

# Kortfilm

## Kortfilm

- typisk mellem 5 og 10 minutter
- uhyre komprimerede fortællinger
- sammenlignelige med et digt
- har sin egen fortællemåde, der adskiller sig radikalt fra den, man finder i mainstream spillefilm
- replikker brugt så lidt som muligt, og kun når de er personspecifikke, persondefinerende og persondifferentierende

## Raskins 7 parametre

Professor Richard Raskin har opstillet 7 parametre for, hvordan en god kortfilm er sammensat.

### Første parameter

De bedste kortfilm har kun én hovedkarakter, og det er hans eller hendes historie, der er det centrale i filmen og som instruktøren ønsker at fortælle.

### Andet parameter

De bedste dramatiske øjeblikke skabes af personer, som træffer meningsfulde valg i deres samspil med hinanden, er det andet parameter.

### Tredje parameter

I en kortfilm, som varer mellem fem og 15 minutter, er der i sagens natur ikke lang tid til at sætte lys på scenen. Vi skal inden for de første få minutter kende vores hovedkarakter og den eller de konflikter, som historien bygger på. Generelt vil instruktøren karakterisere sine vigtigste personer gennem en række grundlæggende egenskaber, ikke først og fremmest i kraft af det de siger, men langt mere gennem de handlinger de foretager sig.

I kortfilmen betyder det imidlertid ikke, at personen er så firkantet, at vi altid kan forudsige, hvordan personen reagerer i bestemte situationer. Tværtimod er det ofte sådan i kortfilm, at de vigtigste karakterer reagerer overraskende og uventet i afgørende situationer, men samtidig uden grundlæggende at bryde med deres karakter.

### Fjerde parameter

Det fjerde parameter er lyd. Lyde kan for eksempel ofte være det, der flytter både karakterens fokus og seerens. Raskin mener imidlertid, at en af de lyde i filmen, der bør holdes på et minimum, er dialogen.

### Femte parameter

I en del kortfilm spiller en ting en central rolle i historien. For hovedkarakteren vil denne ting have en ganske særlig betydning, og den vil fortælle en væsentlig del af historien.

### Sjette parameter

På samme måde bør historien i en kortfilm være så enkel og uden et væld af detaljer, at der bliver plads til, at seeren kan fordybe sig, dvæle ved og være nysgerrig i forhold til historien. Det er i virkeligheden i det rum, vi som seere skaber historien, fordi vi digter med, gætter på udviklingen, skaber orden, organiserer etc. På den måde bliver seeren ikke en iagttager, men en deltager.

### Syvende parameter

I en vellykket kortfilm er ikke bare hver begivenhed, men hver eneste frame (billede), der ikke er essentiel for filmen, klippet ud. Det er koncentratet af historien, der er tilbage. Alt uvæsentligt er kasseret.

En af måderne at afslutte på kunne være at vende tilbage til filmens udgangspunkt.

## Dialogen

Et af de væsentlige elementer, som Richard Raskin har peget på som kortfilmens særlige karakteristika er netop dialogen – og den er ofte fraværende eller meget sparsom i kortfilmen.

Replikker i den gode kortfilm bruges kun til at definere og placere en person eller til at adskille personer fra hinanden. I kortfilmen er det aldrig ligegyldigt hvem, der siger hvad.

## Berettemodellen

Grundlæggende har berettermodellen i overskrifter følgende struktur:

**Anslaget** skal vække seerens interesse og give et bud på, hvad vi kan forvente os af filmen.

**Præsentation** af de vigtigste personer og deres indbyrdes forhold, af miljø samt den første snert af fortællingens konfliktstof.

**Uddybning** hvor vi får flere detaljer om konflikten. Seeren lærer de to bedre at kende. Deres forskellige motiver kommer til at stå klarere, og seeren identificere sig med personerne.

**Point-of-no return** er den foreløbige kulmination af historien. Hovedpersonen befinder sig i en afgørende fase, hvor vigtige beslutninger træffes, og hvor seeren langt hen ad vejen forstår konfliktens omfang, og de egentlige motiver bag konflikterne begynder at få konturer. Grunden til, at man kalder det point-of-no return, er, at hvis det set-up, som er blevet tilrettelagt i præsentationen og uddybningen, og som her foreløbig kulminerer, virker, vil seerne blive hængende, fordi de er så grebet, at de simpelthen må se slutningen, så de ved, hvordan det ender for historiens vigtigste personer.

I **konfliktoptrapningen** vil alle kort blive lagt på bordet. Den afgørende kamp mellem de to modstandere bliver sat ind. Alt kan stadig ske. Seeren bliver holdt hen i spænding.

