OFF26

ODENSE INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

Undervisningsmateriale

Festivalprogram
24. august – 30. august

Indholdsfortegnelse

Undervisningsmateriale til Ungdomskonkurrence OFF 26 3

Om materialet 3

Relevante fag 3

Målgruppe 3

Adgang til filmene 4

Genre: Kortfilm 5

Raskins syv parametre 7

Tema: Coming of age 9

Dramaturgi 11

Konflikter 11

Katalysator 12

Tre-akter-modellen 12

Bæreposeteorien for fiktion 15

Filmiske virkemidler 18

Billedbeskæring 18

Billedkomposition 18

Kamerabevægelser 18

Kameravinkler og perspektiv 19

Klipning 19

Farver 19

Lys 19

Lyd 19

Musik 19

YOU1 21

Trophy 22

Jacob & Anxiety 27

Service Bus 33

YOU2 37

Out of the Blue 38

Soulmate *43*

Faces *48*

YOU3 ..... **53**

The Brave Swing *54*

Where the light stays *58*

ACT! *63*

Bibliografi **68**

Undervisningsmateriale til Ungdomskonkurrence OFF 26

Om materialet

Dette undervisningsmateriale er udviklet i forbindelse med ungdomsprogrammet YOU på Odense International Film Festival (OFF) 2026.

Formålet er at styrke elevernes forståelse af kortfilm som fortælleform og give dem redskaber til at analysere og diskutere filmenes temaer, virkemidler og budskaber. Gennem arbejdet med filmene bliver eleverne introduceret til emner som identitet, fællesskab, sociale medier, teknologi, kærlighed, tab og sorg.

Materialet indledes med en kort introduktion til centrale begreber inden for kortfilmanalyse. Her præsenteres blandt andet kortfilmsgenren, coming of age-tematikker, dramaturgiske modeller og filmiske virkemidler. Disse begreber danner grundlag for de efterfølgende opgaver til ni kortfilm fra YOU-programmet på OFF26. Filmene undersøger på forskellige måder problemstillinger, relationer og dilemmaer, som mange unge kan spejle sig i.

Materialet er opbygget fleksibelt. I kan vælge at arbejde med enkelte film eller med hele programmet, alt efter hvilke film klassen har set på festivalen eller i undervisningen. På samme måde kan I udvælge de opgaver og analysevinkler, der passer bedst til jeres faglige fokus og den tid, I har til rådighed.

Uanset hvordan materialet bruges, er målet det samme: at give eleverne mulighed for at analysere forskellige fortælleformer, perspektivere filmenes temaer til deres egne erfaringer og diskutere aktuelle spørgsmål om ungdomsliv og samtid. Kortfilmene er vidt forskellige, men de inviterer alle til refleksion og åbner for nye perspektiver på både os selv og verden omkring os.

Relevante fag

Undervisningsmaterialets teoretiske introduktion og de tilhørende arbejdsopgaver er udviklet til danskfaget, men kan med fordel også anvendes som en del af undervisningen i sprogfag, mediefag/filmkundskab, samfundsfag og kulturfaglige forløb.

Målgruppe

Undervisningsmaterialet er udviklet til YOU-programmet på OFF, som henvender sig til unge fra 14 år og opefter i udskolingen, efterskoler og ungdomsuddannelserne.

Adgang til filmene

Alle ni kortfilm, som indgår i undervisningsmaterialet, kan ses i deres respektive konkurrenceprogrammer i uge 35 på OFF. Derudover vil filmene være gratis tilgængelige på Odense International Film Festivals hjemmeside, www.filmfestival.dk, frem til uge 42 i 2026.

Det giver elever og lærere mulighed for at se filmene flere gange og arbejde med undervisningsmaterialet, når det passer ind i undervisningen. Selvom materialet er udviklet med udgangspunkt i festivaldeltagelse, kan det sagtens anvendes uafhængigt af OFF. Klasser i hele landet kan derfor arbejde med de ni kortfilm, uanset om eleverne oplever dem på festivalen eller ser dem online som en del af undervisningen.

Undervisningsmaterialet er udarbejdet til OFF26 af Michael Møller, lærebogsforfatter og lektor i dansk og mediefag, Sct. Knuds Gymnasium, august 2026.

Genre: Kortfilm

Det er egentlig ret enkelt: Kortfilm er film, der er korte. På OFF må en kortfilm højst vare 25 minutter. Og fordi tiden er begrænset, fokuserer kortfilm ofte på én central konflikt eller intention, der udspiller sig yd fra en særlig situation eller idé. Der er som regel få karakterer med i kortfilm, og alle scener, replikker og virkemidler har derfor en central funktion for fortællingens udvikling.

Kortfilm er kendetegnet ved at være en præcis og koncentreret fortællestil. Derfor får seeren ikke altid alle svar serveret på et sølvfad. I stedet kan der være tomme pladser i fortællingen, som man selv må udfylde. Det giver plads til forskellige fortolkninger og refleksioner af filmene. Dette understøttes af, at mange kortfilm eksperimenterer med dramaturgi, filmiske virkemidler og temaer, som kan få os til at se verden fra nye eller anderledes perspektiver.

En af kortfilmens største styrker er dens evne til at skabe stærke indtryk på kort tid. Selv en enkel historie kan rumme store følelser, tematikker og nærværende budskaber, som sætter tanker i gang hos seeren.

Kortfilm kan både underholde, udfordre og inspirere. De slutter ofte med en overraskelse, et åbent spørgsmål eller en pointe, der bliver hængende og rumsterer i baghovedet længe efter, filmen er slut. Derfor er kortfilm et evigt interessant format, der både kan fortælle en skarp historie og give stof til eftertanke.

5 centrale kendetegn ved kortfilm:

1. **Koncentreret fortælling ud fra en central konflikt eller intention**
   Kortfilm har en begrænset varighed og fokuserer derfor ofte på én central konflikt, intention, situation eller idé, som fortællingen kredser om.

2. **Få karakterer og en enkel handling**
   Der medvirker som regel kun få karakterer, og handlingen er koncentreret om få begivenheder og relationer, så fortællingen fremstår klar og fokuseret.

3. **Præcist fortalt – alt har en betydning**
   Alle scener, replikker og filmiske virkemidler har betydning for fortællingen. Der er sjældent plads til overflødige detaljer eller sidehistorier.

4. **Tomme pladser**
   Kortfilm giver ikke nødvendigvis alle svar. Seeren må ofte selv udfylde tomme pladser og skabe mening, hvilket åbner for forskellige fortolkninger og refleksioner.

5. **Overraskende pointe**

Selv en enkel historie kan rumme stærke følelser, vigtige temaer og tankevækkende budskaber. Mange kortfilm slutter med en overraskelse, en pointe eller et åbent spørgsmål.

Raskins syv parametre

I bogen *Fortællekunst i kortfilmen* (1999) præsenterer den dansk-amerikanske filmforsker Richard Raskin syv parametre, som beskriver centrale kendetegn ved den vellykkede kortfilm. Parametrene blev udviklet som en række praktiske principper for filmskabere og tager udgangspunkt i kortfilmens særlige fortælleform. Da kortfilmen har en begrænset spilletid, er antallet af karakterer typisk reduceret, og handlingen fokuserer ofte på få, men betydningsfulde begivenheder. Dette stiller særlige krav til fortællingens struktur og sammenhæng.

Raskin fremhæver, at kortfilmen stiller særlige krav til fortællingen, fordi den skal skabe mening og engagement på relativt kort tid. Hvert element i filmen skal derfor have en tydelig funktion og bidrage til både handling og tema. De syv parametre beskriver nogle af de fortællermæssige greb og sammenhænge, der kan være med til at skabe spænding, formidle betydning og vække følelser hos seeren.

Raskins syv parametre bør ikke opfattes som en fast opskrift på den gode kortfilm. I stedet fungerer de som et analytisk redskab, der kan hjælpe med at forstå, hvordan kortfilmens fortælling er opbygget, og hvilke mekanismer der skaber interesse og engagement hos seeren. Parametrene kan derfor både anvendes af filmskabere i arbejdet med at udvikle og strukturere en kortfilm og af elever, der ønsker at analysere, hvordan en film skaber fremdrift, opbygger konflikter og formidler sine temaer og budskaber.

Raskins syv parametre er:

1. **Personfokus og interaktion**: hvordan personer fremstilles, og hvordan de påvirker hinanden. Det skal være tydeligt, hvem der er hovedpersonen. Vedkommende skal handle aktivt i filmen.
2. **Kausalitet og valg**: hvordan handlinger og beslutninger driver historien frem ved logiske sammenhænge. Hovedpersonen skal sættes i en situation, hvor der skal træffes et afgørende valg.
3. **Konsekvens og overraskelse**: hvordan aktive valg får afgørende betydning. Personerne ændrer sig ikke undervejs; det gør situationen, ofte med en overraskende pointe til slut.
4. **Billede og lyd**: hvordan visuelle og lydmæssige virkemidler skaber stemning og betydning. Kortfilmens lydside er lige så vigtig som billedsiden.
5. **Karakterer og rekvisitter**: hvordan personer og genstande bidrager til fortællingen. Personerne skal være interessante og have både et ydre (miljø/situation) og et indre liv (tanker og følelser). Personerne skal lave meningsfulde valg ved at handle aktivt i filmen, fx ved at bruge rekvisitter.
6. **Enkelthed og dybde**: hvordan en letforståelig historie kan rumme en dybere mening på trods af, at tid, sted og persongalleri er enkelt.
7. **Slutning og helhed**: hvordan slutningen fremstår sammenhængende og afsluttet, også selvom der måske er tale om en åben slutning.

Tilsammen udgør Raskins syv parametre et fælles filmsprog og en forståelsesramme, som kan hjælpe os med at analysere og forstå kortfilmens særlige fortælleform.

Tema: Coming of age

Kortfilmene i YOU-programmet på OFF er udvalgt til unge fra 14 år og opefter med fokus på fortællinger, der afspejler de udfordringer, muligheder og dilemmaer, som præger ungdomslivet. Et centralt tema i mange af filmene er derfor *coming of age*, der handler om overgangen fra barn til voksen og den personlige udvikling, som finder sted i denne periode af livet.

I coming of age-fortællinger følger vi typisk en ung hovedperson, der står over for afgørende erfaringer, valg og forandringer. Karakteren forsøger ofte at finde sin identitet, navigere i relationer til familie og jævnaldrende samt skabe sin egen plads i verden. Coming of age sætter fokus på de oplevelser og erkendelser, der former den unge på vejen mod et mere selvstændigt voksenliv.

Ungdomsårene er en periode præget af store forandringer, nye oplevelser og øget selvstændighed. Relationer til venner, familie og kærester får ofte stor betydning, samtidig med at spørgsmål om identitet, tilhørsforhold og fremtiden bliver mere aktuelle. Disse udfordringer kan skabe både glæde, usikkerhed og konflikter. Derfor undersøger coming of age-fortællinger ofte temaer som identitetsdannelse, fællesskab, selvforståelse og ønsket om at finde sin plads i verden.

Kortfilmen er særligt velegnet til coming of age-fortællinger, fordi både genren og temaet tager udgangspunkt i afgørende øjeblikke og forandringer. I YOU-programmet følger vi ofte en ung hovedperson, der gennem en oplevelse, en erkendelse eller et vigtigt valg bevæger sig et skridt videre i sin udvikling. Det kan være et venskab, der forandres, en konflikt med familien, den første forelskelse eller en situation, der udfordrer personens syn på sig selv og omverdenen.

Denne type udviklingsøjeblik passer godt til kortfilmens koncentrerede fortælleform. I stedet for at skildre et helt livsforløb fokuserer kortfilmen på en afgrænset situation, hvor noget væsentligt er på spil, og hvor hovedpersonen står over for en forandring. På kort tid kan filmen indfange de følelser, konflikter og erkendelser, der knytter sig til overgangen fra barn til voksen. Derfor er kortfilm et stærkt format til at udforske temaer som identitet, relationer, tilhørsforhold og de valg, der er med til at forme os som mennesker.

Selvom coming of age-fortællinger tager udgangspunkt i ungdomslivet, behandler de ofte følelser og erfaringer, som mennesker i alle aldre kan genkende. Spørgsmål om identitet, fællesskab, kærlighed, usikkerhed og ønsket om at finde sin plads i verden er universelle og følger os gennem store dele af livet. Derfor rækker fortællingerne ofte ud over deres unge hovedpersoner og taler til et bredere publikum. Også voksne kan se tilbage på oplevelser, valg og vendepunkter, der har været med til at forme dem som mennesker. Det er værd at huske, at også forældre og bedsteforældre engang stod midt i ungdomslivets drømme, udfordringer og usikkerheder. De har også været unge, nysgerrige og søgende mennesker på vej til at finde deres egen plads i verden. Netop derfor kan coming of age-fortællinger skabe genkendelse på tværs af generationer og minde os om de erfaringer, vi alle deler som mennesker.

5 centrale kendetegn ved coming of age-fortællinger

1. **Overgangen fra barn til voksen**
   Fortællingen følger en ung person, der bevæger sig fra barndom mod voksenliv. Undervejs møder hovedpersonen nye udfordringer, får større ansvar og gennemgår en personlig udvikling.

2. **Identitet og selvforståelse**
   Et centralt tema er søgen efter identitet. Hovedpersonen forsøger at forstå, hvem vedkommende er, hvad vedkommende står for, og hvilken plads vedkommende har i verden.

3. **Relationer og tilhørsforhold**
   Venskaber, familieforhold og kærlighed spiller ofte en afgørende rolle. Fortællingerne undersøger, hvordan relationer kan skabe både fællesskab, støtte, konflikter og forandring.

4. **Afgørende oplevelser og vendepunkter**
   Handlingen tager ofte udgangspunkt i en særlig oplevelse, en erkendelse eller et vigtigt valg, som får betydning for hovedpersonens udvikling. Det er gennem disse øjeblikke, at personen modnes og forandres.

5. **Universelle erfaringer og følelser**
   Selvom fortællingerne handler om unge mennesker, kredser de om følelser og erfaringer, som de fleste kan genkende, uanset alder. Temaer som kærlighed, usikkerhed, fællesskab, håb og ønsket om at finde sin plads i verden gør genren relevant på tværs af generationer.

Dramaturgi

Dramaturgi handler om den måde, en fortælling er opbygget på, og hvordan dens forskellige dele spiller sammen for at skabe mening, spænding og udvikling. Den omfatter blandt andet præsentationen af karakterer, relationer og konflikter samt de vendepunkter, der driver handlingen fremad. Dramaturgien kan ses som fortællingens underliggende struktur, der binder historiens elementer sammen og giver den retning.

En stærk dramaturgi hjælper seeren med at forstå fortællingens udvikling og fastholder interessen gennem hele filmen. Gennem samspillet mellem handling, konflikter, tempo og karakterudvikling skabes både fortællingens budskab og den oplevelse, som filmen efterlader hos seeren.

I kortfilm spiller dramaturgien en særlig vigtig rolle, fordi fortællingen skal etablere både tid/rum, karakterer og handling inden for en begrænset tidsramme. Historien er derfor ofte centreret omkring én central konflikt, en afgørende begivenhed eller et vigtigt valg, som driver fortællingen fremad. Der er sjældent plads til sidehistorier eller lange forklaringer, og hvert element i filmen skal bidrage til den samlede fortælling.

Kortfilmens dramaturgi er kendetegnet ved præcision og fokus. På få minutter skal filmen præsentere en situation, skabe engagement hos seeren og føre frem mod et vendepunkt, en erkendelse eller en forandring, der giver fortællingen mening. Netop denne koncentrerede fortælleform gør det muligt at skabe stærke og virkningsfulde historier på kort tid.

Konflikter

De fleste fortællinger rummer konflikter, som er med til at skabe spænding, udvikling og fremdrift i handlingen. En konflikt opstår, når en karakter møder modstand, står over for et problem eller befinder sig i en situation, der kræver et valg eller en handling. Det er ofte konflikten, der sætter fortællingen i gang og giver hovedpersonen noget at kæmpe for.

I mange fortællinger findes der en **hovedkonflikt**, som udgør historiens centrale omdrejningspunkt og driver handlingen fremad. Derudover kan der optræde mindre **delkonflikter**, som nuancerer karaktererne og uddyber fortællingens temaer. Samspillet mellem disse konflikter er med til at skabe en mere kompleks og engagerende fortælling.

I kortfilm spiller konflikten ofte en særlig vigtig rolle, fordi fortællingen skal skabe mening og udvikling på kort tid. Derfor etableres konflikten som regel tidligt i handlingen og fungerer som fortællingens centrale drivkraft. Konflikter kan grundlæggende opdeles i indre og ydre konflikter, som hver især bidrager til karakterudviklingen og fortællingens tematiske dybde.

En **indre konflikt** foregår i hovedpersonen og knytter sig til tanker, følelser, værdier eller svære beslutninger. Karakteren kan fx være splittet mellem forskellige ønsker, kæmpe med usikkerhed eller forsøge at håndtere skyld, frygt eller tvivl.

En **ydre konflikt** opstår derimod mellem hovedpersonen og omgivelserne. Det kan være en konflikt med andre mennesker, en gruppe, sociale normer eller samfundets forventninger. Konflikten kan også udspringe af ydre forhold som sygdom, naturkræfter, økonomiske udfordringer eller andre omstændigheder, der skaber modstand for hovedpersonen.

I mange fortællinger er de indre og ydre konflikter tæt forbundet og påvirker hinanden gensidigt. En ydre konflikt kan fx sætte gang i en indre kamp hos hovedpersonen, mens personens tanker, følelser og valg kan få betydning for, hvordan den ydre konflikt udvikler sig. Det er ofte gennem mødet med disse udfordringer, at karakteren udvikler sig, og at fortællingens centrale temaer og budskaber træder frem.

Katalysator

For at sætte fortællingen i gang introduceres der ofte en begivenhed, som bryder den eksisterende situation og skaber bevægelse i handlingen. Denne begivenhed kaldes en **katalysator.** Katalysatoren kan være en tydelig hændelse, konflikt eller udfordring, men den kan også bestå af en tilsyneladende ubetydelig situation, som senere viser sig at få afgørende betydning.

Katalysatoren fungerer som fortællingens igangsættende kraft. Den sætter en kæde af begivenheder i gang, som fører hovedpersonen frem mod centrale konflikter, vigtige valg, vendepunkter eller erkendelser. På den måde er katalysatoren med til at drive fortællingen fremad og skabe det udviklingsforløb, som giver filmen mening og betydning.

I det følgende vil vi præsentere jer for to analysemodeller. Den første model er tre-akteren.

Tre-akter-modellen

Tre-akter-modellen er sandsynligvis en dramaturgisk model, du allerede kender. Den er en af de mest anvendte fortællestrukturer og har rødder helt tilbage til antikken. Grundtanken er enkel: En fortælling opbygges omkring en begyndelse, en midte og en afslutning, som tilsammen skaber et sammenhængende forløb.

Gennem tiden er modellen blevet brugt på tværs af medier, herunder teater, litteratur, tegneserier, tv-serier, spillefilm og kortfilm. Modellen er fortsat udbredt, fordi den giver en klar og overskuelig ramme for fortællingen. Ved at strukturere handlingen i tre overordnede dele hjælper den med at skabe fremdrift, opbygge spænding og give publikum en oplevelse af sammenhæng og udvikling.

I tre-akter-modellen opdeles fortællingen i tre overordnede faser. Første akt præsenterer historiens univers, karakterer og grundlæggende konflikt. I anden akt udfoldes konflikten, og hovedpersonen møder de udfordringer og forhindringer, der driver handlingen fremad. Tredje akt leder fortællingen frem mod dens klimaks og afslutning, hvor konflikten når sin afgørelse.

Overgangen mellem de tre akter markeres af to centrale **vendepunkter**, som ændrer hovedpersonens situation og sætter handlingen i en ny retning. Disse vendepunkter skaber fremdrift i fortællingen og er afgørende for, hvordan spændingen opbygges og udvikler sig. Derfor omtales tre-akter-modellen også nogle gange som plot-point-modellen, fordi netop vendepunkterne fungerer som fortællingens bærende omdrejningspunkter.

Kortfilm følger ikke nødvendigvis tre-akter-modellen i sin klassiske form, og mange filmskabere eksperimenterer med fortællingens struktur og sammenhæng. Alligevel bygger de fleste kortfilm på de samme grundlæggende dramaturgiske principper, som kendetegner mange andre fortællinger.

På grund af den korte spilletid er fortællingen ofte koncentreret og fokuseret. Konflikten introduceres typisk tidligt, og handlingen bevæger sig hurtigt mod et afgørende vendepunkt, en vigtig beslutning eller en central erkendelse. Selvom de tre akter ofte er komprimerede, kan tre-akter-modellen stadig bruges som et nyttigt analyseværktøj. Den gør det lettere at identificere fortællingens opbygning og forstå, hvordan kortfilmen skaber udvikling, spænding og mening inden for en begrænset tidsramme.

Kendetegn ved de tre akter i tre-akter-modellen:

Første akt: Introduktion

I første akt bliver kortfilmens univers, karakterer og centrale konflikt introduceret. Seeren får indsigt i hovedpersonens situation og en forståelse af, hvad fortællingen handler om. Akten afsluttes ofte med en begivenhed eller konflikt, der fungerer som en **katalysator**. Dette **første vendepunkt** bryder den eksisterende situation og sætter handlingen i gang ved at tvinge hovedpersonen til at reagere.

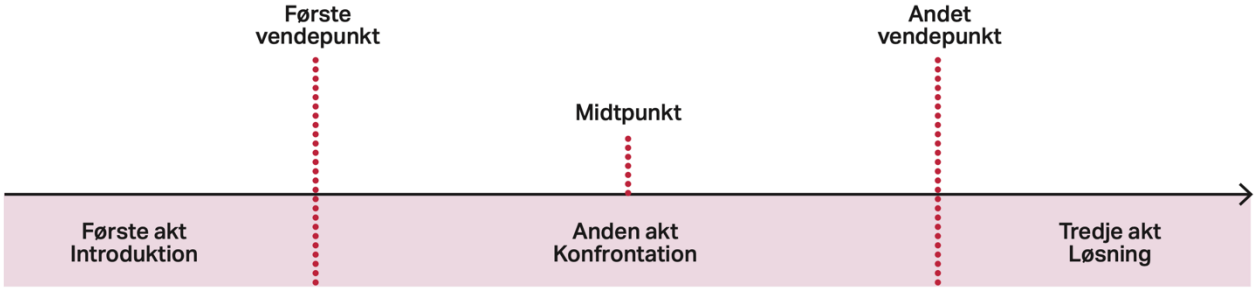
Anden akt: Konfrontation

I anden akt udvikler konflikten sig. Hovedpersonen møder modstand, udfordringer eller svære valg, som gør det vanskeligere at nå sit mål eller løse problemet. Konflikterne intensiveres gradvist, og spændingen stiger. Undervejs findes ofte et **midtpunkt**, hvor en vigtig begivenhed ændrer

situationen eller skærper konflikten yderligere. Akten afsluttes med det **andet vendepunkt**, som leder fortællingen ind i dens afsluttende fase.

Tredje akt: Løsning

I tredje akt kulminerer fortællingen. Konflikten når sit højdepunkt, og hovedpersonen må træffe et afgørende valg eller håndtere konsekvenserne af sine handlinger. Herefter afrundes historien, og konflikten bliver løst eller sat i et nyt perspektiv. I mange kortfilm er slutningen åben og efterlader plads til fortolkning, men der er som regel sket en forandring hos hovedpersonen eller i vores forståelse af situationen. På den måde giver afslutningen fortællingen betydning og efterlader seeren med noget at tænke over.



Figur: Tre-akter-modellen. Figuren er lånt fra grundbogen *Mediefag – her og nu* af Malene Moesgaard Ludvigsen, Claus Scheuer-Larsen og Michael Møller, Praxis Forlag 2026.

Bæreposeteorien for fiktion

Den anden dramaturgiske model, vi skal se nærmere på, er bæreposeteorien for fiktion. Modellen adskiller sig fra mange af de dramaturgiske modeller, som du måske allerede kender, fordi den ikke tager udgangspunkt i spændingskurver, konfliktoptrapning eller en hovedperson, der skal overvinde en række forhindringer for at nå et bestemt mål.

Bæreposeteorien blev formuleret af forfatteren Ursula K. Le Guin i 1989 som et alternativ til den traditionelle heltefortælling. Hvor mange klassiske fortællinger er bygget op omkring kamp, konflikt og sejr, peger Le Guin på, at fortællinger også kan handle om relationer, hverdagserfaringer, fællesskaber og de små begivenheder, der former menneskers liv. I denne forståelse er det ikke nødvendigvis målet eller den afgørende sejr, der er det centrale, men snarere de steder, relationer og følelser, som fortællingen samler og udforsker undervejs.

Le Guin bruger bæreposen som en metafor for en anderledes måde at forstå fortællinger på. Hvor den klassiske fortælling ofte er bygget op omkring en hovedperson, der bevæger sig målrettet mod et bestemt mål, beskriver bæreposen en fortælling, der samler oplevelser og erfaringer op undervejs. Fortællingen behøver derfor ikke at være drevet af én helt, én central konflikt eller en klar retning fra start til slut.

I fortællinger, der kan forstås og analyseres ved hjælp af bæreposeteorien for fiktion, er fokus ofte på stemninger, hverdagsliv og de møder, som sætter spor og former mennesker og fællesskaber. Meningen opstår gennem de relationer, følelser og perspektiver, som fortællingen samler op og udfolder, snarere end gennem en kamp, der skal vindes, og en central modstander der skal besejres. Flere karakterer og synsvinkler kan skabe betydning på samme tid, og fortællingen giver ofte plads til nuancer, tvetydighed og forskellige fortolkninger.

Strukturen er derfor ofte mere åben end i den klassiske dramaturgi. Fortællingen kan være cirkulær, episodisk eller fragmenteret og er ikke nødvendigvis bygget op omkring en tydelig spændingskurve med et klart klimaks. I stedet lægges vægten på de sammenhænge, relationer og erfaringer, der binder fortællingen sammen.

Bæreposeteorien udfordrer dermed forestillingen om, at en god historie altid skal drives frem af konflikt og målrettet handling. Le Guin peger i stedet på, at også små øjeblikke, menneskelige relationer og fælles erfaringer kan være meningsbærende. Derfor kan modellen være et værdifuldt analyseværktøj, når man arbejder med kortfilm, hvor det især er stemninger, relationer og forskellige perspektiver, der skaber fortællingens betydning.

5 centrale kendetegn ved bæreposeteorien for fiktion:

1. **Sociale relationer frem for heltekarakterer**
   Fortællingen er ikke nødvendigvis centreret omkring én hovedperson. I stedet er fokus ofte på relationerne mellem mennesker og på de forbindelser, der opstår mellem karaktererne.

Flere personer kan have lige stor betydning for fortællingen, fremfor at kortfilmens handling er båret af en central heltekarakter.

