

Struktur

Som mennesker er vi vant til struktur. De fleste af os har udviklet en form for struktur, som vi bruger dagligt for at kunne få vores hverdag til at hænge sammen. Afvigelser kan således fx skabe forvirring. Som regel kan vi hurtigt kompensere og tilpasse os, så vi igen kan skabe mening, så at sige, i dagligdagens fortælling.

På samme måde er vi vant til, at der er struktur i de fortællinger, vi møder i fiktionens verden - uanset om det er film eller litteratur. Den måske indlysende forskel er imidlertid, at i disse tilfælde er vi helt afhængige af den struktur, som afsenderen har valgt for os. Den måde hvorpå vi skaber mening i de indtryk, vi modtager, er rent kognitivt den samme, hvad enten nogen fortæller os en historie i køen ved kassen i en butik, eller om vi ser den i en biograf. Vores hjerne skelner ikke mellem de to slags fortællinger og bearbejder informationerne på samme måde.

I en fiktiv fortælling kan vi dog ikke ændre strukturen - kun forholde os til den og prøve at forstå den. Fordi de fleste af os er så trænede i at forholde os til fiktive fortællinger både fra film og litteratur, er strukturen noget af det, som vi, ofte ubevidst, stiller størst krav til. Vi forventer ganske enkelt, at en fortælling har en bestemt opbygning, og at det er en form for kontinuerlig fremdrift, der mest af alt skal fastholde vores opmærksomhed. Som regel taler man om en spændingskurve, der arbejder frem og op mod et klimaks på fortællingen.

Den korte fortælling

Kortfilmen er et format for sig selv og har andre konventioner knyttet til sig end spillefilmen. Publikum forventer dog stadig, at der er mening i det, som de præsenteres for. Selv 5 minutter kan føles meget lange, hvis vi ikke *forstår* det, vi ser. Mange kortfilm kan godt anvende en lidt løsere struktur end spillefilmen og gør det ofte. Som regel er kortfilmen også lidt mere eksperimenterende – både i indhold og den måde, fortællingen vises på. Som udgangspunkt bør der stadig være et minimum af struktur, der kan skabe fremdrift – uanset hvor lille en fortælling, det drejer sig om.

Strukturen i en kortfilm bør som udgangspunkt ikke forsøge at kopiere strukturen, som vi kender den fra spillefilm. De fleste moderne spillefilm består oftest af en prolog, 4 akter af hver 20-30 minutter og en epilog. I disse akter finder vi en masse punkter, der regnes for obligatoriske. Det kan være en *inciting incident* (katalysator), vendepunkter, plotpunkter, Point of no return og fortrydelsespunkter. Ligeledes forventes forløbet inddelt efter en bestemt skabelon eller berettermodel med anslag, præsentation, uddybning, konfliktoptræning, klimaks osv.

En kortfilm på 5-10 minutter kan måske indeholde dele af spillefilmens struktur, men det bør ikke nødvendigvis efterstræbes. Hvis der er tale om en længere novellefilm på 15-25 minutter kan strukturen dog ofte med fordel kopieres. 25 minutter uden en gennemtænkt struktur vil hurtigt føles netop som det, det er; ustruktureret - ofte med forvirring eller kedsomhed til følge hos publikum.

I en del tilfælde giver det mening at betragte det helt korte format som en form for *nedslag* – fx en enkelt scene, der fungerer som en afrundet fortælling. Publikum præsenteres for én bestemt hændelse i en persons liv – ofte fortalt sammenhængende eller over ganske kort tid. Vi ser altså, hvad der sker i denne persons liv i en konkret situation i de 5-6 minutter, filmen fx udspiller sig over.

Ofte vil kortfilmen indlede med en hurtig præsentation af karaktererne – vi behøver ikke at få noget at vide om dem - hverken deres navne eller indsigt i deres baggrund. Det kan dog være vigtigt, at vi ved, hvordan karaktererne er relateret til hinanden: Er de fremmede, søskende, far og datter osv.?
Præsentationen skal gerne være visuel – lad os se hvad karaktererne gør og siger på baggrund af det, de udsættes for i nedslaget. Samtidig præsenteres stedet, miljøet og filmens stil. Reelt set er præsentation og anslag ofte slået sammen i ét og tager ofte ikke mere end 1-2 minutter afhængig af filmens længde.