**Klimaks** nås i det øjeblik konflikten finder sin løsning eller snarere afklaring. Seerne har fulgt kampen så længe med argumenter for og imod, at de nu selv kan afgøre, hvem de ser som tabere og vindere.

I **udtoningen** får seeren en sidste chance for at identificere sig med personerne og leve med i konsekvenserne og reaktionerne på udfaldet af konflikten.

## Aktantmodellen

Aktantmodellen tager udgangspunkt i hovedpersonen - **subjektet**. Det er helten/prinsen osv., der skal gå så grueligt meget igennem, før han får prinsessen og det halvekongerige. Og prinsessen og hvad deraf følger er historiens mål - **objekt**.

I modellen er også en eller anden, der forærer helten/subjektet den begærede prinsesse/objektet. Denne kaldes en **giver**, og er som regel den gamle konge, men kan i princippet (som subjekt og objekt) være hvem som helst. Modellen opererer også med en **modtager** – den der får objektet – og modtageren er som regel subjektet, men en gang imellem kan modtageren faktisk være en eller anden, som subjektet har hjulpet – f.eks. sin syge bror.

For at det hele kan være spændende udsættes subjektet for nogle prøvelser undervejs – og her møder han som regel sin **modstander** (f.eks. den onde stedmor eller heksen i skoven). Men han kan også møde en **hjælper** (f.eks. de syv små dværge eller den gode fe). Både hjælper og modstander kan være andet end personer – en ting eller et begreb (f.eks. kan modstanderen være egoisme og hjælperen medfølelse).

## Tre-akter-modellen

Modellen er først og fremmest anvendt i forbindelse med spillefilm, og ofte ser man kortfilm, der slet ikke passer ind i denne skabelon. Det gør imidlertid kortfilmen "Blodbrødre" ganske godt.

Tre-akter-modellen deler, som navnet siger, filmen op i tre akter. Første akt er begyndelsen. Anden akt midten, og sidste akt slutningen. I første akt ligger filmens set-up. I anden akt følger vi filmens konfrontation. Og i sidste akt oplever vi udfaldet og løsningen på konflikten.

### Første akt

Efter et kort anslag, hvor man typisk bliver præsenteret for filmens hovedperson, bliver konflikten etableret. Andre personer, der er vigtig for konflikten, bliver præsenteret, og vi får det første indtryk af personernes indbyrdes forhold samt den første tegning af det miljø, hvor historien og konflikten udspiller sig.

Vi får også allerede her et tydeligt billede af, hvad det er vores hovedpersons behov, begær, ønske etc. er

I slutningen af første akt indtræffer der et såkaldt plot-point. Et plot-point er en begivenhed, et tilfælde, en hændelse eller lignende, der bringer historien i en anden retning. Derfor også kaldt første akts vendepunkt. Konflikten er fremlagt og den orden, der herskede før vores hovedperson røg ind i konflikten, er for alvor truet. Hovedpersonen er tvunget til at reagere, hvis han skal have en chance for igen at genoprette orden og harmoni.

### Anden akt

Anden akt er den længste af de tre akter. Her forsøger hovedpersonen med alle midler at få opfyldt sit behov, sit begær, sit ønske etc. Andre personer, hændelser, indre modsætninger, følelser etc. lægger hele tiden forhindringer i vejen, så hovedpersonen gennem hele anden akt må kæmpe for at overvinde konflikten. I slutningen af anden akt ligger det andet plot-point, der indeholder konfliktens kulmination. Det er filmens andet vendepunkt.

**Tredje akt**

Den uorden, der har været gennem stort set hele filmen finder en løsning, og en ny orden etableres. Filmene toner ud, og vi får som regel svar på, hvad der sker med hovedpersonen i filmen. Om han lever eller dør. Får succes eller fiasko etc.

**Filmens drivkraft og persontegning****Konflikt som drivkraften**

Der er flere måder at få os seere til at blive nysgerrige eller straks tænde på en films historie. Den mest almindelige er, at vi hurtigt kender hovedkonflikten i historien. Vi ved, hvem der drømmer, efterstræber, begærer, ønsker etc. Vi ved også, hvad de drømmer, efterstræber, begærer eller ønsker. Vi forventer også, at deres vej til målet nødvendigvis må være vanskelig og fyldt med forhindringer. Det kan være forhindringer inde i dem selv, eller det kan være udefra kommende forhindringer. Ikke sjældent er der en skurk i filmen, der bevidst forsøger at forhindre helten i at nå målet. Altså gode og onde motiver.

Alt sammen skruet sammen på den måde, for at det store drama skal indfange os. Vi skal helst leve os ind i konflikten og identificere os med en af personerne, så vi får en følelsesmæssig oplevelse.

