

# Kortfilm

## Filmiske virkemidler

### 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.

### 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.

### 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."

### 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.

## 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 [Five Parameters for Story Design in the Short Fiction Film](http://www.dr.dk/kortfilm/index2.asp?pageID=leksikon1&menuID=m_2)

[http://www.dr.dk/kortfilm/index2.asp?pageID=leksikon1&menuID=m\\_2](http://www.dr.dk/kortfilm/index2.asp?pageID=leksikon1&menuID=m_2)

Filmanalyse:

