

Hvordan holde på seerens oppmerksomhet i en kortfilm?

Av: Camilla Myklebust Ripel

Kandidatnummer: 265929

Veileder: Eli Nessa

Antall sider: 15

Antall ord: 4917



Universitetet
i Stavanger

Sammendrag

I denne oppgaven skal vi se nærmere på hva som får en seer til å miste fokuset gjennom en kortfilm. For å gjøre dette har jeg gjennomført en kvalitativ spørreundersøkelse, hvor deltakerne skal se en kortfilm og trykke på en stoppeklokke hver gang de mister fokus. Deretter skal deltagerne svare på en rekke spørsmål angående filmen og fokuset de hadde da de så den. Ut fra svarene fra undersøkelsen, teori og egen drøfting kom jeg fram til at det er flere elementer som gjør at folk mister konsentrasjonen under filmen. Dette er blant annet lange pauser og dyster fargegradering.

Innholdsfortegnelse

1. Innledning	3
1.1 Bakgrunn	3
1.2 Problemstilling	4
2. Teori	4
2.1 Klangbunn, stillhet og pauser	4
2.2 Lys og farge	6
2.3 Musikk	7
3. Metode	7
3.1 Kvalitativ spørreundersøkelse	7
3.2 Informanter	8
4. Funn fra empiri	9
4.1 Pauser	9
4.2 Historien	10
4.3 Kinematografien	10
4.4 Fargegradering	11
4.5 Scener hvor ingenting skjer	11
5. Analyse og drøfting	12
5.1 Stillhet og blikk	12
5.2 Håndholdt	13
5.3 Fargegradering	13
5.4 Musikk	13
6. Konklusjon	14
7. Kilder	16

1. Innledning

Det gjennomsnittlige oppmerksomhetsspennet til et menneske ligger på 8,25 sekunder, mens en gullfisks oppmerksomhetsspenn ligger på 9 sekunder (Hollander, 2023). Hvordan skal man da klare å se en kvarters lang kortfilm?

1.1 Bakgrunn

Oppmerksomhetsspenn er den tiden hvor man klarer å fokusere på det foran seg eller så lenge man har interesse for det (*Attention Span Definition & Meaning*).

Å ha et lenger oppmerksomhetsspenn er ikke noe man er født med, men heller noe man trener seg opp til. Dette er grunnen til at barn oftere går lei av aktiviteter og bytter på hva de holder på med, fordi de må ta flere pauser og trene opp hjernen til å holde ut lengre. (*Normal Attention Span Expectations By Age*).

En kortfilm er en film som er kortere enn en vanlig spillefilm. Da en spillefilm vil være på omtrent 90 minutter, vil en kortfilm være på rundt 30 minutter, eller til og med mindre.

Kortfilmer inneholder de samme elementene som en vanlig film. Når man produserer en kortfilm er det viktig at man ikke har en handling satt for en film på 90 minutter, men heller at man lager handlingen satt til tiden filmen skal være. Kortfilmens begynnelse var rundt 1920 da det ble vanlig at spillefilmene som ble vist på kino varte i omtrent 90 minutter. (Svendsen & Wålengen, 2021). Det var da mest vanlig at disse filmene ble vist på kino før kinofilmen ble vist. Disse filmene var da ofte komedier (Svendsen & Wålengen, 2021).

For å prøve å finne svar på problemstillingen min har jeg utført en kvalitativ undersøkelse.

Undersøkelsen går ut på å finne ut av å finne ut av hva som får seerne til å miste oppmerksomheten gjennom at de ser en kortfilm og svarer på spørsmål om fokus. Jeg vil ut fra dette finne ut av hvilke deler de likte ved filmen, og hva som gjorde at de mistet oppmerksomheten.

Kortfilmen jeg har valgt å bruke i denne undersøkelsen er “The Locker Room”, skrevet og regissert av Greta Nash. Filmen handler om Carla, en videregående elev, som oppdager at hennes

“guttevenner” har en gruppechat hvor de deler nakenbilder eller pirrende bilder av jenter for å så rangere dem. Når hun finner dette må hun velge mellom å si fra om chatten, eller å beholde vennskapet. Det er flere grunner til at jeg valgte denne filmen. Den første er at filmen har vunnet flere priser som blant annet Best Short Fiction Film på Festival Internacional Dona i Cinema i 2019 (*Locker Room*, n.d.). Selv om filmen har vunnet priser som denne, var det ting ved den som jeg kunne tenke meg til at folk kom til å reagere på. Den siste grunnen er at den hadde flere likhetstrekk med ting jeg enten har med eller vurderte å ta med i min kortfilm. Dette da spesielt med tanke på pauser og stillhet i filmen, fordi dette blir relevant når valgene jeg har tatt i min egen film skal drøftes.

1.2 Problemstilling

Problemstillingen min er: *Hvordan holde på seerens oppmerksomhet i en kortfilm?* For å kunne besvare denne har jeg utført en kvalitativ undersøkelse knyttet til en kortfilm, for å se hvor deltakerne i undersøkelsen mister oppmerksomheten. Deretter drøftes dette opp mot de valgene jeg selv har tatt under produksjonen av min egen bachelorfilm.

Denne oppgaven vil sette søkelys på hvordan man kan holde seerens oppmerksomhet i en kortfilm. Hvordan burde en film bli laget for at seerne ikke får lyst til å skru den av. Ikke bare selve handlingen i filmen, men også utsnitt, fargekorrigering, lyd og klipp. Gjennom kvalitativ undersøkelse, i tillegg til relevant teori, skal jeg analysere hva som får folk til å engasjere seg i det som skjer på skjermen, men også hva som gjør at de faller av. Til slutt vil jeg snakke om hvordan jeg har brukt dette i min egen film.

2. Teori

For at seerne skal kunne holde fokus oppe i en film er det noen forutsetninger som må være på plass. Disse forutsetningene skal jeg se nærmere på og drøfte i dette kapittelet.

2.1 Klangbunn, stillhet og pauser

I en film er klangbunnen dens resonansrom (Toreg, 2011, s. 96). Dette er hvor man åpner for medlevelse hos tilskuerne og seerne får tid til å tenke og føle selv, i motsetning til en historie

hvor man blir fortalt hva man skal tenke eller tro (Toreg, 2011, s. 96). For å klare å skape dette er det viktig å fokusere på hva karakterene tenker, føler og gjør, i stedet for hva de sier (Toreg, 2011, s. 97). Hvis man har framdrift som på nesten alle plan baserer seg på dialog, blir det flatt og det vil ikke bli til en god film (Toreg, 2011, s. 98). Men likevel er det de færreste filmer som bare har undertekster, visuelle løsninger, åpne medlevelseshorison og handling som går ut ifra aksjon/reaksjon (Toreg, 2011, s. 98). Derfor er samspillet mellom tekst og undertekst viktig (Toreg, 2011, s. 98).

Stillhet og pauser er noe som blir brukt mye i film. Når man klipper i dialog kan man virkelig forsterke, påvirke og forme uttrykket i den retningen man selv ønsker å gå, og dette gjelder da spesielt i relasjonene mellom karakterer (Toreg, 2011, s. 162). Et eksempel på dette er om man har en pinlig stemning mellom karakterer, så kan man gjøre den enda mer ekkel ved å forlenge pausene - eventuelt motvirke det ved å lage dem kortere. (Toreg, 2011, s. 162).

Det er ikke bare forlenging av pauser som er med på å formidle historien og vekke følelser, man kan også gjøre det gjennom blikk. Bak et lite blikk kan det ligge enorme muligheter (Toreg, 2011, s. 177). Blikk kan bli til sterke virkemiddel om de for eksempel gir et blikk i smug og flakker med blikket (Toreg, 2011, s. 177).

Fordelen med å ha pauser er at man gir seerne tid til å tenke og reflektere over hva som akkurat har skjedd. De kan da selv trekke konklusjoner om hva karakterene føler og tenker, i stedet for at de blir matet med informasjon hvor de blir fortalt hva de skal tenke om det som skjer. På den andre siden må man være forsiktig med at pausene ikke blir så lange at seerne begynner å kjede seg og mister fokus. Når man skal ha pauser hvor bare blikkene forteller, er det også da viktig at skuespillerne er gode nok til å formidle hva de føler gjennom stillheten. For når de klarer dette, så kan et blikk si mer enn 1000 ord.

I "The Locker Room" er bruken av stillhet og lite dialog brukt. Eksempler på dette er omtrent midt i filmen, 6 minutter og 50 sekunder inn. Her har vi en scene hvor det er 35 sekunder med stillhet fra en replikk til en annen. Dette er da etter at Carla har sett gruppechatten og hun har hatt en samtale med Finn. Ingen av dem vet helt hva de skal si og venter på at den andre skal bryte stillheten. Ut fra denne stillheten må vi selv tenke oss til hva de tenker om hverandre og sier til hverandre uten at vi blir fortalt det direkte. Et annet eksempel er i siste scene av kortfilmen ser vi

Carla som blir opprørt da ene gutten kaller henne “ugly fucking bitch”. Hun springer bort til han og kjefter tilbake før Finn tar henne med vekk. Her får Finn beskjed om å gå vekk. Carla og Finn står i hele 23 sekunder uten å si noe til hverandre. Her må man altså lese blikkene og kjenne på stillheten. Man hører at Carla ber han om å gå vekk, men ut fra stillheten og blikket så kan man se at hun egentlig ikke vil at han skal gå. Hun vil at han skal velge henne over guttene. Når man ser på Finn sitt blikk så ser vi at han tenker over valget om hva han skal gjøre, før han til slutt velger å gå til guttene, men det er fortsatt noe i blikket hans som forteller oss at han ikke har lyst til å forlate Carla. Hadde det vært dialog her, kunne denne scenen endt opp veldig annerledes.

2.2 Lys og farge

I en visuell fortelling er det få elementer som er like effektive og kraftige som lys og farge (Brown, 2021, s. 4). Dette er noe som kan få seerne til å nå et dypere emosjonelt nivå (Brown, 2021, s. 4). Lys kan ikke bare hjelpe med å lyssette en scene og komponere et bilde, men også fortelle en historie, sette en stemning og legge opp en sammenhengende visuell presentasjon (Brown, 2021, s. 265). Det er ikke bare lyset og dens styrke som er viktig, men også fargen på det. Ved bruk av ulike fargede lys kan man hjelpe seerne med små ting som å få dem til å forstå været og gi dem en tid på døgnet, men for å gi seerne ulike følelser (*How Lighting Affects Mood in Film*, 2021). Et eksempel på dette er fargen blå som ofte forbindes med å være lei seg (*How Lighting Affects Mood in Film*, 2021). Med dette i bakhodet er det derfor viktig at man tenker over hvilke farge og lys man bruker når man lager en film, da feil bruk av lys og farge kan føre til feil effekt på seerne. Feil er da for eksempel om fargene ikke stemmer overens med stemningen og følelsene i scenen.

Stemningen i “The Locker Room” har en litt dyster stemning over seg. Bildene er ganske mørke, dette spesielt i skyggene. Bildene har også en litt grønn farge over seg, noe som også er med på å sette stemning. Dette samsvarer med historien på den måten at filmen har et dystert tema som blir tatt opp. Spesielt i scenen fra soverommet, da hun har sett videoen som guttene hadde sett, får vi et så sterkt motlys at skuespillerne ser ganske mørke ut.

2.3 Musikk

“Screen music” er en kontrollerende enhet som ønsker å påvirke atferd, som da skjerper seerne sin reaksjon til filmen når det dukker opp (Donnelly, 2005, s. 4). Man oppnår flere ting ved å bruke musikk i film: det etablerer settingen, skaper atmosfære, vekker oppmerksomhet til elementer, det gir mening til en karakters handling eller oversetter tankene deres og ikke minst skaper følelser (Kalinak, 2010). Med dette i bakhodet kan man tenke seg til at ved feil bruk av musikk kan man oppnå at seerne får en annen følelse av scenen enn de som var ment. I tillegg må man passe på at musikken man bruker blir mikses inn “rett”, og at den ikke bare ligger som støy eller rot i bakgrunnen, men at den heller gir en effekt og skaper en stemning.

