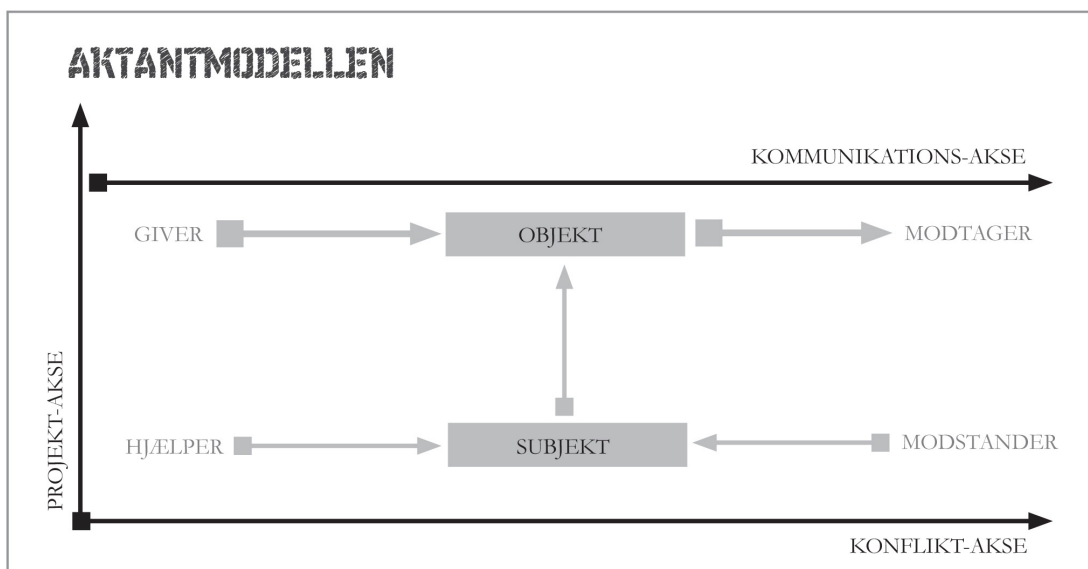


Modsat berettermodellen, der beskriver handlingsforløbet, beskriver aktantmodellen hovedpersonens mål og de forskellige personers forhold til hinanden. Modellen er igen taget fra eventyrverdenen, men kan overføres til mange film. Aktantmodellen består af tre akser:

- 1) **Projektakse**, der beskriver hovedpersonens projekt. Altså hvilket mål hovedpersonen gerne vil opnå i løbet af filmen.
- 2) **Konfliktakse**, der beskriver hvem eller hvad, der hjælper hovedpersonen frem mod det endelige mål.
- 3) **Kommunikationsakse**, der beskriver hvem der til sidst giver hovedpersonen nøglen til opnåelsen af målet.



Subjekt: Vi begynder med at finde fortællingens hovedperson, der er subjektet.

Objekt: Herefter kigger vi på, hvad hovedpersonen gerne vil opnå i løbet af historien. Hvad er hovedpersonens mål?

Hjælper: Men for at nå frem til målet til sidst, er der ofte nogle eller noget, der hjælper hovedpersonen på vej. Dette kaldes hjælpere. En hjælper kan både være person, en genstand, men faktisk også egenskaber hos hovedpersonen selv.

Modstander: For at der kan være en konflikt i fortællingen, så er det ofte ikke så let for hovedpersonen at nå målet. Der er nogle modstandere, der ikke ønsker, at han skal lykkes med projektet.

Giver: Når konflikten er løst og prøverne bestået, så er der en person, der til slut giver hovedpersonen, det han ønsker. Dette kaldes "en giver".

Modtager: Modtageren er ofte den samme person som subjektet - i hvert fald, hvis historien ender lykkeligt.