Derpå følger der en *katalysator*, som er den begivenhed, der udløser resten af handlingen i filmen samt den vej, fortællingen nu følger. En katalysator er ofte en uventet hændelse, der griber mere eller mindre afgørende ind i hovedkarakterens liv. Graden af indgriben kan være omfattende, og det udløser ofte en forandring eller udvikling af situationen, som filmen skildrer.

I nogle kortfilm kan katalysatoren dog ligge inden det nedslag, som præsenteres for publikum. I så fald er det anslaget og præsentationens opgave at indhente betydningen af den forandring, vi kigger på.

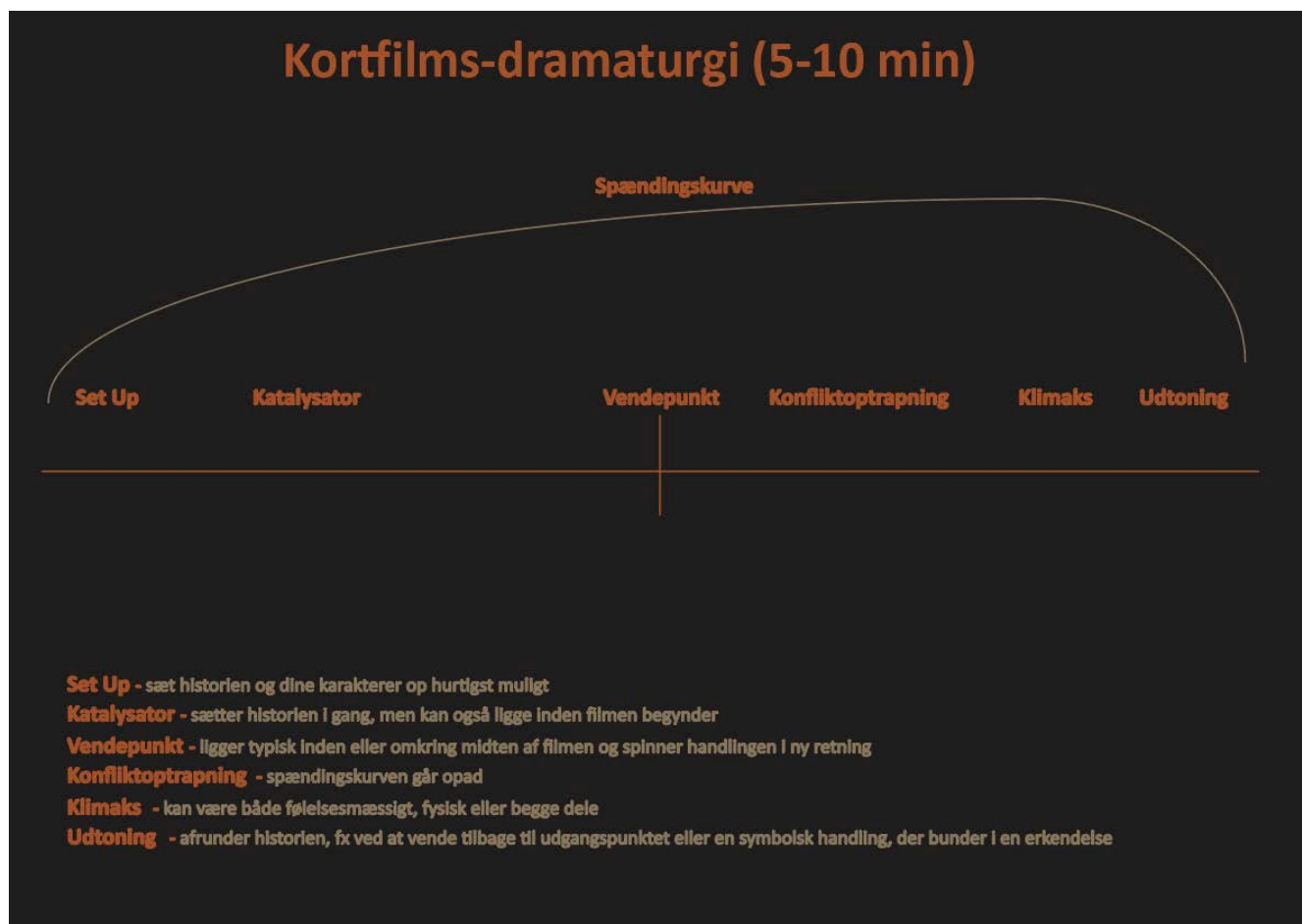
I kortfilm, der er rene nedslag, bør der ikke være en karakterudvikling som sådan. Dette dikteres både af filmens længde og af den tid, fortællingen strækker sig over – fx ville det formentlig fremstå utroværdigt, at en karakter udvikler sig fra et dårligt til et godt menneske på fem minutter.