I “The Locker Room” er det blitt brukt musikk én gang. Den starter i scenen da Carla er på sitt eget soverom og tar på seg klær og sminker seg, og slutter når kvinnen Carla snakket med sier i fra til treneren til guttelaget. Dette er rolig musikk med et trist preg over seg. Musikken starter overdøvende i scenen, og når det kommer dialog og annet bakgrunnsstøy ligger den fortsatt ganske høyt. Dette er også noe som passer, fordi både følelsen sangen gir og stemningen i scenen er dystert og trist.

I neste kapittel skal jeg presentere hva funn jeg har gjort om hva de ulike seerne har å si om filmen, og hvordan ulike elementene har påvirket deres oppmerksomhet.

3. Metode

I dette kapitlet skal jeg skrive om hvordan fenomenet ble studert. For å belyse problemstillingen min har jeg valgt å utføre en kvalitativ spørreundersøkelse med 10 ulike informanter. Videre i dette kapitlet skal denne metoden drøftes og informantene blir presentert.

3.1 Kvalitativ spørreundersøkelse

For å finne ut hva som holder på seerens oppmerksomhet har jeg valgt å utføre en kvalitativ spørreundersøkelse. Undersøkelsen går ut på at informantene skal se en kortfilm og svare på spørsmål angående oppmerksomhet og fokus gjennom filmen. Disse spørsmålene blir sendt til informantene i et skjema rett etter filmen er sett. I tillegg til dette har de en stoppeklokke

på siden av seg hvor de skal trykke på runde hver gang de mister fokuset, får lyst til å skru av eller bare synes det er kjedelig gjennom filmen. Grunnen til at jeg gjør dette er fordi jeg da jeg først og fremst vil få et tall på hvor ofte informantene mister fokus, men også for å se at det er variasjon på hvor god oppmerksomhet informantene har.

Fordelen med å bruke kvalitativ metode er at man får ferske svar rett fra kilden, noe som man ikke alltid kan få fra for eksempel pensum. I tillegg får man et personlig innblikk i hva informantene synes, basert på egne erfaringer og personligheter. Ved å sende ut et spørreskjema virtuelt kan man også spare tid i både undersøkelsen og etterarbeidsfasen. Om man holder et intervju må man bruke tid på å møte opp, holde intervjuet og transkribere i etterkant. Ved å ha det virtuelt kan man bruke tid på andre ting når informantene svarer på skjemaet. I tillegg kan deltakerne skrive akkurat hva de tenker og bruke så lang tid som de vil. Det kan også være en fordel ved at de selv kan velge hvor og hvordan de vil se filmen.

Ulempene, på den andre siden, er at når man ikke har en samtale med informantene, så har man ikke mulighet for å stille oppfølgingsspørsmål. Dette er noe jeg erfarte da jeg satte meg ned for å lese alle svarene. Noen av svarene jeg fikk hadde svart akkurat på spørsmålet jeg stilte, men manglet begrunnelse. Om jeg skulle ha gjort undersøkelsen på nytt, hadde jeg enten gjort det muntlig eller prøvd å få enda tydeligere fram at man må begrunne svarene sine. Da slipper man risikoen for at man kommer på nye spørsmål som man ikke kan etterspørre. Når det gjelder visning av film så hadde det vært en fordel om man hadde kunnet sett uttrykkene og reaksjonene når de ser filmen. Da kunne jeg ha merket meg uttrykket de hadde og etterpå spurt dem hva de tenkte eller følte i scenen de gjorde det.

Utfordringer jeg har møtt ved å bruke denne metoden er at når jeg senere har hatt flere spørsmål som jeg vil ha svar på, så har det gått en stund siden informantene har sett filmen. Dette kan føre til at de har fått et annet syn på filmen, og vil ikke gi de samme svarene som de hadde gitt om jeg hadde stilt dem rett etter.