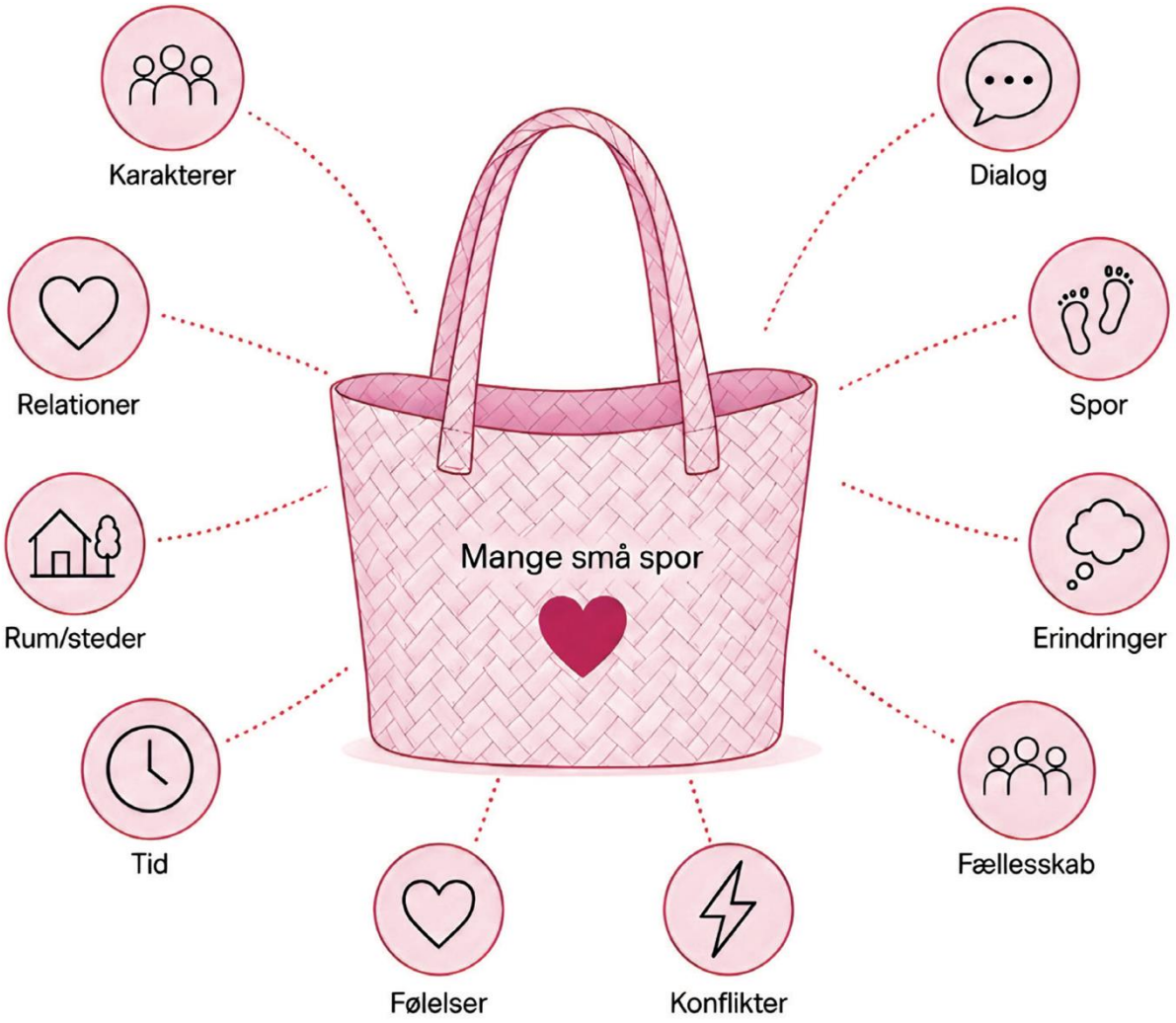
2. **Fællesskab og samspil**
   Bæreposeteorien for fiktion lægger vægt på fællesskaber frem for individets kamp. Historien undersøger ofte, hvordan mennesker påvirker hinanden, og hvordan erfaringer, værdier og oplevelser deles i et fællesskab.

3. **Følelser, erindringer og hverdagsoplevelser**
   Små oplevelser, minder, stemninger og følelser kan være lige så betydningsfulde som dramatiske begivenheder. Meningen opstår ofte gennem karakterernes erfaringer og refleksioner frem for gennem store konflikter eller en spektakulær og action-fyldt handling.

4. **Åben og mangfoldig fortællestruktur**
   Fortællingen behøver ikke at følge en lineær udvikling mod ét bestemt mål. Den kan bevæge sig mellem forskellige tider, steder og perspektiver, hvor spor, erindringer og dialoger gradvist skaber sammenhæng og betydning.

5. **Konflikt er ikke nødvendigvis drivkraften**
   I modsætning til den klassiske dramaturgi er konflikt ikke altid fortællingens centrum. Historien kan i stedet bæres af relationer, stemninger, observationer og de møder, der finder sted mellem mennesker og deres omgivelser.

Kort fortalt: Bæreposeteorien beskriver fortællinger, hvor mennesker, relationer, erfaringer og fællesskaber samles som indholdet i en "bærepose", frem for fortællinger, der drives frem af konfliktpotentiale og en karakter med et klart mål.



Figur: Bæreposeteorien for fiktion. Figuren er lånt fra grundbogen *Mediefag – her og nu* af Malene Moesgaard Ludvigsen, Claus Scheuer-Larsen og Michael Møller, Praxis Forlag 2026.

Filmiske virkemidler

Filmiske virkemidler dækker over de fagbegreber, der beskriver de teknikker og metoder, som filmskabere bruger til at fortælle en historie med og skabe en bestemt stemning på, for dermed at påvirke seerens oplevelse af filmen. Når vi ser en film, lægger vi ofte mest mærke til handlingen og karaktererne, men bag kulisserne træffer instruktøren en række bevidste valg om, hvordan filmen skal se ud og lyde. Disse valg kaldes filmiske virkemidler.

Filmiske virkemidler hjælper med at formidle følelser, budskaber og temaer. De kan få os til at føle spænding, glæde, frygt eller sympati med en karakter. Ved at analysere de filmiske virkemidler får vi en dybere forståelse af, hvordan en film er bygget op, og hvordan den påvirker os.

Nogle af de vigtigste filmiske virkemidler er:

Billedbeskæring

Billedbeskæring handler om, hvor meget af motivet der bliver vist i billedet, og guider dermed vores opmærksomhed i billedfladen. For eksempel kan et nærbillede vise en persons ansigt og fremhæve følelser og derved skabe identifikation med karakteren, mens et totalbillede viser både karakteren og omgivelserne, og billedet skaber derved overblik.

Billedkomposition

Billedkomposition beskriver, hvordan elementerne er placeret og arrangeret i forhold til hinanden. Placeringen af personer, genstande samt billedets dybde er med til at styre vores opmærksomhed og leder blikket mod bestemte steder i billedet, hvilket understøtter kortfilmens intention med scenen.

Kamerabevægelser

Kamerabevægelser er måden, kameraet bevæger sig på under optagelserne. Bevægelserne kan enten opleves som rolig, fx ved at kameraet er placeret på et stativ, eller kamerabevægelserne kan opleves urolige, fx ved at kameraet er håndholdt. De rolige kamerabevægelser kan styrke vores indlevelse, mens de urolige kamerabevægelser kan skabe dynamik.

Kameravinkler og perspektiv

Kameravinkler og perspektiv handler om, hvilken vinkel en person eller genstand bliver filmet fra. For eksempel kan et frøperspektiv få en karakter til at virke stærk og magtfuld, mens et fugleperspektiv kan få karakteren til at virke lille eller sårbar.

Klipning

Klipning er måden, kortfilmens forskellige optagelser er sat sammen på. Hurtige klip kan skabe spænding og højt tempo, mens langsomme klip kan give tid til fordybelse og eftertanke.

Farver

Farver påvirker vores følelser og bliver brugt til at skabe stemning og symbolik. Varme farver som rød og orange kan signalere energi eller fare, mens kolde farver som blå og grå ofte forbindes med ro, ensomhed eller tristhed.

Lys

Lyssætning har stor betydning for kortfilmens udtryk. Kraftigt lys kan skabe en lys og positiv stemning, mens sparsom lyssætning kan skabe mørke og skygger, der kan være med til at skabe spænding, mystik eller uhygge.

Lyd

Lyd omfatter alle de lyde, der høres i filmen, såsom dialog, reallyd, baggrundsstøj og lydeffekter. Lyden er et lige så vigtigt virkemiddel som kortfilmens billedside, og understøtter eller supplerer fortællingens rytme, stemning og betydning.

Musik

Musik bliver brugt til at forstærke stemningen og påvirke vores følelser. Den samme scene bliver oplevet meget forskelligt alt efter, om der bliver brugt en glad, dramatisk eller uhyggelig musik.

Du kan lære meget mere om filmiske virkemidler på Filmcentralen:

https://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/filmiske-virkemidler

YOU1

YOU-programmet er Ungdomskonkurrencen på OFF. YOU1-programmet indeholder fem film: *Trophy*, *My Future Best Friend / Min næste bedste veninde*, *Europa, Jacob & Anxiety / Jacob og angsten*, *Service Bus*.

Undervisningsmaterialet indeholder filmadgang og arbejdsopgaver til følgende tre film: *Trophy*, *Jacob & Anxiety / Jacob og angsten* og *Service Bus*.

YOU1 bliver vist på OFF26 på følgende dage, tider og steder:

Mandag 24/8

klokken 09:00 (Magasinet)

klokken 12:15 (Momentum sal)

Tirsdag 25/8

klokken 10:45 (Magasinet)

klokken 11:30 (Momentum sal)

Onsdag 26/8

klokken 10:00 (Momentum bio)

klokken 11:00 (Den Fynske Opera)

Torsdag 27/8

klokken 14:45 (Magasinet)

Fredag 28/8

klokken 09:00 (Magasinet)

klokken 09:45 (Momentum sal)

Trophy

Titel: Trophy (originaltitel: Trophäe)

Instruktør: Benjamin Hujawa

Produktionsland og år: Tyskland 2026

Sprog: tysk med engelske undertekster

Genre: International kortfilm

Varighed: 12:24

Om: Da Max får afbrudt et intimt øjeblik af sin far, får det uforudsete konsekvenser for familieudflugten senere samme dag. På den sidste sommerdag ved vandet tvinges den 14-årige dreng til at genoverveje sine idéer om maskulinitet.

Konkurrence OFF 2026: bliver vist i Ungdomskonkurrencen (YOU1) og Den internationale konkurrence (INT10).

1. Kortfilm som genre

Kortfilm er ofte bygget op omkring én central situation eller konflikt. I *Trophy* følger vi Max i en afgørende situation, der udfordrer hans forståelse af sig selv og sin omverden.

Spørgsmål:

- Hvad er filmens centrale konflikt eller situation?
- Hvordan gør filmen brug af få karakterer og et begrænset handlingsforløb?
- Hvilket afgørende valg eller dilemma står Max overfor?
- Hvordan understøtter billede og lyd filmens centrale konflikt?
- Hvordan fungerer filmens slutning i forhold til Raskins parameter om slutning og helhed?

Produkt: Pararbejde

Udarbejd en kort præsentation, hvor I vurderer, om *Trophy* lever op til kortfilmens fem centrale kendetegn. Begrund jeres svar med konkrete eksempler fra filmen.

Opsamling i plenum.

2. Max som hovedperson

Filmen følger Max gennem en oplevelse, der udfordrer hans tanker, følelser og selvforståelse. Undersøg, hvordan Max fremstilles som karakter, hvilke konflikter han møder, og hvordan han udvikler sig i løbet af filmen.

Overvej blandt andet:

- Hvordan fremstilles Max i begyndelsen af filmen?
- Hvilke tanker, følelser og værdier virker vigtige for ham i løbet af filmen?
- Hvilke udfordringer eller konflikter møder han?
- Hvordan reagerer han på farens handlinger og de situationer, han bliver sat i?
- Hvilke tegn er der på, at Max udvikler sig eller ændrer syn på sig selv gennem filmen?

Produkt: Individuelt eller i par

Lav en personkarakteristik af Max med fokus på hans personlighed, relationer og udvikling gennem filmen. Inddrag konkrete eksempler fra filmen.

3. Coming of age

Coming of age handler ofte om at udfordre de forestillinger og forventninger, som man er vokset op med. I *Trophy* bliver Max tvunget til at genoverveje sine egne idéer om maskulinitet, identitet og det at blive voksen.

Spørgsmål: snak sammen med din sidekammerat eller ta' snakken i plenum i klassen:

- Hvordan udfordrer filmens begivenheder Max' forestillinger om, hvad det vil sige at være dreng eller mand?
- Hvilke tegn ser vi på, at Max er ved at udvikle en ny forståelse af sig selv?
- Hvordan påvirker relationen til faren Max' udvikling gennem filmen?
- Hvilken oplevelse bliver et vendepunkt for Max?
- Hvilke universelle følelser eller dilemmaer om identitet og tilhørsforhold skildrer filmen?

Produkt: Individuelt

Skriv et rådgivningsbrev til Max.

Forestil dig, at Max skriver til en brevkasse efter filmens slutning. Skriv et svar, hvor du giver ham råd om identitet, forventninger og det at turde være sig selv. Inddrag konkrete eksempler fra filmen.

4. Dramaturgi: Tre-akter-modellen

Filmen følger et klassisk dramaturgisk forløb, der følger tre-akteren.

Undersøg:

- Hvordan introduceres Max og konflikten i 1.akt?
- Hvad fungerer som filmens katalysator?
- Hvor ligger første og andet vendepunkt?
- Bliver konflikten løst i 3.akt?
- Hvordan forstår I slutscenen: er der sket en forandring eller erkendelse?

Produkt: Indtegn filmens handling i en tre-akter-model med forklaring af de vigtigste vendepunkter og faser.

5. Filmiske virkemidler

Filmen fortæller gennem billeder, lyd og stemninger.

Undersøg:

- Hvordan bruges billedbeskæringer og kameravinkler til at vise forholdet mellem Max og hans far?
- Hvordan bruger filmen kamerabevægelser og klipning til at understrege usikkerhed, spændinger eller forandringer hos Max?
- Hvordan understøtter farver og lys Max' følelsesmæssige udvikling gennem filmen?
- Find en scene, hvor lyd eller stilhed spiller en vigtig rolle. Hvilken effekt har det?
- Hvilken symbolsk betydning har miljøet ved vandet og broen?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

I skal udvælge 1-2 scener fra filmen og lave en næranalyse, og undersøge, hvordan mindst tre filmiske virkemidler arbejder sammen om at skabe stemning, udvikle karakterer eller understøtte filmens intention og budskab. I skal inddrage konkrete eksempler fra filmen og anvende de fagbegreber, I har lært i afsnittet om filmiske virkemidler. Jeres analyse skal præsenteres i en PowerPoint eller Slides-præsentation, hvor screenshots fra scenen fungerer som dokumentation for jeres vigtigste pointer.