Ofte vil en antydning af, at karakteren er nået til en erkendelse være nok til, at publikum forstår, at karakteren vil forandre sig - altså når filmen er slut efter nedslaget. I stedet bør der forekomme en udvikling af situationen, hvor spændingskurven gerne skal gå op mod et klimaks med en kort udtoning, der afrunder fortællingen til sidst.

Når man afrunder sin kortfilm, er der forskellige dramaturgiske teknikker, man kan tage i brug for at give publikum en følelse af, at de har fået fortalt en hel historie. Det mest simple er at løse den konflikt, som indledningsvis er præsenteret for publikum. En anden teknik er at vende tilbage til filmens indledende udgangspunkt eller startbillede, men lade situationen være en markant anden på baggrund af den eskalering, der er sket undervejs. Til disse teknikker kan man knytte en symbolsk handling hos hovedkarakteren, der bunder i en erkendelse på baggrund af situationens udvikling.

Det som på sin vis er afgørende for det korte format er at udvælge den rigtige scene at slå ned i. Vi oplever alle mange fortællinger i løbet af en dag - nogle mere rutineprægede end andre - hvoraf nogle finder sted i det offentlige rum, mens andre er dybt private. Når man begynder at arbejde med sin fortælling, kan det være et godt udgangspunkt at overveje, *hvor noget gør mere ondt end andet* i en karakters liv. Det betyder ikke, at alle kortfilm skal være eksistentielle dramaer, men selv i komedier, er der altid en konflikt eller noget der gør ondt, som gør situationen interessant og sikrer fremdrift.

Neden for kan du se ovenstående, skitserede struktur i en model:



Her kan du se en opsummering af kortfilmsformatets forskellige strukturelle muligheder med udgangspunkt i spilletiden:

Kortfilmen		Novellefilmen	
Typisk varighed: 5-10 minutter Ydre ramme: 2-15 minutter		Typisk varighed: 20-25 minutter Ydre ramme: 15-40 minutter	
Sammenligneligt med et digt Stærkt komprimeret Spilletid og filmisk tid er ofte den samme Forankret i et øjeblik eller kort scenarie Nedslag i "dagen hvor..." Kan være uden dialog Ingen karakterudvikling Få karakterer Lav gerne genkendelige karakterer/tematikker		Sammenlignelig med en novelle Mindre komprimeret Filmisk tid er længere end spilletiden Fortalt over flere scener - en "mini-spillefilm" Dialogbaseret Grundlæggende udvikling hos hovedpersonen Plads til flere karakterer Mere komplekse karakterer/tematikker Ligner spillefilmen rent dramaturgisk	

True Short	Conventional Short	Medium Short	Long Short
2-4 minutter Simpelt plot Én krise 1-2 scener	7-12 minutter Simpelt plot Én eller flere kriser 5-8 scener	15-25 minutter Komplekst plot Flere kriser 12-15 scener	+ 30 minutter Komplekst plot Mange kriser Evt B-plot 20-30 scener

Tematik

Præmis og tematik er *ikke* det samme. Præmissen kan antyde en tematisk retning, men som udgangspunkt er tematikken noget helt konkret, mens præmissen er det overordnede udsagn. De enkelte tematikker i Rejseholdet kunne fx være jalousi eller hævn: En kvinde har en affære med en gift mand, og *fordi* hun er så jaloux på mandens kone, sætter hun ild på deres hus, og *derfor* kommer hun til at brænde hele familien inde.

