



NYHEDER

SPORT

KULTUR

MUSIK

VIDENSKAB+IT

UNGE

BØRN

RADIO TV TEKST-TV OM

▶ Forside

▶ Kortfilm

▶ Verdensbillede

Filmiske virkemidler● **Karakteristik.**

Dramaturgiske

modeller.

Genrer.

Filmens drivkraft.

og persontegning.

Filmens rum.

Kameraindstilling/

beskæring.

Klipning.

Tid.

Lyd.

Fillers.

Rulletekster.

▶ Kortfilmarkiv

▶ Her fås andre film

Kortfilm

Filmiske virkemidler

Karakteristik

[De syv parametre](#)[Kortfilm og novellefilm](#)[Kortfilm/spillefilm](#)[Fortællerroller](#)[Fortællerformer](#)

De syv parametre.

Hvordan definerer man egentlig en kortfilm. Richard Raskins, professor på Århus Universitet, har opstillet 7 parametre for, hvordan en god og vellykket kortfilm er skruet sammen. Inden en beskrivelse af de syv parametre er det værd at bemærke, at Richards Raskin understreger, at en vellykket kortfilm i hans forstand typisk er mellem fem og 15 minutter lang. Hvis den bliver meget længere og i hvert fald nærmer sig den halve time, sker der ofte det, at filmen begynder at overtage den klassiske fortællemåde og dramaturgi, som kendetegner spillefilmen. Blandt andet vil man ofte se, at der bliver plads til en eller flere sidehistorier, som kortfilmen tidsmæssigt ikke har plads til.



[Mæn](#)
[New](#)
[1999](#)

1. 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.

I et hæfte, som Richard Raskin har lavet under titlen "Fortællekunst i kortfilm" skriver han: "Når en speciel status tilskrives én fiktiv person, bliver seeren derved forsynet med en "hjemmebase" i filmen, et ståsted inden i historien hvorfra han/hun kan opleve begivenhederne. Med mindre du udpeger en given person således, gør du det næsten umuligt for seeren at vinde fodfæste i historien." Vi må altså aldrig være i tvivl om, hvis historie der bliver fortalt. Raskins påstand er, at hvis seeren (eller instruktøren) tvivler på, hvem der er hovedkarakter og hvis historie, der bliver fortalt, vil seeren ikke kunne føle sig hjemme i historien.

Under samme parameter taler han om, at det er personernes (og her igen primært hovedkarakteren) samspil og interaktion, der puster liv i historien.

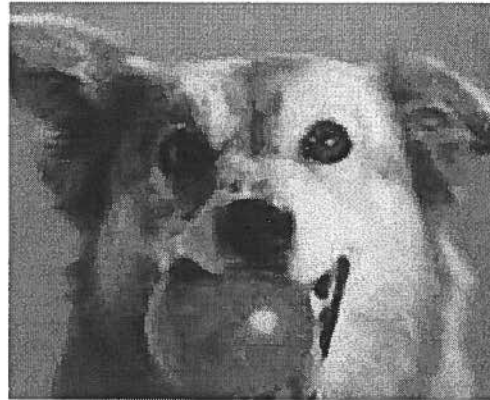


[Den](#)
[filme](#)
[2001](#)

2. Andet parameter

De bedste dramatiske øjeblikke skabes af personer, som træffer meningsfulde valg i deres samspil med hinanden, er det andet parameter. På grund af kortfilmens krav om en veldefineret hovedkarakter, der styrer handlingen og bringer den fremad gennem sin interaktion med sine omgivelser, er det typisk hovedkarakteren, der træffer de vigtige valg, der skal træffes.

Richard Raskin skriver: "Lad én person bede en anden om at gøre noget; den adspurgte kan så enten imødekomme eller afvise anmodningen. Ved at placere dine personer i sådanne situationer kan du sikre, at din historie forbliver fokuseret på samspil og på den grundlæggende menneskelige handling: at træffe valg."



Stæv
Aust

3. 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.



Denne kerne af egenskaber, der definerer personen beholder han/hun så at sige gennem hele filmen, hvilket betyder, at vi har en klar fornemmelse af personen som type eller som karakter.

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.

Med andre ord: vi overraskes i første omgang, men bagefter accepterer vi det uventede, fordi det alligevel passer perfekt i forhold til personens kerne af egenskaber. Altså at den overraskende måde han/hun reagerer på, så at sige er indeholdt i karakteren.

Denne egenskab i kortfilm, at vi ikke kan forudsige, hvordan en karakter vil reagere, er det forfriskende i formen. Det er jo netop paradokset, at vi ønsker at være så smarte, at vi kan forudsige og gætte, hvordan karakteren reagerer, men at vi samtidig helst vil overraskes, der pirrer vores nysgerrighed og skærper vores engagement i filmen.



4. Fjerde parameter

Det fjerde parameter er lyd. Richard Raskin skriver om lyd i sit hæfte: "Filmens handling bør være lige så spændende for hørelsen som for synet. Personerne bør handle på en måde, som producerer lyd, og de bør være opmærksomme på de lyde, der høres."

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.

5. 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. Eksempel: Roman Polanskis "To mænd og et skab".

6. Sjette parameter

Den amerikanske forfatter Paul Auster har sagt: "I alle mine bøger forsøger jeg at efterlade plads nok i prosaen til at læseren kan opholde sig i den....En forfatter kan gøre alt for meget, overvælde læseren med så mange detaljer, at han ikke kan ånde."

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 iagttagere, men en deltager.



7. 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. Derfor er det vigtigt, at en instruktør er i stand til at praktisere mordet på sine darlings, så vi ikke tager ham i at have placeret en for historien uvæsentlig scene eller et uvæsentligt billede, bare fordi han selv holdt af scenen eller billedet.

Det er desuden væsentligt at slutte sin film sådan, at det skaber helhed i historien. Richard Raskin skriver: "Når din film slutter, skal seeren helst finde det lige så tilfredsstillende at forlade historiens behagelige rum, som det før var at dvæle i det."

En af måderne at afslutte på kunne være at vende tilbage til filmens udgangspunkt. Det kunne være en udkobling af hovedpersonen fra fortællingens rum, ved at han/hun fysisk går bort eller bliver statisk. Det kunne også være en symbolsk gestus, som seeren kan tage med sig, når de giver slip på fiktionen.

Hvis man ønsker at gå dybere ind i Richard Raskins teorier om den gode kortfilm, kan man gå på internettet på adressen: http://130.225.2.2/publikationer/pov/Issue05/section_4/artc3A.html



Kortfilm og novellefilm

Hvor kort er en kortfilm? Det er der faktisk ikke enighed om. Der er kun enighed om, at den ikke er lang.

Ifølge de to amerikanske eksperter fra New York University Pat Cooper og Ken Dancigers bog "Writing the Short Film" varer kortfilm maksimalt 30 minutter. Er de længere, begynder måden filmen bliver fortalt at ligne fortælle teknikken i almindelige spillefilm, mener de to. Også den herboende amerikanske og internationalt anerkendte ekspert Richard Raskin ser fortælleformen som den afgørende forskel på en kortfilm og længere film. Men for ham varer kortfilm ikke over 15 minutter. Er de længere, er det novellefilm, og de ligner spillefilm, mener han.

Ifølge de to amerikanske eksperter fra New York University Pat Cooper og Ken Dancigers bog "Writing the Short Film" varer kortfilm maksimalt 30 minutter. Er de længere, begynder måden filmen bliver fortalt at ligne fortælle teknikken i almindelige spillefilm, mener de to. Også den herboende amerikanske og internationalt anerkendte ekspert Richard Raskin ser fortælleformen som den afgørende forskel på en kortfilm og længere film. Men for ham varer kortfilm ikke over 15 minutter. Er de længere, er det novellefilm, og de ligner spillefilm, mener han.