Alle grupper præsenterer jeres præsentation for én af de andre grupper. En gruppe eller evt. to præsenterer afslutningsvis for hele klassen.

6. Konflikter

I *Trophy* oplever Max flere forskellige konflikter, der støder sammen. Nogle af konflikterne er ydre, mens andre er indre. Ved at undersøge filmens konflikter kan vi få en bedre forståelse af Max som karakter og af de udfordringer, han står overfor.

Undersøg:

- Hvad er filmens hovedkonflikt?
- Hvilke delkonflikter opstår undervejs?
- Hvilke ydre konflikter møder Max?
- Hvilke indre konflikter kæmper han med?
- Hvordan påvirker de ydre konflikter hans indre tanker og følelser?
- Hvordan hænger de forskellige konflikter sammen?

Produkt: Pararbejde eller grupper på 3-4 personer

Udarbejd et konfliktkort over filmen.

- Placér Max i midten af et stort ark eller en digital slide. Kortlæg herefter filmens vigtigste konflikter ved hjælp af pile, farver og nøgleord
- Marker de indre konflikter med én farve
- Marker de ydre konflikter med en anden farve
- Vis med pile, hvordan konflikterne påvirker hinanden
- Tilføj konkrete scener eller situationer som dokumentation
- Afslut med en kort forklaring (5-10 linjer), hvor I vurderer, hvilken konflikt der er vigtigst for Max' udvikling gennem filmen

Præsenter afslutningsvis jeres konfliktkort for en anden gruppe og sammenlign jeres fortolkninger.

7. Perspektivering: køn og maskulinitet

Mange unge oplever forventninger til køn og maskulinitet

Diskutér i grupper:

- Hvilke forventninger møder unge drenge i dag?
- Har idealerne ændret sig gennem tiden?
- Hvordan påvirker sociale medier opfattelsen af maskulinitet?
- Hvilke paralleller kan I drage til andre fortællinger eller nyheder, der behandler samme emne?
- Hvad gør filmen særlig i sin behandling af temaet?

Produkt: Gruppearbejde på 3-4 personer

Lav en PowerPoint eller Slide-præsentation eller en kort samtalepodcast om emnet.

8. Kreativ opgave: En ny scene

Forestil jer, at filmen fortsætter efter sidste scene.

Opgave:

Skriv eller optag en ny scene, hvor Max og hans far mødes igen.

Scenen skal:

- bygge videre på filmens temaer
- indeholde en konflikt eller et dilemma
- vise en udvikling hos mindst én karakter
- anvende mindst to filmiske virkemidler bevidst

Produkt: Gruppearbejder på 3-4 personer.

Lav et storyboard / en tegneserie på 8-10 ruder eller en kortfilm på 1-2 minutter.

Vis resultaterne på klassen.

Jacob & Anxiety

Titel: Jacob & Anxiety (originaltitel: Jacob og angsten)

Instruktør: Andreas Hentze Madsen

Produktionsland og år: Danmark 2026

Sprog: Dansk med engelske undertekster

Genre: Dansk kortfilm

Varighed: 24:56

Om: 22-årige Jakob forsøger at navigere gennem tilværelsen, altid ledsaget af Angsten: en anmassende skikkelse, som kun han kan se. Da Jakob genoptager kontakten med en pige fra sin fortid, er han nødt til at konfrontere den stemme, der har styret hans liv.

Konkurrence OFF 2026: bliver vist i Ungdomskonkurrencen (YOU2) og Den danske konkurrence (DK8).

1. Kortfilm som genre

I mange kortfilm bliver komplekse problemstillinger fortalt gennem en enkel fortælling. Det gælder også for *Jakob & Anxiety*, som arbejder med en personificeret udgave af Jakobs angst.

Spørgsmål:

- Hvordan skaber filmen et tydeligt personfokus omkring Jakob?
- Hvilke valg træffer Jakob, og hvordan driver de handlingen frem?
- Hvordan bruges karakteren Angsten som fortælleredskab?
- Hvordan arbejder filmen med enkelthed og dybde?
- Hvordan bidrager slutningen til filmens samlede betydning?

Produkt: Individuel skriveøvelse

Lav en kort analyse (½ side), hvor du undersøger, hvilke af Raskins syv parametre der er mest centrale for filmens fortælling.

2. Angsten som karakter

I filmen får den psykiske lidelse angst en fysisk form og optræder som en personificeret karakter.

Undersøg:

- Hvordan ser Angsten ud, og hvordan opfører den sig?

- Hvilken rolle spiller den i Jakobs hverdag?
- Hvordan påvirker den hans beslutninger?
- Hvorfor tror I, filmskaberne har valgt at personificere angsten?
- Hvad lærer vi om angst gennem denne fortælleform?

Produkt: Individuel eller i par

Lav en karakteristik af Angsten og dens funktion i fortællingen.

3. Coming of age

Selvom Jakob er 22 år, handler filmen om nogle af de samme spørgsmål, som mange af jer gennemlever som teenagere: Hvem er jeg, og hvordan håndterer jeg mine usikkerheder?

Spørgsmål: snak sammen med din sidekammerat eller ta' snakken i plenum i klassen:

- Hvordan påvirker angsten Jakobs mulighed for at leve et selvstændigt voksenliv?
- Hvordan arbejder filmen med Jakobs søgen efter identitet og selvaccept?
- Hvilken betydning har mødet med Mille for Jakobs udvikling?
- Hvilket vendepunkt får Jakob til at konfrontere sin angst?
- Hvilke følelser eller erfaringer i filmen kan I genkende fra deres eget liv?

Produkt: Individuel

Skriv Jakobs indre monolog.

Vælg en central scene og skriv et kort indre monologforløb på ½ side, hvor Jakob sætter ord på de tanker og følelser, der fylder hos ham i situationen

4. Dramaturgi: Tre-akter-modellen

I *Jakob & Anxiety* følger vi Jakob, der forsøger at navigere i hverdagen, mens Angsten konstant blander sig i hans tanker, valg og relationer. Da en person fra hans fortid pludselig dukker op igen, bliver Jakob tvunget til at forholde sig til den stemme, der længe har styret hans liv.

Undersøg, hvordan fortællingen er opbygget, og hvordan de centrale begivenheder gradvist fører Jakob frem mod et afgørende opgør med sig selv og sin angst:

Overvej blandt andet:

- Hvordan etableres Jakobs hverdag og forholdet mellem Jakob og Angsten i filmens begyndelse?
- Hvilken begivenhed sætter for alvor handlingen i gang og udfordrer Jakobs vante mønstre?
- Hvilke situationer eller møder får Jakob til gradvist at ændre syn på sig selv og sin angst?

- Hvor ligger fortællingens vigtigste vendepunkter, og hvordan ændrer de retningen for Jakobs udvikling?
- Hvilken situation fungerer som filmens klimaks, og hvad afslører den om Jakobs udvikling?
- Hvordan samler slutningen filmens vigtigste temaer om angst, identitet og relationer?

Produkt: Pararbejde

Indtegn filmens handling i en tre-akter-model.

Marker og forklar:

- Introduktion
- Katalysator
- Første vendepunkt
- Midtpunkt
- Andet vendepunkt
- Klimaks
- Slutning

Afslut med en kort vurdering af, hvordan den dramaturgiske struktur understøtter Jakobs personlige udvikling gennem filmen.

5. Filmiske virkemidler

Filmen fortæller gennem billeder, lyd og stemninger.

Undersøg:

- Hvordan iscenesættes filmens forskellige settings/miljøer?
- Hvornår virker Angsten mest magtfuld? Hvilke virkemidler skaber denne oplevelse?
- Hvilke filmiske virkemidler understøtter Jakobs op og nedture undervejs i filmen?
- Hvordan hjælper de filmiske virkemidler os med at forstå Jakobs situation?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

I skal udvælge 1-2 scener fra filmen og lave en næranalyse, og undersøge, hvordan mindst tre filmiske virkemidler arbejder sammen om at skabe stemning, udvikle karakterer eller understøtte filmens intention og budskab. I skal inddrage konkrete eksempler fra filmen og anvende de fagbegreber, I har lært i afsnittet om filmiske virkemidler. Jeres analyse skal præsenteres i en PowerPoint eller Slides-præsentation, hvor screenshots fra scenen fungerer som dokumentation for jeres vigtigste pointer.

Alle grupper præsenterer jeres præsentation for én af de andre grupper. En gruppe eller evt. to præsenterer afslutningsvis for hele klassen.

6. Indre og ydre konflikter

I *Jakob & Anxiety* bliver Jakobs angst gjort til en synlig karakter, som følger ham overalt. Filmen giver os dermed et særligt indblik i, hvordan indre konflikter kan påvirke ydre relationer og konflikter. Ved at undersøge samspillet mellem Jakobs indre og ydre konflikter kan vi få en bedre forståelse af hans udvikling gennem fortællingen.

Undersøg:

- Hvordan påvirker Angsten Jakobs forhold til andre mennesker?
- Hvilke ydre udfordringer eller situationer bliver særligt svære for Jakob på grund af hans angst?
- Hvordan udvikler forholdet mellem Jakob og Angsten sig gennem filmen?
- Hvordan udvikler forholdet mellem Jakob og Mille sig gennem filmen?
- Hvornår oplever I, at Jakob begynder at tage kontrollen over sin situation, og hvad udløser denne udvikling?
- Hvordan hænger Jakobs konflikter sammen med hans identitet og selvforståelse?

Produkt: Pararbejde eller grupper på 3-4 personer

Udarbejd et visuelt konfliktportræt af Jakob.

- Placér Jakob i midten af et ark eller en digital slide. Omkring ham skal I kortlægge de personer, situationer og tanker, der påvirker ham gennem filmen.
- Marker indre konflikter med én farve.
- Marker ydre konflikter med en anden farve.
- Indtegn Angsten som en selvstændig figur i modellen, og vis hvordan den påvirker Jakobs relationer og valg.
- Tilføj eksempler fra konkrete scener som dokumentation.
- Afslut med en kort analyse (5-10 linjer), hvor I vurderer, hvilken konflikt der har størst betydning for Jakobs udvikling, og hvorfor.

Sammenlign efterfølgende jeres konfliktportræt med et andet pars eller en anden gruppes fortolkning.

7. Mod og sårbarhed

Jakob ønsker at passe ind og leve et almindeligt liv, men hans angst gør det svært for ham at være sig selv sammen med andre mennesker. Filmen undersøger, hvordan det ofte kræver mere mod at vise sin sårbarhed end at skjule den.

Undersøg, hvordan Jakob håndterer sine usikkerheder, og hvad filmen fortæller om forholdet mellem mod, sårbarhed og personlig styrke.

Diskutér først i klassen

- Hvad vil det sige at være modig?
- Hvornår viser Jakob mod?
- Hvilken rolle spiller sårbarhed i filmen?
- Hvorfor kan det være svært at åbne sig over for andre?
- Hvad fortæller filmen om styrke og svaghed?

Produkt: Individuel

Lav en refleksionsskrivelse om kortfilmens syn på mod og sårbarhed, hvor du inddrager konkrete situationer fra filmen og egne erfaringer.

8. Perspektivering: Ungdom og mental sundhed

I *Jakob & Anxiety* bliver angsten gjort synlig som en karakter, der påvirker Jakobs tanker, relationer og valg. Filmen skildrer dermed nogle af de udfordringer, som mange unge og unge voksne kan opleve i mødet med usikkerhed, præstationspres og psykisk sårbarhed. Undersøg, hvordan filmen fremstiller mental sundhed, og diskuter, hvilke perspektiver den åbner for.

Diskutér i grupper:

- Hvilke situationer i filmen viser, hvordan psykisk sårbarhed kan påvirke identitet og selvforståelse?
- Hvilke former for usikkerhed, ensomhed eller præstationspres oplever unge i dag, og hvordan kan de sammenlignes med Jakobs oplevelser?
- Hvilket budskab sender filmen om at tale åbent om psykiske udfordringer og søge hjælp hos andre?
- Sammenlign filmens fremstilling af angst med en anden film, serie, bog, podcast eller nyhedsartikel, der handler om mental sundhed. Hvilke ligheder og forskelle finder I?

Opsamling i plenum

- Diskutér jeres vigtigste pointer: Hvad fortæller *Jakob & Anxiety* om forholdet mellem mental sundhed, identitet og om at være ung i dag?

9. Kreativ opgave: Giv en følelse en krop

Kortfilmen gør en følelse/psykisk lidelse til en personificeret karakter.

Opgave:

Vælg en anden følelse, for eksempel ensomhed, jalousi, vrede, stress eller håb.

Udarbejd en kort filmidé, hvor en følelse optræder som en karakter. I kan fx lade jer inspirere af Pixar-animationsfilmene *Inderst inde* (*Inside out*) og *Inderst inde 2* (*Inside Out 2*) som I måske har set?

Overvej:

- Hvordan ser karakteren ud?
- Hvordan taler og bevæger den sig?
- Hvordan påvirker den hovedpersonen?
- Hvilket intention/budskab skal filmen have?
- Skal den følge tre-akter-modellen eller bæreposeteorien for fiktion?

Produkt: Gruppearbejder på 3-4 personer.

Lav et storyboard / en tegneserie på 8-10 ruder eller en kortfilm på 1-2 minutter.

Vis resultaterne på klassen.

Service Bus

Titel: Service Bus

Elmer Mikael Lødemel

Produktionsland og år: Danmark 2025

Genre: Animationskortfilm

Varighed: 3:34

Om: Vi kender alle den lille service-knap på flyet, men hvad med dem i bussen? En buspassager overmandes af kedsomhed og trykker på knappen, men da chaufføren er bussens eneste medarbejder, får det utilsigtede konsekvenser.

Konkurrence OFF 2026: bliver vist i Ungdomskonkurrencen (YOU1) og Animationskonkurrencen (ANI1)

1. Kortfilm som genre

Service Bus er et godt eksempel på, hvordan en kortfilm kan fortælle en enkel historie med få karakterer og én central idé. Filmen tager udgangspunkt i en hverdagssituation, men lader et enkelt valg udløse en kæde af komiske og uventede begivenheder. Med udgangspunkt i kortfilmgenrens kendetegn og Raskins syv parametre skal I undersøge, hvordan filmen skaber en vedkommende fortælling på kort tid.