En tematik i en *Ude Bedst*-historie kunne være, at en ung mand er rejst ud, fordi han er blevet uvenner med sin far (den rige far accepterer ikke sønnens valg af en fattig kæreste), men da faren senere bliver syg, må den unge mand vende hjem og forsone sig med sin far, inden han dør. Samtidig genforenes han – måske, men oftest – med sin elskede. Derfor er det bedre at *Være Hjemme*. Der er altså forskellige tematikker i spil: Far – søn-relationen, kæreste-problemet, klasseforskel, osv.

Du fremsætter altså en påstand og undersøger den igennem forskellige tematikker.

Ved at lave en meget enkel præmis, sikrer du dig altså et godt værktøj, du kan støtte dig til igennem hele skriveprocessen. Spørg dig selv: Vil min karakter vælge A eller B i denne situation ud fra min præmis? Vil en karakter, der har som mål at opklare sin families fortid, pludselig afvige fra den plan og bruge 2-3 scener på noget helt andet? Vil hun lade sig overtale af andre til *ikke* at opsøge de svar? Nej, hun vil forfølge det mål og ignorere de advarsler, hun får i *alle* scener – derved virker hun konsekvent og fremstår mere troværdig og

helstøbt. Samtidig sikrer du dig, at alle dine scener har det samme narrative formål – nemlig at pege frem mod, om det nu også koster at se *bag tæppet*.

Scener der ikke peger i denne retning bør ændres.

Overordnet set handler det om at gøre sig klart, hvad man vil med sin historie. Hvis man har en klar præmis og en tematik, man føler trang til at udforske, så hold dén kurs og vær forberedt på at slette og skrive om, hvis der er scener og elementer, som peger i en helt forkert retning.

Jo større forståelse du har for din karakters motiv, jo nemmere vil det være at afgøre, hvordan karakteren vil handle i de situationer, du skaber. Hvis du ved, at din karakter er angst og bange for omverdenen, så vil det være naturligt at vise, at han tøver, inden han åbner døren.

Præmis som værktøj

Ideelt set har du fastlagt din præmis, inden du begynder at skrive din historie. Nogle gange kommer man et stykke ind i processen, før man måske helt præcist kan formulere den i én sætning, men jo tidligere du ved eller har en fornemmelse for, hvad du vil med din historie, desto større mulighed har du for at sikre dig, at din fortælling bliver struktureret i én retning.

En præmis er kort sagt én sætning, der præcist og konkret udtrykker hensigten med din historie. En præmis har som regel karakter af en *påstand*, som er det, du helt overordnet vil undersøge og vise i din film.

Du skal altså formulere et udsagn, der skal være den overordnede røde tråd i din fortælling. Udsagnet skal med andre ord gennemsyre historien. Derved kan du bruge det som et værktøj i skriveprocessen.

Et eksempel på en helt simpel præmis: Forandring fryder

Det betyder, at din fortælling i så fald helt overordnet handler om, hvorvidt forandring faktisk fryder, og svaret på dette udsagn kan i slutningen af filmen vise sig at være ja eller nej. Du anvender det som værktøj ved at holde det op imod det, der sker i hver enkelt scene og imod alt, hvad din hovedkarakter foretager sig.

Et andet eksempel: Ude godt, hjemme bedst

I en sådan fortælling forventer vi en historie, der bevæger sig fra, at en karakter enten er ude, eller har været ude, og kommer hjem og går nogle hændelser igennem, der til sidst får ham til at indse, at det faktisk er bedre at være hjemme.

Her handler det om at opstille kontraster: Det skal etableres, hvordan det var at være ude, og så skal karakteren udsættes for hændelser, der forandrer hans syn på at være hjemme, så han ender med at synes, at det er bedre at være hjemme.

Det kan virke banalt, men ved hele tiden at holde dine scener op imod din præmis, kan du hurtigt afgøre om scenens indhold er med til at pege i retning af dit udsagn, eller om det er med at til at flytte fokus i en helt anden retning.

God skrivelyst!