Så længden kan der altså være uenighed om, men ikke, at det er fortælleformen,



Plige
Nors

som skiller. I den lange film er der som regel bestemte karakterer, der medvirker, der er et vist komplekst plot, der Introduceres og oprulles, der er ofte flere sideløbende historier og flere sideløbende karakterer, og så er der bestemte genretyper – westerns, komedien, actionfilmen, tragedien osv.

Kortfilmen derimod har intet krav om bestemte karakterer og plot. Den låner gerne genre-elementer og karakterer fra spillefilmen – og den kan benytte sig af seerens erfaring med hurtigt at placerer karakterer og genrer, som kendes fra lange film, til at springe hurtigt hen over den dybere person- eller miljøskildring.

Men det betyder ikke, at kortfilmen er overfladisk. På samme måde som et digt på få linier kan ramme lige så dybt som en murstensroman på 700 sider, kan kortfilmen introducere og forløse en stemning, en konflikt, en person på få minutter med samme intensitet som en helafdensfilm.

Men det kræver, at instruktøren suverænt behersker sine virkemidler. I den vellykkede kortfilm er der ikke råd til små fejltagelser, der skaber flimmer i det egentlige budskab. Hver enkelte scene, hver enkelt miljøskildring, person, ja, hvert ord skal være nøje gennemtænkt for ikke at skabe forvirring og en følelse af usikker og manglende forløsning hos seeren.



Et af de væsentlige elementer, som Richard Raskin har peget på som kortfilmens særlige karakteristika er netop dialogen – og den er ofte som i "Pigen og fisken" fraværende eller meget sparsom i kortfilmen. (En kortfilm kan også være fyldt med replikker, men så har replikkerne ofte en særlig funktion. Selv hvis hovedpersonen f.eks. er sludrende, så er ordene uundværlige for at fortælle historien, måske for at give en personkarakteristik eller en miljøskildring). 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.

Richard Raskin har opstillet et lille skema, hvor han skelner mellem karaktertrækkene i kortfilmen og novellefilmen.



Kortfilm	Novellefilm
typisk mellem 5 og 10 minutter	typisk mellem 15 og 40 minutter
uhyre komprimerede fortællinger	mindre komprimerede fortællinger
sammenlignelige med et digt	sammenlignelige med en novelle
har sin egen fortællemåde, der adskiller sig radikalt fra den, man finder i mainstream spillefilm	har stort set samme fortællemåde som den, man finder i mainstream spillefilm
replikker brugt så lidt som muligt, og kun når de er personspecifikke, persondefinerende og persondifferentierende	uhæmmet brug af replikker
Kilde: Richard Raskin, Dansk Novellefilm 1998	



Kortfilm/Spillefilm.

Hvor spillefilmen er blevet sammenlignet med romanen, er kortfilm blevet sammenlignet med digtet eller den korte novelle. Om det lader sig gøre at føre en sådan sammenligning til ende er nok tvivlsomt.



Er D
Tysk

Dog vil digtet og kortfilmen mange gange have det til fælles, at de stiller større krav til sit publikum. Vi kan godt nyde ordene i et digt eller klangen fra det, hvis det bliver læst højt uden nødvendigvis at forstå det. På samme måde kan vi godt nyde kortfilmens form uden at lægge mere i det. Men ofte vil digtet og kortfilmen brede sig ud, hvis vi giver os tid til analysen, hvis vi giver os tid til, ud fra det digteren eller instruktøren har skabt, at dykke ned i de lag, der ligger under de enkelte ords betydning eller klangen af dem og kortfilmens ofte fyndige pointe og form.



Som digtet leverer kortfilmen ikke det samme store drama som romanen eller spillefilmen, der ofte er fyldt med spændende eksotiske steder, mange personer og en række af spændende konflikter, der driver historien afsted, så man mange gange helt glemmer sig selv. I spillefilmen er den følelsesmæssige indlevelse ofte større hos publikum end i kortfilmen. Måske fordi vi får langt flere oplysninger om karaktererne, der er mange flere delkonflikter og mellemregninger, der animerer vores indlevelse, og vi har langt mere tid til at give os hen i dramaet. Kortfilmen derimod tilbyder som navnet siger ikke den samme tid til sit publikum, det er ofte en, to eller tre locations, få personer, en tydelig konflikt fra start til slut og den leverer ofte i et rask tempo sin fyndige pointe. Det kan være nogle af forklaringerne på, at vores oplevelse af spillefilm og kortfilm kan være så forskellig.