Undersøg:

- Hvordan etableres hovedpersonen?
- Hvilket valg sætter handlingen i gang, og hvordan udvikler situationen sig gennem årsag og virkning?
- Hvilken betydning har bussen som sted og serviceknappen som rekvisit for fortællingen?
- Hvad er filmens centrale situation eller idé, og hvordan holder filmen fokus på denne gennem hele fortællingen?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

Vurder, i hvilken grad Service Bus lever op til kortfilmens fem centrale kendetegn og Raskins syv parametre. Det skal I gøre ved at udvælge de tre parametre eller kendetegn, som I mener er vigtigst for netop denne film, og begrund jeres valg med konkrete eksempler fra filmen.

Præsenter jeres analyse i en Powerpoint eller Slide-præsentation, hvor I:

- udvælger jeres tre vigtigste af Raskins parametre og forklarer deres betydning i filmen
- illustrerer med screenshots fra centrale scener

- afslutter med en samlet vurdering af, hvorfor Service Bus fungerer som kortfilm.

Opsamling i plenum.

2. Tegnestil og animation

Animationsfilmens visuelle udtryk er med til at forme fortællingen.

Undersøg:

- Hvordan vil I beskrive filmens tegnestil?
- Hvilken betydning har karakterernes animerede bevægelser?
- Hvordan understøtter tegnestil og animation filmens humor og jeres oplevelse af fortællingen?

Produkt: fælles snak i klassen.

3. Dramaturgi: Tre-akter-modellen

I *Service Bus* tager fortællingen udgangspunkt i en tilsyneladende ubetydelig handling: en buspassager trykker på en serviceknap af ren nysgerrighed. Det lille valg sætter imidlertid en kæde af begivenheder i gang, som gradvist udvikler sig i mere og mere uventede retninger. Filmen viser dermed, hvordan en kortfilm kan skabe en komplet fortælling med konflikt, vendepunkter og klimaks på blot få minutter.

Undersøg, hvordan fortællingen er bygget op, og hvordan hovedpersonens valg driver handlingen frem gennem filmens tre akter.

Overvej blandt andet:

- Hvordan præsenteres hovedpersonen og hans situation i filmens begyndelse?
- Hvilken begivenhed fungerer som fortællingens katalysator og sætter handlingen i gang?
- Hvordan udvikler situationen sig efter trykket på serviceknappen?
- Hvor ligger fortællingens vigtigste vendepunkter, og hvordan ændrer de historiens retning?
- Hvilken situation fungerer som filmens klimaks?

Produkt: Pararbejde

Indtegn filmens handling i en tre-akter-model.

Marker og forklar:

- Introduktion
- Katalysator

- Første vendepunkt
- Midtpunkt
- Andet vendepunkt
- Klimaks
- Slutning

Afslut med en kort vurdering af, hvordan den dramaturgiske struktur bidrager til filmens humor og forløsning af filmens intention/budskab.

Ta' en snak om jeres fortolkning i plenum i klassen.

4. Filmiske virkemidler

Filmens virkemidler hjælper med at skabe tempo, stemning og humor.

Undersøg:

- Hvilke kamerabeskæringer bruges til at fremhæve hovedpersonens reaktioner?
- Hvordan bruger animationsfilmen billeder og farver til at skabe humor?
- Hvordan er filmens tempo opbygget gennem klipningen?
- Hvordan understøtter lyd og lydeffekter filmens komiske situationer?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

I skal udvælge 1-2 scener fra filmen og lave en næranalyse, og undersøge, hvordan mindst tre filmiske virkemidler arbejder sammen om at skabe stemning, udvikle karakterer eller understøtte filmens intention og budskab. I skal inddrage konkrete eksempler fra filmen og anvende de fagbegreber, I har lært i afsnittet om filmiske virkemidler. Jeres analyse skal præsenteres i en PowerPoint eller Slides-præsentation, hvor screenshots fra scenen fungerer som dokumentation for jeres vigtigste pointer.

Alle grupper præsenterer jeres præsentation for én af de andre grupper. En gruppe eller evt. to præsenterer afslutningsvis for hele klassen.

5. Humor og realismebrud

Service Bus tager udgangspunkt i en almindelig hverdagssituation, men udvikler sig gradvist til en mere absurd og urealistisk fortælling. Filmens humor hænger tæt sammen med de mange realismebrud, hvor virkelighedens regler bliver sat ud af spil. Undersøg, hvordan humor og realismebrud arbejder sammen om at skabe filmens særlige univers og effekt.

Overvej blandt andet:

- Hvilke situationer oplever I som særligt sjove, og hvorfor?
- Hvordan skaber filmen humor gennem timing, gentagelser, overraskelser og karakterernes reaktioner?
- Hvornår bevæger fortællingen sig fra det realistiske til det urealistiske?
- Hvordan understøtter realismebruddene filmens humor, stemning og fortælling?
- Hvad gør filmen grin med, og hvorfor tror I, filmskaberne har valgt en absurd frem for en realistisk fortælleform?
- Hvilken betydning har realismebruddene for filmens budskab eller intention?

Produkt: Individuelt eller i par

Vælg en af filmens mest absurde scener og lav en kreativ omskrivning, så den foregår helt realistisk.

Beskriv:

- hvad der ville ske i den realistiske version
- hvilke humoristiske elementer der ville forsvinde
- hvordan seerens oplevelse ville ændre sig

Afslut med en kort refleksion over, hvorfor filmskaberne sandsynligvis har valgt at bruge realismebrud i netop denne scene.

Opsamling i plenum.

7. Kreativ opgave: Én knap, ét ønske

Opgave:

Forestil jer, at en karakter får mulighed for at opfylde ét ønske ved at trykke på en magisk knap.

Historien skal:

- følge tre-akter-modellen
- indeholde to vendepunkter
- have et humoristisk element
- vise uventede konsekvenser af ønsket
- slutte med en overraskelse eller erkendelse

Produkt: Gruppearbejder på 3-4 personer.

Lav en tegneserie på 8-10 ruder.

Hæng resultaterne op i klassen og nyd hinandens værker.

YOU2

YOU-programmet er Ungdomskonkurrencen på OFF. YOU2-programmet indeholder fem film: *Roots*, *Out of the Blue*, *Soulmate*, *Faces*, *Thank you for coming / Farvel til vores næste gæst*.

Undervisningsmaterialet indeholder filmadgang og arbejdsopgaver til følgende tre film: *Out of the Blue*, *Soulmate*, *Faces*.

YOU2 bliver vist på OFF26 på følgende dage, tider og steder:

Mandag 24/8

klokken 10:45 (Magasinet)

klokken 13:15 (Den Fynske Opera)

Tirsdag 25/8

klokken 12:15 (Dynamo sal)

Onsdag 26/8

klokken 09:00 (Magasinet)

klokken 11:00 (Momentum sal)

Torsdag 27/8

klokken 10:45 (Magasinet)

klokken 12:15 (Dynamo sal)

Fredag 28/8

klokken 11:45 (Den Fynske Opera)

klokken 12:30 (Magasinet)

Out of the Blue

Titel: Out of the Blue

Instruktør: Kevin Koch

Produktionsland og år: Tyskland 2025

Sprog: Tysk med engelske undertekster

Genre: International kortfilm

Varighed: 8:16

Om: Under deres arbejde på et hotel bliver to unge kvinder værget som modeller til et smigrende photoshoot for en international SoMe-kampagne. Mens den ene øjner chancen for berømmelse, aner den anden en skjult trussel.

Konkurrence OFF 2026: bliver vist i Ungdomskonkurrencen (YOU2) og Den internationale konkurrence (INT2).

1. Kortfilm som genre

Kortfilm er ofte koncentrerede fortællinger med fokus på ét afgørende valg. I *Out of the Blue* bliver Marie stillet overfor et dilemma, som får konsekvenser for både hende selv og hendes relation til Tara.

Spørgsmål:

- Hvordan bliver personfokus skabt i kortfilmen?
- Hvilke valg driver fortællingen frem?
- Hvordan udvikler situationen sig gennem årsag og virkning?
- Indeholder filmen en overraskelse eller pointe, som ændrer vores forståelse af fortællingen, og hvordan bliver den præsenteret?

Produkt: Gruppearbejde på 3-4 personer

Udvælg de tre Raskin-parametre, som bedst beskriver filmens opbygning. Fremlæg jeres begrundelser for klassen.

2. Marie som hovedperson

Marie drømmer om at blive set og få succes, da hun får mulighed for at deltage i et spændende projekt. Men efterhånden som hun får mere indsigt i, hvad projektet egentlig handler om, bliver hun tvunget til at tage stilling til både sine egne værdier og de valg, hun træffer. Undersøg, hvordan

Marie fremstilles som karakter, og hvordan hendes oplevelser er med til at forme hendes udvikling gennem filmen.

Overvej blandt andet:

- Hvordan fremstilles Marie i begyndelsen?
- Hvilke ønsker styrer hendes valg?
- Hvordan bliver hendes syn på projektet udfordret undervejs?
- Hvordan udvikler hun sig i løbet af filmen?

Produkt: Individuelt eller i par

Lav en personkarakteristik af Marie med fokus på hendes udvikling. Inddrag konkrete eksempler fra filmen.

3. Coming of age

I Out of the Blue følger vi en ung person, som står mellem ønsket om anerkendelse og behovet for at stå ved sine værdier.

Spørgsmål: snak sammen med din sidekammerat eller ta' snakken i plenum i klassen:

- Hvordan påvirker ønsket om succes og anerkendelse Maries udvikling?
- Hvordan udvikler Marie, Tara og deres relation sig?
- Hvad lærer Marie og Tara om sig selv gennem historiens forløb?
- Hvilket valg eller hvilken erkendelse bliver afgørende for pigernes udvikling?
- Hvilke temaer om identitet, gruppepres og fællesskab gør filmen relevant for unge i dag?

Produkt: Gruppedebat (3-4 personer)

Diskutér udsagnet:

"Ønsket om at blive set / få succes kan få mennesker til at gå på kompromis med deres værdier."

Gruppen skal efterfølgende formulere tre argumenter for og tre argumenter imod udsagnet.

4. Dramaturgi: Tre-akter-modellen

Filmen følger et tydeligt dramaturgisk forløb, der kan forstås og analyseres ved hjælp af tre-akter-modellen.

Undersøg:

- Hvordan etableres filmens univers?
- Hvad fungerer som filmens katalysator?

- Hvor ligger de vigtigste vendepunkter?
- Hvornår når konflikten sit klimaks?
- Hvordan afrundes fortællingen?

Produkt: Indtegn filmens handling i en tre-akter-model og forklar de centrale vendepunkter.

5. Filmiske virkemidler

Filmen fortæller gennem billeder, lyd og stemninger.

Undersøg:

- Hvordan bruges kamerabevægelser og billedkomposition til at vise forskellen mellem Marie og Tara?
- Hvornår begynder filmens stemning at ændre sig, og hvilke virkemidler skaber denne udvikling?
- Hvordan bruges farver, lys og kostumer til at fremstille konflikten?
- Hvordan understøtter lyd og musik spændingen mellem tiltrækning og mistillid?
- Hvilke virkemidler får seeren til gradvist at forstå, at der er mere på spil end først antaget?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

I skal udvælge 1-2 scener fra filmen og lave en næranalyse, og undersøge, hvordan mindst tre filmiske virkemidler arbejder sammen om at skabe stemning, udvikle karakterer eller understøtte filmens intention og budskab. I skal inddrage konkrete eksempler fra filmen og anvende de fagbegreber, I har lært i afsnittet om filmiske virkemidler. Jeres analyse skal præsenteres i en PowerPoint eller Slides-præsentation, hvor screenshots fra scenen fungerer som dokumentation for jeres vigtigste pointer.

Alle grupper præsenterer jeres præsentation for én af de andre grupper. En gruppe eller evt. to præsenterer afslutningsvis for hele klassen.

6. Swimmingpoolen som symbol

Swimmingpoolen er et gennemgående motiv i Out of the Blue og optræder i flere af filmens centrale scener. Undersøg, hvilken betydning swimmingpoolen har i fortællingen, og om den kan forstås som et symbol på noget større end blot et fysisk sted.

Overvej blandt andet:

- Hvilken rolle spiller swimmingpoolen i forhold til hovedpersonens følelser og udvikling gennem filmen?

- Hvilke situationer eller scener knytter sig til swimmingpoolen, og hvad har disse scener tilfælles?
- Hvilke associationer forbinder man normalt med en swimmingpool, og hvordan bruger filmen disse forestillinger?
- Kan swimmingpoolen ses som et symbol på noget, hovedpersonen længes efter, frygter eller forsøger at undslippe? Begrund svaret med eksempler fra filmen.
- Hvordan ville filmens betydning ændre sig, hvis swimmingpoolen blev erstattet af et andet sted eller rum? Hvad fortæller det om swimmingpoolens symbolske funktion?

Produkt: Gruppearbejde på 3-4 personer.

Formulér en fælles fortolkning af swimmingpoolens betydning i filmen, og fremlæg jeres konklusion i en fælles snak i klassen.

7. Sociale medier, identitet og påvirkning

I *Out of the Blue* bliver Marie tiltrukket af et projekt, der lover synlighed, fællesskab og nye muligheder. Filmen undersøger, hvordan ønsket om at blive set og anerkendt kan påvirke vores valg, og hvordan politiske budskaber nogle gange kan gemme sig bag attraktive fortællinger og fællesskaber.

Snak sammen med din sidekammerat eller tag diskussionen i plenum i klassen:

- Hvad er det ved projektet, som gør det attraktivt for Marie?
- Hvilket behov hos Marie bliver mødt gennem projektet, og hvorfor gør det hende sårbar over for påvirkning?
- Hvordan bruger filmen fællesskab, succes og anerkendelse som drivkraft i fortællingen?
- Hvornår begynder Marie at tvivle på det, hun er blevet en del af, og hvad udløser denne tvivl?
- Hvilket ansvar har man som ung, når man deler, støtter eller medvirker i indhold på sociale medier / politiske kampagner?
- Hvordan viser filmen, at kritisk tænkning ikke kun handler om politik, men også om identitet og ønsket om at høre til?
- Hvad mener I er filmens vigtigste budskab om påvirkning, fællesskaber og sociale medier?