3.2 Informanter

Informantene jeg har brukt er 10 personer med ulikt oppmerksomhetsspenn. Her er alle informantene i omtrent samme aldersgruppe. Dette er en generasjon som har sittet mye på skjerm. Det som skiller dem fra hverandre er at de har ulik bakgrunn, har ulike studier eller jobber og har ulik interesse for film. Jeg kunne derfor sammenligne svarene deres, og trekke en

konklusjon om hvilke momenter som fører til at folk faller av - uavhengig av hva slags oppmerksomhetsspenn de har.

Informantene i undersøkelsen er anonyme i oppgaven, fordi jeg ville at de skulle stå fritt til å si hva de mente uten å tenke på hvordan de blir presentert. I neste kapittel vil funnene fra denne undersøkelsen bli presentert og bli videre drøftet i analysekapittelet.

4. Funn fra empiri

Gjennom de ulike informantene fikk jeg ulike svar, men det var også enigheter knyttet til hvor fokuset falt av. Den første delen av undersøkelsen min var å trykke på en stoppeklokke alle gangene de mistet fokus, syntes det var kjedelig eller ville slutte å se på filmen. Her varierte det. Informanten med færrest trykk har trykt 2 ganger og de med mest trykk har trykt 16 ganger. Gjennomsnittlig har informantene trykt 8,4 ganger. Dette viser at informantene er ulike når det kommer til å opprettholde fokus.

4.1 Pauser

I undersøkelsen som ble utført var det varierende svar. På spørsmålet om hva informantene tenker om pauser i filmen der det ikke blir sagt noe, var det en splittelse. Ene siden liker pausene. Her har det blitt gitt svar som at de er naturlig og at dialog kan være ødeleggende for karakterer, og at det ellers var en fin hastighet. Det har også blitt svart at stillhetene skaper rom for å tenke og reflektere. På den andre siden har vi de som sier at de ikke liker de lange pausene. Det mest vanlige svaret som er blitt gitt på dette er at det er kjedelig når det kommer pauser. De blir for lange og det føles ut som at ingenting skjer. Vi kan trekke en kobling mellom de som sier at pausene er kjedelige og de som svarer at de har mistet fokus oftest gjennom stoppeklokketesten. En annen ting som ble nevnt i undersøkelsen var at hele scener ble kjedelige og sett på som unødvendige. En informant har svart at noen scener ikke ga noe til hovedlinjen. Eksempelet som blir brukt til dette er 1 minutt og 55 minutter inn i filmen, scenen hvor Carla og guttene er utenfor huset til Finn og hun og en gutt spiller basketball.

Selv om det var delte meninger om pauser hvor ingen replikker ble sagt, var det også enigheter. Det første spørsmålet som ble stilt var om hvilke tanker informantene hadde om filmen. Her har de fleste sagt at begynnelsen var kjedelig. Grunnlaget som de har gitt for dette er blant annet at de følte at det ikke skjedde så mye eller gikk lang tid før de skjønnte hva filmen handlet om. Spesielt de som følte seg forvirret og ikke helt forstod hva som skjedde har konsentrasjonen falt. Dette henger sammen med spørsmålet om hva de ikke likte med filmen. Her er det en gjenganger at pausene er for lange, men også at filmen generelt var treg med lange scener. Noen av informantene kom her med innspill til hvordan dette kunne fikses. På en side har det blitt svart ønske om mer dialog, mens andre har svart at de ønsker at stillheten skal holdes på, men ikke trenger å være så lange. Også ønske om større spenningsoppbygging har blitt nevnt.

4.2 Historien

Selve historien og hvordan den er bygd opp er også en faktor som er med på å påvirke oppmerksomheten til informantene. Halvparten av informantene i undersøkelsen sa at de likte historien. Her er det blitt gitt svar som sier at historien var det som gjorde at oppmerksomheten ikke falt av og gjorde at det var enklere å følge med. På den andre siden har vi dem som syntes den var kjedelig og ikke følte at følelser kom fram godt nok. I tillegg var det et par av informantene enten ikke skjønnte historien helt eller at den ikke kom godt nok fram. Dette kan ha sammenheng med svarene fra spørsmålet om hva som kunne blitt gjort for å gjøre filmen bedre. Her har flere svart at selve temaet kunne kommet tidligere i filmen. Et eksempel som blir gitt på dette er at det tidligere kunne blitt hintet til at det var noe hemmelig som guttene holdt på med. Som filmen er nå kommer dette inn i filmen etter 4 minutter og 19 sekunder. En annen informant svarte at hen trodde at historien skulle gå i en helt annen retning da hen følte at de bygget opp spenningen til noe helt annet. Dette er noe som etterlater oss spørsmålet om hvor langsomt man kan bygge opp spenningen før seeren mister fokus.