Fortællerroller.

For at kunne forstå en film skal vi kunne forstå den fortløbende fortælling i filmen. Det er ikke sikkert, at vi ved alt, men enten skal vi direkte kunne forstå det, vi ser, eller vi skal i løbet af kort tid få en forklaring.

Men samtidig med, at vi har travlt med at forstå filmen, leger instruktøren med vores afkodning. Han kan f.eks. lade den person, der er lurvet og skummel at se på, vise sig at være den sande helt, og den høje flotte lyshårede fyr være en sand skurk.



Den
Belgi

Pointen er selvfølgelig, at mens vi kun kan forstå filmen, ud fra den del vi har set, så kender instruktøren hele historien og kan vælge, hvornår han vil fortælle os hvad. Tilbageholdelse af viden er en af de vigtigste måder at skabe spænding og dramatik på.



Hvem, der ved hvad, kan beskrives på fire måder:

- Instruktøren (fortælleren) ved mere end karaktererne og publikum.
- Instruktøren og karaktererne ved mere end publikum.
- Instruktøren og publikum ved mere end en eller flere af karaktererne.
- Publikum tror, at de ved det samme som instruktøren (og mere end karaktererne), men instruktøren ved lidt mere.

Et eksempel på, at fortælleren ved mest, er krimigenren. Her får publikum ofte oplysningerne præsenteret drypvis i lighed med detektiven. Det giver seeren lejlighed til at afprøve sine informationer undervejs og gætte på hvem, der står bag forbrydelsen.

I "Lord of The Rings" derimod har instruktøren allerede fra starten fortalt os, hvilken kraft ringe besidder, og at de sorte ryttere er på vej for at få den fra hobitten Frodo. Men Frodo og vennerne ved intet. Da de dukker op, er det altså til Frodos, men ikke vores overraskelse. Alligevel er det spændende, for vi ved jo ikke, *hvornår* de dukker op, og hvad der sker, når de gør det.



I komedien derimod ved karaktererne (og fortælleren selvfølgelig) ofte mere end publikum. Vi griner, når karaktererne opfører sig åndsvagt – og når vi får forklaringen.

Og et eksempel på, at vi tror, vi ved det samme som fortælleren, er "Den Sidste Drøm". Men det viser sig, at instruktøren konstant leger med vores afkodning af filmen. Netop som vi tror, at nu forstår vi, så smider han et nyt lag på.



Fortællerformer.

Film opererer grundlæggende med to fortælleformer – den personale og alvidende.

Den personale fortæller er den, hvor seeren ikke ved mere end hovedpersonen, der som regel er den vi identificerer os med. Her kan instruktøren vælge mellem en objektiv og en subjektiv synsvinkel – altså enten blot (som regel nøgternt som et øje i det høje) at give os samme oplysninger som hovedpersonen og så lade os opleve karakterens reaktioner på oplysningerne eller at forsøge at placere os direkte i hovedpersonens sted f.eks. ved hjælp af subjektivt håndholdt kamera eller indre monolog (altså hvor man følger hovedpersonens tanker).



**Stop
Nors**



Den alvidende fortæller giver seeren oplysninger, som hovedpersonen *ikke* får – det bruges f.eks. ofte i gysere, hvor seeren ved, at der er en morder i huset, men hovedpersonen ved det ikke og vader derfor uforsigtigt ind af hoveddøren. Den alvidende fortæller giver os mulighed for at vurdere hovedpersonens reaktion ud fra de oplysninger vi har – altså om de handlinger, som hovedpersonen foretager, er passende eller ikke.