Produkt: Individuelt

Skriv et refleksionsessay med overskriften: ”Når likes bliver vigtigere end værdier”. Inddrag både eksempler fra filmen og egne refleksioner om fællesskaber, sociale medier og påvirkning.

8. Kreativ opgave: Den perfekte kampagne

Opgave:

Udarbejd et storyboard til / lav en kortfilm om en person, der bliver lokket ind i et fællesskab eller projekt, som viser sig at have en skjult dagsorden.

Filmen skal:

- følge tre-akter-modellen og indeholde mindst to vendepunkter
- bruge en rekvisit eller et symbol, der får en afgørende betydning
- indeholde et vigtigt valg
- have et coming of age-element

Produkt: Gruppearbejder på 3-4 personer.

Lav et storyboard / en tegneserie på 8-10 ruder eller en kortfilm på 1-2 minutter.

Vis resultaterne på klassen.

Soulmate

Titel: Soulmate

Instruktør: Jens-Julius Gunderlund Dall

Produktionsland og år: Danmark 2026

Sprog: Dansk med engelske undertekster

Genre: International kortfilm

Varighed: 17:19

Om: Jalte bruger det meste af sin tid i den virtuelle verden. For at undslippe ensomheden skaber han AI-avataren Selina. Hendes menneskelighed forfører ham, og for første gang oplever Jalte et intimt forhold til en anden "person".

Konkurrence OFF 2026: bliver vist i Ungdomskonkurrencen (YOU2) og Den danske konkurrence (DK3).

1. Kortfilm som genre

Soulmate følger Jalte, der skaber AI-avataren Selina for at udfylde et tomrum i sit liv. Med udgangspunkt i kortfilmgenrens kendetegn og Raskins syv parametre skal I undersøge filmens format.

Undersøg:

- Hvad er filmens centrale konflikt, situation eller idé, og hvordan fastholder filmen fokus på denne gennem hele fortællingen?
- Hvordan bliver Jaltes situation etableret?
- Hvilke valg træffer Jalte, og hvordan driver disse fortællingen fremad?
- Hvordan skaber filmen dybde og refleksion gennem en relativt enkel fortælling med få karakterer?
- Hvordan fungerer filmens slutning, og hvilken betydning har den for vores forståelse af Jalte og filmens intention/budskab?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

Vurder, i hvilken grad *Soulmate* lever op til kortfilmens fem centrale kendetegn og Raskins syv parametre. Udvælg de tre parametre eller kendetegn, som I mener er vigtigst for netop denne film, og begrund jeres valg med konkrete eksempler fra fortællingen.

Præsenter jeres analyse i en Powerpoint eller Slide-præsentation, hvor I udvælger de tre vigtigste af Raskins parametre og forklarer deres betydning i filmen og laver en samlet vurdering af, hvordan og hvorfor *Soulmate* fungerer som kortfilm.

Opsamling i plenum.

2. Jalte som hovedperson

Jalte tilbringer det meste af sin tid i den virtuelle verden, hvor han forsøger at finde den nærhed og forståelse, som han savner i sit liv. Da han skaber AI-avataren Selina, udvikler forholdet sig gradvist til noget mere end et eksperiment. Undersøg, hvordan Jalte fremstilles som karakter, og hvordan hans møde med Selina påvirker hans syn på sig selv og sine relationer.

Overvej blandt andet:

- Hvordan fremstilles Jalte i begyndelsen?
- Hvilke behov og længsler har han?
- Hvilke udfordringer kæmper han med?
- Hvad fortæller hans valg om hans personlighed?
- Hvordan udvikler han sig gennem filmen?

Produkt: Pararbejde

Lav en personkarakteristik af Jalte med fokus på hans udvikling.

3. Coming of age

Jalte forsøger at skabe nærhed gennem teknologi, men hans møde med Selina bliver også en rejse ind i spørgsmål om identitet, relationer og tilhørsforhold. Selvom filmen foregår i et digitalt univers, kredser den om nogle af de samme udfordringer, som mange unge møder på vejen mod voksenlivet.

Snak sammen med din sidekammerat eller tag diskussionen i plenum i klassen:

- Hvordan forsøger Jalte at finde sin plads i verden og skabe meningsfulde relationer?
- Hvad fortæller filmen om Jaltes søgen efter identitet og selvforståelse?
- Hvordan påvirker relationen til Selina hans syn på sig selv og andre mennesker?
- Hvilke oplevelser eller erkendelser fungerer som afgørende vendepunkter i Jaltes udvikling?
- Hvilke universelle følelser og erfaringer om ensomhed, kærlighed, fællesskab og længslen efter at høre til kommer til udtryk i filmen?

Produkt: Individuelt eller i par

Vurder, i hvilken grad *Soulmat*e kan betegnes som en coming of age-fortælling. Inddrag de fem kendetegn ved temaet og underbyg dine argumenter med konkrete eksempler fra filmen.

4. Dramaturgi: Tre-akter-modellen

Filmen følger et klassisk dramaturgisk forløb.

Undersøg:

- Hvordan introduceres Jalte og hans problem?
- Hvad fungerer som filmens katalysator?
- Hvilke vendepunkter ændrer forholdet mellem Jalte og Selina?
- Hvornår når filmen sit klimaks?
- Hvordan hænger slutningen sammen med filmens intenion/budskab?

Produkt: Pararbejde

Indtegn filmens handling i en tre-akter-model og forklar de vigtigste vendepunkter. Sammenlign jeres resultat med en anden gruppe.

5. Filmiske virkemidler

Filmen bevæger sig mellem den fysiske og den virtuelle verden og bruger bevidste filmiske virkemidler til at understøtte filmens temaer og intension/budskab. Undersøg, hvordan de filmiske virkemidler hjælper os med at forstå Jalte, hans følelser og relationer.

Overvej blandt andet:

- Hvordan adskiller filmen visuelt den virtuelle verden fra Jaltes hverdag i den fysiske verden?
- Hvordan bruges billedbeskæringer og kameravinkler til at vise Jaltes følelser, ensomhed eller nærhed til Selina?
- Hvilken betydning har farver og lys for vores oplevelse af de forskellige relationer og rum i filmen?
- Hvordan understøtter lyd og musik stemningen i scenerne mellem Jalte og Selina?
- Hvordan bruger filmen billedkomposition og kamerabevægelser til at vise Jaltes udvikling og forhold til omverdenen?
- Hvilke filmiske virkemidler er særligt vigtige for filmens budskab om teknologi, identitet og menneskelige relationer?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

I skal udvælge 1-2 scener fra filmen og lave en næranalyse, og undersøge, hvordan mindst tre filmiske virkemidler arbejder sammen om at skabe stemning, udvikle karakterer eller understøtte

filmens intention og budskab. I skal inddrage konkrete eksempler fra filmen og anvende de fagbegreber, I har lært i afsnittet om filmiske virkemidler. Jeres analyse skal præsenteres i en PowerPoint eller Slides-præsentation, hvor screenshots fra scenen fungerer som dokumentation for jeres vigtigste pointer.

Alle grupper præsenterer jeres præsentation for én af de andre grupper. En gruppe eller evt. to præsenterer afslutningsvis for hele klassen.

6. Kunstig intelligens og relationer

AI-avataren Selina er skabt som den perfekte partner til Jalte.

Undersøg:

- Hvad betyder det, at Selina er designet til at passe til Jalte?
- Hvilke behov opfylder hun?
- Kan forholdet mellem dem kaldes ægte?
- Hvilke etiske spørgsmål rejser filmen?
- Hvad siger filmen om menneskelige relationer?
- Hvilke universelle behov og følelser undersøger filmen gennem forholdet mellem menneske og teknologi?

Produkt: Individuelt eller i par

Skriv et debatindlæg, der besvarer spørgsmålet:

”Kan kunstig intelligens erstatte menneskelige relationer?”

Inddrag både filmens handling og dine/jeres egne refleksioner om emnet.

7. Kreativ opgave: Din egen AI-soulmate

I *Soulmate* skaber Jalte Selina for at udfylde et tomrum i sit liv. Men kan en person selv vide, hvad han eller hun egentlig har brug for?

Opgave:

Design din egen AI-soulmate.

Beskriv:

- Hvilke egenskaber AI'en skal have
- Hvilke behov den skal opfylde
- Hvilke fordele den vil give

- Hvilke problemer eller risici der kan opstå

Afslut med at tage stilling til om din AI ville hjælpe dig med at udvikle dig som menneske eller holde dig fast i det, du allerede er?

Produkt: Gruppearbejde på 3-4 personer

Lav en reklameplakat, en PowerPoint eller Slide-præsentation eller en kort videopitch, hvor I præsenterer jeres AI-soulmate.

Faces

Titel: Faces

Instruktør: Andrés Molano Moncada

Produktionsland og år: Columbia 2026

Sprog: Spansk med engelske undertekster

Genre: International kortfilm

Varighed: 15:13

Om: 35-årige Elvia har noget af fejre. Hun tager tidligt fri for at tilbringe dagen med sin 15-årige søn, men teenageren har reggaeton i ørene og næsen begravet i sin telefon. Om aftenen tager Elvia alternative metoder i brug for at fange sin søns opmærksomhed.

Konkurrence OFF 2026: bliver vist i Ungdomskonkurrencen (YOU2) og Den internationale konkurrence (INT2).

1. Kortfilm som genre

Mange kortfilm undersøger store menneskelige relationer gennem små hverdagssituationer. I *Faces* er konflikten mellem Elvia og hendes søn både enkel og universel.

Spørgsmål:

- Hvad er filmens centrale konflikt eller situation?
- Hvordan bruges relationen mellem mor og søn til at drive handlingen frem?
- Hvilke rekvisitter eller genstande får særlig betydning i fortællingen?
- Hvordan understøtter lyd, musik og billeder filmens tema om nærvær og afstand?
- Hvordan skaber filmens afslutning plads til refleksion hos seeren?

Produkt: Gruppearbejde på 3-4 personer

Diskutér: ”Lever Faces op til Raskins idé om, at en kortfilm skal være enkel på overfladen, men rumme dybere betydninger?” Underbyg jeres argumenter med konkrete scener fra filmen.

Opsamling på klassen.

2. Elvia som hovedperson

Elvia har glædet sig til at tilbringe tid sammen med sin teenagersøn, men det udvikler sig ikke, som hun havde forestillet sig. Mens sønnen er optaget af sin egen verden, kæmper Elvia med følelsen af at blive skubbet væk. Undersøg, hvordan filmen fremstiller Elvia som person, og hvordan vores forståelse af hendes tanker, følelser og handlinger udvikler sig gennem fortællingen.

Overvej blandt andet:

- Hvordan fremstilles Elvia i begyndelsen?
- Hvilke ønsker har hun?
- Hvilke frustrationer oplever hun?
- Hvordan reagerer hun på sønnens adfærd?
- Hvordan udvikler vores forståelse af hende sig gennem filmen?

Produkt: Individuelt eller i par

Lav en personkarakteristik af Elvia med fokus på hendes sociale relationer og situation.

3. Coming of age

I *Faces* undersøges forholdet mellem en mor og hendes teenagesøn. Filmen viser nogle af de forandringer og konflikter, der ofte opstår, når unge søger større selvstændighed.

Spørgsmål: snak sammen med din sidekammerat eller ta' snakken i plenum i klassen:

- Hvordan skildrer filmen overgangen fra barn til teenager gennem relationen mellem Elvia og hendes søn?
- Hvad fortæller filmen om den unges behov for selvstændighed og identitet?
- Hvordan påvirker relationen mellem mor og søn deres respektive udvikling?
- Hvilken begivenhed eller handling bliver et vendepunkt i deres relation?
- Hvilke universelle erfaringer om familie, nærvær og behovet for at blive set formidler filmen?

Produkt: Gruppediskussion (3-4 personer).

Diskutér følgende udsagn:

"Når unge bliver ældre, handler konflikter med forældre ofte mere om behovet for selvstændighed end om manglende kærlighed."

Gruppen skal afslutte med at formulere en fælles konklusion på max fem linjer.

Nogle af konklusionerne læser op på klassen.

4. Bæreposeteorien for fiktion

I *Faces* er der ikke tale om en klassisk fortælling, hvor en helt kæmper sig frem mod et tydeligt mål, med en lykkelig slutning. I stedet kredser filmen om relationen mellem Elvia og hendes søn, de følelser der opstår imellem dem, og de små øjeblikke, der gradvist giver os en dybere forståelse af deres forhold. Bæreposeteorien for fiktion kan derfor bruges til at undersøge, hvordan filmen skaber mening gennem relationer, hverdagsoplevelser og længslen efter nærvær.

Undersøg:

- Hvordan skaber relationen mellem Elvia og hendes søn mening i fortællingen?
- Hvilken betydning har hjemmet, arbejdet og de forskellige hverdagsrum, som filmen foregår i? Hvilke små handlinger eller øjeblikke fortæller noget vigtigt om forholdet mellem mor og søn? Hvordan skaber filmen betydning gennem følelser, stemninger og hverdagsoplevelser frem for gennem en tydelig konflikt eller et konkret mål?
- På hvilke måder kan filmen forstås som en "bæreposefortælling", hvor relationer, erfaringer og følelsesmæssige nuancer tilsammen skaber fortællingens helhed?

Produkt: Individuelt eller i par

Skriv en analyse af *Faces*, hvor du/I anvender bæreposeteorien for fiktion. Inddrag filmens relationer, hverdagsrum, stemninger og følelsesmæssige udvikling, og vurder, hvordan fortællingen adskiller sig fra en mere traditionel, konfliktstyret fortælling.

5. Filmiske virkemidler

Filmen fortæller gennem billeder, lyd og stemninger.