**Anslag**

Anslaget er en appetitvækker, som skal fange publikums interesse og give et bud på, hvad vi kan forvente os i filmen. Kravet til anslaget er, at det skal:

- skabe stærkest mulig engagement så tidligt som muligt.
- præsentere filmens hovedkonflikt og derved give en stærk fremdrift. Hovedkonflikten kan evt. fremstilles i en såkaldt modelhistorie, hvori hele filmens konflikt og konfliktløsning fremstilles i miniature.
- skabe mulighed for identifikation.
- præsentere filmens "sprog", dvs. på den måde / den fortællestil filmen vil blive fortalt i.

**Karakterudvikling**

For det første må en instruktør beslutte sig for, hvem der er hovedkarakter i hans historie. Dramaturgisk set kan man kun have én hovedkarakter.

Definitionen på en hovedkarakter er: det er den karakter, der gennemgår den største udvikling i løbet af filmen. Når en instruktør skaber en karakter, er det netop den måde hans personer opfatter verden på, der er afgørende. Denne persons point of view!

For at bygge en karakter op må instruktøren altså have et svar på rede hånd for at forklare, hvorfor karakteren netop opfatter verden sådan. Det hele udspringer af personens biografi. Det er i personens fortid, man vil finde svaret på, hvorfor han opfatter verden, som han gør: svaret på hans personlighed, på hans opførsel, handlinger, behov, drømme, ønsker, begær etc.

Som udgangspunkt må vi altså stille en lang række spørgsmål til karakterens point of view, til hans holdninger, til hans personlighed og til hans opførsel.

- Point of view
- Holdning
- Personlighed
- Opførsel

**Interiøre liv og eksteriøre liv**

Når en instruktør eller manuskriptforfatter skaber sin karakter, taler han om et interiørt og et eksteriørt liv.

Det interiøre liv er det liv, han har levet fra fødslen til filmen begynder. Det er så at sige hans biografi, som har formet ham og som forklarer, hvorfor han handler som han gør. Det eksteriøre liv er det liv, han lever fra filmen begynder til historiens konklusion og filmens slutning.

**Filmisk tid**

Når vi taler filmisk tid, deler man det ofte op i tre forskellige synsvinkler:

1. **Den faktiske tid** eller den fysiske tid. Det vil sige, at den tid en bevægelse, en situation, en scene etc. tager i virkeligheden, når man filmer den og som det tager at vise den på lærredet.
  - **Slowmotion** forlænger tiden.
  - **Fastmotion** har den modsatte effekt.
  - **Fastfrysning af billedet**. Her bringes den faktiske tid til ophør. Tiden går så at sige i stå på lærredet.
2. **Den dramatiske tid**. Det vil sige, den tid filmen selv påstår at handlingen, som seeren ser på lærredet eller i tv, tager. Når vi taler dramatisk tid, vil den næsten altid være længere eller kortere end den faktiske tid. Endelig kan man opløse den dramatiske tid ved for eksempel at bruge flash back, hvor handlingen så at sige oprulles bagfra, eller hvor man springer fra et punkt i nutiden til et punkt i fortiden.
3. **Den psykologiske tid**. Det er den fornemmelse, seeren opfatter, bevægelsen, situationen, scenen etc. tager. Her taler vi om den tid, som seeren opfatter bevægelsen, situationen, scenen etc. tager. Der er mange måder en instruktør kan øve indflydelse på den psykologiske tid. Klippertymen er en af måderne. Langsom klippertyme kan give fornemmelse af, at tiden opleves som længere, end den er. Modsat kan en hurtig klippertyme være med til, at tiden opleves kortere.

**Lyd**

Grundlæggende har en filminstruktør fire lyd-typer at arbejde med i forbindelse med billederne:

- **Reallyden** – den lyd, der passer til scenes billeder, og som kan være optaget sammen med billederne, men også være lagt på efterfølgende.
- **Effektlyde** – en lyd, der som regel lægges på efter filmen er optaget og som skal enten forstærke særlige lyde, som publikum gerne skulle blive ekstra opmærksomme på, eller til at forstærke billederne (typisk slag og spark i et slagsmål)
- **Menneskestemmen**, som kan bruges på forskellig måde – enten som en fortæller, der ligger henover billederne (og fortæller os hvad vi ser eller hvad karaktererne tænker, eller som supplerer billederne for at give os en særlig opfattelse af hvad vi ser), som karakterernes stemmer, når de siger deres replikker.
- **Underlægningsmusik** – stammer ikke fra reallyden, men er lagt på efterfølgende for at give publikum en særlig oplevelse ved billederne. Underlægningsmusik er utroligt effektiv til at bestemme, hvordan vi opfatter en filmscene.

Sammenskrivning ud fra

*Kortfilm, Filmiske virkemidler*, af DR Undervisning, [www.dr.dk/undervisning](http://www.dr.dk/undervisning)