Undersøg:

- Hvordan bruges billedbeskæringer til at vise nærhed eller afstand mellem Elvia og hendes søn?
- Hvordan understøtter billedkompositionen filmens temaer om ensomhed, sociale relationer og behovet for at blive set og elsket?
- Hvordan bruges lys og farver til at skabe stemning og formidle Elvias følelser?
- Hvilken betydning har mobiltelefonen, musikken og de øvrige lyde i fortællingen?
- Hvordan bruger filmen lyd, stilhed og reallyd til at understrege afstanden mellem mor og søn?
- Hvilke filmiske virkemidler skaber størst sympati for Elvia, og hvordan gør de det?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

I skal udvælge 1-2 scener fra filmen og lave en næranalyse, og undersøge, hvordan mindst tre filmiske virkemidler arbejder sammen om at skabe stemning, udvikle karakterer eller understøtte filmens intention og budskab. I skal inddrage konkrete eksempler fra filmen og anvende de

fagbegreber, I har lært i afsnittet om filmiske virkemidler. Jeres analyse skal præsenteres i en PowerPoint eller Slides-præsentation, hvor screenshots fra scenen fungerer som dokumentation for jeres vigtigste pointer.

Alle grupper præsenterer jeres præsentation for én af de andre grupper. En gruppe eller evt. to præsenterer afslutningsvis for hele klassen.

6. Skærm og nærvær

Skærme og sociale medier spiller en vigtig rolle i *Faces*.

Diskutér i grupper på 3-4 personer:

- Hvad betyder mobilen for sønnen?
- Hvad betyder skærme og medier for Elvia?
- Hvordan påvirker ”skærmen/mobilen” relationen mellem mor og søn?
- Hvornår er man fysisk sammen uden at være mentalt til stede?
- Kender I lignende situationer fra jeres eget liv?
- Hvilken kritik eller refleksion rummer filmen?

Produkt: Pararbejde

Skriv et debatindlæg om emnet: ”Er vi blevet dårligere til at være fysisk sammen?”

7. Kreativ opgave: Det usagte mellem mennesker

Faces handler om længslen efter kontakt, om at føle sig overset og om de små øjeblikke, hvor relationer forandrer sig. Filmen viser, at det ofte ikke er de store konflikter, men hverdagens handlinger, stemninger og relationer, der skaber betydning.

Opgave:

Skab jeres egen korte fortælling med titlen "Det usagte mellem mennesker".

Fortællingen skal:

- handle om en relation mellem to mennesker
- tage udgangspunkt i en hverdagssituation
- vise et behov for kontakt, anerkendelse eller nærvær
- formidle følelser gennem handlinger, blikke, rum og stemninger frem for forklarende dialog
- indeholde mindst ét betydningsfuldt sted eller rum
- være åben for fortolkning og ikke nødvendigvis have en klar løsning på konflikten
- kunne forstås gennem bæreposeteorien for fiktion

Produkt: Gruppearbejder på 3-4 personer.

Lav et storyboard / en tegneserie på 8-10 ruder eller en kortfilm på 1-2 minutter.

Vis resultaterne på klassen.

YOU3

YOU-programmet er Ungdomskonkurrencen på OFF. YOU3-programmet indeholder fire film: *The Brave Swing*, *Where The Lights Stays / Lav sol*, *The Spectacle*, *ACT!.*

Undervisningsmaterialet indeholder filmadgang og arbejdsopgaver til følgende tre film: *The Brave Swing*, *Where The Lights Stays / Lav sol*, *ACT*!.

YOU3 bliver vist på OFF26 på følgende dage, tider og steder:

Mandag 24/8

klokken 11:30 (Momentum sal)

klokken 12:30 (Magasinet)

Tirsdag 25/8

klokken 13:00 (Den Fynske Opera)

Onsdag 26/8

klokken 12:15 (Dynamo sal)

klokken 13:15 (Magasinet)

Torsdag 27/8

klokken 09:00 (Magasinet)

klokken 14:00 (Momentum sal)

Fredag 28/8

klokken 10:45 (Magasinet)

klokken 14:00 (Momentum sal)

The Brave Swing

Titel: The Brave Swing (originaltitel:自主揮棒)

Instruktør: Sheng Chun HUANG

Produktionsland og år: Taiwan 2025

Sprog: Mandarin med engelske undertekster

Genre: International kortfilm

Varighed: 20:00

Om: For tiden virker Cheng-Cheng ved siden af sig selv. Han har opgivet baseball og holder sig væk fra banen. Det lader til, at der er noget, han ikke tør fortælle sine omgivelser. En aften står Cheng-Cheng med battet i hånden og overvejer: Skal han svinge eller ej?

Konkurrence OFF 2026: bliver vist i Ungdomskonkurrencen (YOU3) og Den internationale konkurrence (INT9).

1. Kortfilm som genre

I mange kortfilm fortælles store følelser gennem få karakterer og en koncentreret handling. *The Brave Swing* er et eksempel på en fortælling, hvor meget af betydningen ligger mellem linjerne og ikke bliver vist eller sagt.

Spørgsmål:

- Hvad er filmens centrale konflikt eller problemstilling?
- Hvordan bruges Cheng-Cheng som aktivt centrum for fortællingen?
- Hvilken betydning har de voksne karakterer for historiens udvikling?
- Hvordan bliver baseballbattet brugt som symbol og rekvisit?
- Hvordan understøtter lyd og billeder de følelser, som ikke bliver sagt direkte?
- Hvilke tomme pladser overlades til seeren, og hvordan påvirker det din fortolkning?

Produkt: Pararbejde

Lav en liste over de oplysninger, filmen giver seeren direkte, og de oplysninger, som seeren selv skal udlede. Diskutér efterfølgende, hvorfor filmskaberne har valgt denne fortælleform.

2. Cheng-Cheng som hovedperson

Cheng-Cheng har svært ved at sætte ord på sine følelser og oplevelser. Undersøg, hvordan filmen skildrer hans indre kamp, og hvordan han gradvist forsøger at finde sin egen stemme og sige fra.

Overvej blandt andet

- Hvordan fremstilles Cheng-Cheng i begyndelsen af filmen?
- Hvilke følelser præger ham og hvordan bliver det vist?
- Hvilke relationer indgår han i og hvordan optræder han?
- Hvordan udvikler han sig gennem filmen?

Produkt: Individuelt eller i par

Lav en personkarakteristik af Cheng-Cheng med fokus på hans udvikling.

3. Coming of age

Coming of age-fortællinger handler ofte om unge mennesker, for forsøger at finde sin egen plads i verden.

Spørgsmål: snak sammen med din sidekammerat eller ta' snakken i plenum i klassen:

- Hvordan påvirker filmens begivenheder Cheng-Chengs udvikling fra barn mod en mere selvstændig person?
- Hvordan fremstilles hans kamp for at forstå sine egne følelser og oplevelser?
- Hvilken betydning har relationerne til de voksne omkring ham?
- Hvilket øjeblik bliver afgørende for hans udvikling?
- Hvordan bliver hans tillid, frygt og mod fremstillet?

Produkt: Pararbejde

Arbejd sammen to og to. Lav en tidslinje over Cheng-Chengs udvikling gennem filmen. Marker de tre vigtigste begivenheder, som ændrer hans syn på sig selv og verden.

Sammenlign efterfølgende jeres tidslinje med et andet pars tidslinje.

4. Dramaturgi: Tre-akteren

The Brave Swing kredser om en oplevelse, der får stor betydning for Cheng-Cheng og gradvist tvinger ham til at handle. Gennem fortællingen følger vi, hvordan små begivenheder og afgørende valg fører ham frem mod et vigtigt vendepunkt. Undersøg, hvordan filmens handling er bygget op, og hvordan de centrale begivenheder driver fortællingen frem mod dens afslutning.

Overvej blandt andet:

- Hvad fungerer som filmens katalysator?
- Hvor ligger første og andet vendepunkt?
- Hvornår bliver konflikten tydelig for seeren?
- Hvad er filmens klimaks?
- Hvordan hænger slutningen sammen med Cheng-Chengs udvikling?

Produkt: Individuelt eller i par

Indtegn filmens handling i en tre-akter-model med forklaringer til katalysator, de vigtigste vendepunkter, konflikten, klimaks og slutningen.

5. Filmiske virkemidler

Filmen fortæller gennem billeder, lyd og stemninger.

Undersøg:

- Hvordan bruges nærbilleder til at sætte fokus på Cheng-Chengs følelser?
- Hvordan hjælper kameravinkler og billedkomposition os med at forstå hans følelse af usikkerhed og sårbarhed?
- Hvordan understøtter lys og farver filmens alvorlige temaer?
- Hvordan bliver lyd og musik brugt?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

I skal udvælge 1-2 scener fra filmen og lave en næranalyse, og undersøge, hvordan mindst tre filmiske virkemidler arbejder sammen om at skabe stemning, udvikle karakterer eller understøtte filmens intention og budskab. I skal inddrage konkrete eksempler fra filmen og anvende de fagbegreber, I har lært i afsnittet om filmiske virkemidler. Jeres analyse skal præsenteres i en PowerPoint eller Slides-præsentation, hvor screenshots fra scenen fungerer som dokumentation for jeres vigtigste pointer.

Alle grupper præsenterer jeres præsentation for én af de andre grupper. En gruppe eller evt. to præsenterer afslutningsvis for hele klassen.

6. Show, don’t tell

Show, don't tell er et fortælleprincip, hvor man viser karakterers følelser, tanker og relationer gennem handlinger, billeder, kropssprog og filmiske virkemidler i stedet for at fortælle dem direkte gennem dialog eller forklaringer.

I stedet for at en karakter siger: "Jeg er ked af det", kan filmen vise personen sidde alene, kigge ned i jorden eller trække sig væk fra andre. På den måde bliver seeren selv aktiv i fortolkningen og får

mulighed for at aflæse følelser og betydninger ud fra det, der sker på skærmen. Dette princip bruges ofte i kortfilm, hvor fortællingen er koncentreret, og hvor billeder og lyd ofte siger mere end ordene. Det er fx tilfældet, når *The Brave Swing* bruger lyd og stilhed til at vise det, Cheng-Cheng har svært ved at sætte ord på, eller når handlingen ligger udenfor billedrammen.

Produkt: Pararbejde

Find tre eksempler fra *The Brave Swing*, hvor den skaber en forståelse af grænseoverskridende adfærd/overgreb uden at den direkte viser det. Hvorfor kan denne fortælleform være særlig stærk?

Sæt jer efterfølgende sammen med et andet par og snak om jeres fortolkning.

7. Kreativ opgave: Show / Don't tell

The Brave Swing viser, hvordan film kan fortælle om noget alvorligt uden at vise det direkte.

Opgave:

- Lav en kort scene, hvor seeren skal forstå en vigtig begivenhed gennem lyd, blikke, kropssprog og stemninger frem for direkte billeder.

Scenen skal:

- have en tydelig hovedperson
- rumme en indre konflikt
- anvende mindst tre bevidste filmiske virkemidler
- indeholde et vendepunkt
- skabe følelser hos seeren uden direkte forklaringer (Show / don't tell)

Produkt: Gruppearbejder på 3-4 personer.

Lav et storyboard / en tegneserie på 8-10 ruder eller en kortfilm på 1-2 minutter.

Vis resultaterne på klassen.

Where the light stays

Titel: Where the light stays (originaltitel: Lav sol)

Instruktør: Emilie Fabricius Hacke

Produktionsland og år: Danmark 2026

Sprog: Dansk med engelske undertekster

Genre: Dansk kortfilm

Varighed: 19:51

Om: Da Selmas forældre pludseligt går fra hinanden, går noget i hende i stykker. Hun søger mod hestene: et sted uden ord, hvor hun kan trække vejret frit og bare være. I stalden møder hun Frigg og sammen skaber de en verden, hvor lyset får lov at blive.

Konkurrence OFF 2026: bliver vist i Ungdomskonkurrencen (YOU3) og Den danske konkurrence (DK10).

1. Kortfilm som genre

Kortfilm er ofte kendetegnet ved, at genren fokuserer på et enkelt vendepunkt eller en særlig situation. I *Where the Light Stays* følger vi Selma i en periode præget af forandring og sorg.

Spørgsmål:

- Hvilken central situation driver fortællingen frem?
- Hvordan bruges relationen mellem Selma og Frigg til at skabe udvikling?
- Hvordan understøtter lys, lyd og billeder filmens stemning?
- Hvordan skaber filmen dybde med et relativt enkelt handlingsforløb?
- Hvordan bidrager slutningen til filmens samlede budskab?

Produkt: Pararbejde

Udarbejd en skitse eller stikordsliste til en kort analyse (½ side) af, hvordan filmen skaber identifikation med Selma. Inddrag mindst tre af kortfilmens kendetegn og to af Raskins parametre.

2. Selma som hovedperson

Selmas liv bliver vendt på hovedet, da hendes forældre går fra hinanden. I en tid præget af sorg, usikkerhed og forandringer søger hun mod hestene og mødet med Frigg, hvor hun finder et frirum fra hverdagens problemer. Undersøg, hvordan Selma håndterer sin nye situation, og hvordan oplevelserne er med til at forme hendes udvikling gennem filmen.

Overvej blandt andet:

- Hvordan fremstilles Selma i begyndelsen?
- Hvilke følelser præger hende?
- Hvordan påvirker forældrenes brud hendes hverdag?
- Hvilke relationer indgår hun i?
- Hvordan udvikler hun sig gennem filmen?

Produkt: Individuelt eller i par

Lav en personkarakteristik af Selma med fokus på hendes udvikling.

3. Coming of age

Where the Light Stays handler bl.a. om livsforandrende begivenheder, og om hvordan man kan opleve sorg og forvirring i sine teenageår.

Spørgsmål: snak sammen med din sidekammerat eller ta' snakken i plenum i klassen:

- Hvad er Selmas livssituation i filmen?
- Hvordan forsøger Selma at finde sig selv i en ny og usikker livssituation?
- Hvilken betydning har relationen til Frigg og fællesskabet omkring hestene?
- Hvilken oplevelse eller erkendelse hjælper Selma videre i fortællingen?
- Hvilke universelle erfaringer om sorg, venskab og håb kommer til udtryk i filmen?

Produkt: Skriv en dagbogsside.

Forestil dig, at du er Selma dagen efter filmens slutning. Skriv en dagbogsside, hvor du beskriver de vigtigste tanker og følelser, du sidder tilbage med.

4. Dramaturgi: Bæreposeteorien for fiktion

I Where the Light Stays er det ikke en klassisk konflikt eller et tydeligt mål, der driver fortællingen frem. I stedet skabes betydningen gennem relationer, stemninger, fællesskaber og de oplevelser, Selma gør sig undervejs. Bæreposeteorien kan derfor bruges til at undersøge, hvordan filmen skaber mening gennem mennesker, steder og erfaringer frem for gennem en traditionel heltefortælling.

Undersøg:

- Hvordan skaber filmens relationer mellem Selma, Frigg, familien og hestene mening i fortællingen?

- Hvilke steder og fællesskaber får særlig betydning for Selma, og hvordan påvirker de hendes oplevelse af situationen?
- Hvilke små oplevelser eller øjeblikke er vigtige for filmens udvikling, selvom de ikke nødvendigvis driver handlingen fremad?
- Hvordan skaber filmen betydning gennem stemninger, følelser og hverdagsoplevelser frem for gennem en tydelig konflikt eller et konkret mål?
- På hvilke måder kan filmen forstås som en "bæreposefortælling", hvor forskellige relationer, erfaringer og perspektiver tilsammen skaber fortællingens helhed?

Produkt: Individuelt eller i par

Skriv en kort analyse af *Where the Light Stays*, hvor du/I anvender bæreposeteorien for fiktion. Inddrag filmens relationer, fællesskaber, rum og stemninger, og vurder, hvordan fortællingen adskiller sig fra en mere konfliktstyret fortælling.

5. Filmiske virkemidler

Filmen fortæller gennem billeder, lyd og stemninger.

Undersøg:

- Hvordan bruges farver og lyset i filmen til at understøtte titlens betydning?
- Hvordan fremstilles Selmas følelser gennem billeder snarere end dialog?
- Hvilken betydning har hestene og stalden for filmens visuelle univers?
- Hvordan bruges lyd, musik og reallyd til at skabe nærvær og ro?
- Hvordan understøtter filmens farver og billedkomposition temaerne om sorg, fællesskab og håb?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

I skal udvælge 1-2 scener fra filmen og lave en næranalyse, og undersøge, hvordan mindst tre filmiske virkemidler arbejder sammen om at skabe stemning, udvikle karakterer eller understøtte filmens intention og budskab. I skal inddrage konkrete eksempler fra filmen og anvende de fagbegreber, I har lært i afsnittet om filmiske virkemidler. Jeres analyse skal præsenteres i en PowerPoint eller Slides-præsentation, hvor screenshots fra scenen fungerer som dokumentation for jeres vigtigste pointer.

Alle grupper præsenterer jeres præsentation for én af de andre grupper. En gruppe eller evt. to præsenterer afslutningsvis for hele klassen.

6. Intertekstualitet: Allerkæreste søster

En intertekstuel reference opstår, når et værk henviser til en anden fortælling, tekst, film eller et kulturelt værk. Referencen kan hjælpe seeren til at skabe nye forbindelser og få en dybere forståelse af karakterer, temaer og budskaber. I *Where the Light Stays* fungerer Astrid Lindgrens eventyr *Allerkæreste søster* som en intertekstuel reference, der kan nuancere vores forståelse af Selmas situation og oplevelser. Det sker ca. fire minutter inde i filmen, hvor man ser, at Astrid Lindgrens eventyr *Allerkæreste søster* ligger som en illustreret børnebog på Selmas bord.

Undersøg:

- Hvad handler eventyret om (Allerbedst: ved at finde og læse eventyret! Alternativt: find et handlingsreferat på nettet)?
- Hvilke ligheder findes mellem hovedpersonerne Barbara og Selma?
- Hvilken funktion har fantasien i de to fortællinger?
- Hvilken betydning har referencen til eventyret for vores forståelse af kortfilmen?

Produkt: Snak i klassen

Alt efter om I læser eventyret *Allerkæreste søster* eller ej, så kan I lave en af de følgende opgaver:

Spørgsmål - hvis I læser eventyret *Allerkæreste søster*:

Kan Selmas oplevelser forstås som en moderne version af den rejse, Barbara gennemgår i *Allerkæreste søster*? Begrund svaret med eksempler fra både filmen og eventyret.

Spørgsmål - hvis I ikke læser eventyret *Allerkæreste søster*:

Hvorfor tror I, filmskaberne har valgt *Allerkæreste søster* som intertekstuel reference, og hvad tilfører eventyret filmens temaer om sorg, ensomhed og fællesskab ud fra handlingsreferatet?

7. Kreativ opgave

Opgave:

Forestil jer en kortfilm om en ung person, der oplever en stor forandring i sit liv og finder håb eller styrke et uventet sted.

Kortfilmen skal:

- have et coming of age-tema
- bygge på relationer frem for konflikt
- indeholde et symbol, der repræsenterer håb
- slutte åbent, men håbefuldt

- kunne forstås og analyseres ved hjælp af bæreposeteorien for fiktion

Produkt: Gruppearbejder på 3-4 personer.

Lav et storyboard / en tegneserie på 8-10 ruder eller en kortfilm på 1-2 minutter.

Vis resultaterne på klassen.

ACT!

Titel: ACT!

Instruktør: Louise Hylland

Produktionsland og år: Danmark 2026

Sprog: Dansk med engelske undertekster

Genre: Dansk kortfilm

Varighed: 18:49

Om: Den aspirerende skuespiller Simone står foran sit livs største casting. Men da hun ikke er i stand til at fremmane de tårer, rollen kræver, tyr hun i desperation til ukonventionelle metoder hos en række af branchens kendte ansigter.

Konkurrence OFF 2026: bliver vist i Ungdomskonkurrencen (YOU3) og Den danske konkurrence (DK10).

1. Kortfilm som genre

Kortfilm fortæller ofte en enkel historie med få karakterer, men rummer samtidig større temaer og betydninger. I *ACT!* følger vi Simone, der står over for en vigtig audition, hvor et enkelt problem sætter hele fortællingen i gang. Undersøg, hvordan filmen fungerer som kortfilm med udgangspunkt i kortfilmens kendetegn og Raskins syv parametre.

Undersøg:

- Hvad er filmens centrale konflikt, situation eller idé, og hvordan holder filmen fokus på denne gennem hele fortællingen?
- Hvordan bliver Simone fremstillet som fortællingens tydelige hovedperson, og hvordan påvirker hendes møder med de øvrige karakterer handlingens udvikling?
- Hvilke afgørende valg træffer Simone undervejs, og hvordan skaber disse valg nye situationer eller konsekvenser i fortællingen?
- Hvordan bidrager slutningen til filmens samlede betydning?

Produkt: Arbejd i grupper på 3-4 personer.

Vurder, i hvilken grad *ACT!* lever op til Raskins syv parametre for en vellykket kortfilm. Udvælg de tre parametre, som I mener er vigtigst for netop denne film, og begrund jeres valg med konkrete eksempler fra fortællingen. Fremlæg jeres konklusioner for klassen.

2. Simone som hovedperson

Simone drømmer om sit store gennembrud som skuespiller. Men vejen mod drømmen er ikke uden udfordringer, og undervejs bliver hun tvunget til at konfrontere både sine egne usikkerheder og de krav, der stilles til hende. Undersøg, hvordan Simone fremstilles, og hvordan hendes oplevelser er med til at forme hendes udvikling gennem filmen.

Overvej blandt andet:

- Hvordan fremstilles Simone i begyndelsen?
- Hvilke styrker har hun?
- Hvilke udfordringer/usikkerheder kæmper hun med?
- Hvordan reagerer hun på modgang?
- Hvordan udvikler hun sig gennem filmen?

Produkt :Individuelt eller i par

Lav en personkarakteristik af Simone med fokus på hendes udvikling.

3. Coming of age

Simone drømmer om at slå igennem som skuespiller. Filmen handler om ambitioner, forventninger og om at finde sin egen vej.

Spørgsmål: snak sammen med din sidekammerat eller ta' snakken i plenum i klassen:

- Hvordan påvirker Simones drøm om at blive skuespiller hendes udvikling?
- Hvad lærer Simone om sig selv gennem filmens forløb?
- Hvordan påvirkes hun af de mennesker, hun møder undervejs?
- Hvilken oplevelse eller erkendelse bliver afgørende for hendes udvikling?
- Hvilke følelser og erfaringer med præstationspres og forventninger kan I genkende?

Produkt: Klassesamtale

Diskutér følgende spørgsmål i klassen:

"Hvornår bliver ambitioner en styrke, og hvornår bliver de en belastning?"

Inddrag eksempler fra både filmen og jeres egne erfaringer.

4. Dramaturgi: tre-akter eller bæreposeteori for fiktion?

ACT! kan umiddelbart forstås som en klassisk fortælling med en hovedperson, et mål og en række udfordringer. Samtidig rummer filmen også relationer, stemninger og oplevelser, som kan

analyseres med udgangspunkt i bæreposeteorien for fiktion. Undersøg derfor, hvilken dramaturgisk model der bedst beskriver filmens fortælleform.

Undersøg:

- Kan filmens handling tydeligt opdeles i en begyndelse, en midte og en slutning med afgørende vendepunkter?
- Hvilket mål eller ønske driver Simone gennem fortællingen?
- Er det primært konflikten og Simones valg, der skaber fremdrift, eller er det relationerne og oplevelserne undervejs?
- Hvilke elementer i kortfilmen passer godt til henholdsvis tre-akter-modellen og bæreposeteorien for fiktion?
- Hvilken af de to modeller mener I giver den bedste forståelse af kortfilmen, og hvorfor?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

Gruppediskussion og afstemning:

Diskutér filmens dramaturgi og lav en liste med argumenter for hver af de to modeller.

Præsenter gruppens konklusion og vigtigste argumenter for klassen.

Afslut med at stemme om, hvorvidt filmen bedst muligt kan forstås ud fra:

- Tre-akter-modellen
- Bæreposeteorien for fiktion
- En kombination af begge

5. Filmiske virkemidler

Filmen fortæller gennem billeder, lyd og stemninger.

Undersøg:

- Hvordan fremstilles Simone og de forskellige skuespillere gennem kameravinkler, kostumer, miljø og kropssprog?
- Hvordan fremstilles Simone, når hun er alene (eller når hun taler i telefon med sin mor)?
- Hvordan hjælper billedbeskæringer os med at forstå Simones følelser og usikkerhed?
- Hvilken betydning har lyd og musik?
- Hvordan bruges klipning og tempo til at skabe humor i filmen?
- Hvordan bruger filmen virkemidler til både at hylde og gøre grin med skuespillerbranchen?

Produkt: Grupper på 3-4 personer

I skal udvælge 1-2 scener fra filmen og lave en næranalyse, og undersøge, hvordan mindst tre filmiske virkemidler arbejder sammen om at skabe stemning, udvikle karakterer eller understøtte filmens intention og budskab. I skal inddrage konkrete eksempler fra filmen og anvende de fagbegreber, I har lært i afsnittet om filmiske virkemidler. Jeres analyse skal præsenteres i en PowerPoint eller Slides-præsentation, hvor screenshots fra scenen fungerer som dokumentation for jeres vigtigste pointer.

Alle grupper præsenterer jeres præsentation for én af de andre grupper. En gruppe eller evt. to præsenterer afslutningsvis for hele klassen.

6. Want og Need

I mange fortællinger kan man skelne mellem en karakters *want* og *need*.

Want er det, karakteren tror, at han eller hun har brug for. Det er ofte et konkret mål eller et ønske, som driver handlingen frem. *Need* er derimod det, karakteren i virkeligheden har brug for at lære eller erkende for at udvikle sig. Ofte opdager karakteren først sit *need* undervejs i fortællingen.

Produkt: Pararbejde

Diskutér Simones *want* og *need* med en makker.

Bliv enige om:

- Hvad Simone ønsker at opnå: *want*
- Hvad hun i virkeligheden har brug for: *need*
- Hvilke scener der tydeligst viser forskellen mellem de to

Sammenlign efterfølgende jeres svar med et andet makkerpar og diskuter forskelle og ligheder i jeres fortolkninger.

7. Brug af humor

Humor kan gøre alvorlige eller komplekse emner lettere at identificerede sig med. Samtidig kan humor bruges til at kommentere på normer, relationer eller samfundsforhold og få os til både at grine og reflektere over filmens budskab.

Produkt: Pararbejde

Hvornår får kortfilmens humor os til at grine af situationerne, og hvornår får den os til at reflektere over de temaer, filmen behandler?

Opsamling i klassen.

8. Kreativ opgave: Jagten på drømmen

Opgave:

Forestil jer, at I skal lave en ny kortfilm, der fungerer som en fortsættelse til ACT! eller som en ny fortælling med samme temaer.

Filmen skal:

- have én tydelig hovedperson
- indeholde et tydeligt *want* og *need*
- arbejde med temaer som identitetsdannelse, ambition eller sorg
- bruge humor som virkemiddel
- kunne forstås og analyseres ud fra enten tre-akter-modellen eller bæreposeteorien for fiktion

Produkt: Gruppearbejder på 3-4 personer.

Lav et storyboard / en tegneserie på 8-10 ruder eller en kortfilm på 1-2 minutter.

Vis resultaterne på klassen.

Bibliografi

Litteratur:

Le Guin, Ursula K.: *Bæreposeteorien for fiktion*. Originaltitel: The Carrier Bag Theory of Fiction. Først udgivet i "Dancing at the Edge of the World" 1989. Forlaget Virkelig 2022.

Ludvigsen, Malene Moesgaard, Claus Scheuer-Larsen og Michael Møller: *Mediefag – her og nu*. Praxis Forlag 2026.

Raskin, Richard: *Fortællekunst i kortfilmen. Retningslinjer for begyndere.* Institut for Informations- og Medievidenskab, Århus Universitet1999.

Opslagsværker:

Om filmiske virkemidler. Filmleksikon på Filmcentralen. Udgivet af Det danske filminstitut:

Grundskole: https://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/filmiske-virkemidler

Ungdomsuddannelserne: https://filmcentralen.dk/gymnasiet/filmsprog/filmiske-virkemidler