4.3 Kinematografien

På spørsmålet om hva informantene likte med filmen var det mer varierende svar, i motsetning til hva de ikke likte hvor svarene var mer like. Noen av tingene som blant annet har blitt nevnt var

de kinematografiske virkemidlene. Her har svarene blant annet vært at belysning og musikk har vært med på å bygge opp et empatisk forhold til jenta. Det har også blitt nevnt at bruken av håndholdt kamera har til en viss grad gjort det bra, men at det også til tider kan bli forstyrrende. Vi ser at de som har klart å holde fokuset oppe mest gjennom filmen er de som liker dette.

4.4 Fargegradering

I undersøkelsen måtte informantene svare på et spørsmål om fargegraderingen hadde noe effekt. Her svarte flere at det var kjedelig. En av informantene svarte at det var mørke, dystre bilder i både start og slutt. Hen ville heller hatt mer lysere, muntre bilder i starten og mer dystre på slutten. En annen har svart at det i begynnelsen så kjedelig ut, men at det etter hvert gikk fint da det så relativt realistisk ut. En annen informant svarte at fargegraderingen hadde negativ effekt, fordi det følte som en eldre film med dårlig kvalitet.

På den andre siden så var det også noen som likte den. En informant svarte at fargekorrigeringen stemte overens med hvordan hovedpersonene følte seg. En informant mente også at den var lysere og mer lystig i starten, men at den så utover filmen ble mørkere. Dette er det motsatte av det en av de andre informantene sa. Informantene er to personer som ikke har mye kunnskap innen filmproduksjon, noe som kan føre til at de ser på filmen sin fargekorrigerings på ulik måte. En tanke kan være at personen som syntes den var lystig i starten tenker mer på lyset i scenen, mens den andre kanskje heller ser på fargene.

4.5 Scener hvor ingenting skjer

Flere mener at rolige scener, hvor det ikke er mange replikker, er kjedelige scener og kaller det for "scener hvor ingenting skjer". Noe som går ut over konsentrasjonen om seerne faller av hver gang det er for mye stillhet. På den andre siden så er det også svar som sier at pausene er med på å hjelpe seerne med å reflektere over hva de akkurat har sett. En av informantene nevner at pausene der karakterene ikke sier noe er naturlige, da man kanskje ikke hadde visst hva man skulle ha sagt i virkeligheten. I tillegg nevner hen at det hadde vært ødeleggende for karakterene å gi dem masse dialog. Dette da spesielt i scenen hvor Carla har sett videoen som guttene så på og hun og Finn bare står og ser på hverandre. Dette hadde da vært destruktivt for hans karakter

fordi han gjennom dialog måtte ha tatt et standpunkt med enten Carla eller guttene, har en informant nevnt.

Alt dette vil bli drøftet videre i neste kapittel i tråd med teori og egen utføring av bachelorfilm.

5. Analyse og drøfting

I dette kapittelet skal jeg analysere og drøfte om svarene jeg fikk i undersøkelsen og i tillegg skrive om hvordan jeg har brukt dette opp mot min egen film.

5.1 Stillhet og blikk

Når jeg har skrevet manus, filmet filmen og klippet, er stillhet, pauser og hva som blir sagt med blikk noe som har vært viktig. Jeg har prøvd å ha scener med litt stillhet der ingenting blir sagt, men samtidig ikke ha de så lange at seerne ikke lenger har fokus. Noe som ble nevnt i forrige kapittel, da flere informanter svarte at pauser kan bli for lange og gjør at de mister konsentrasjonen. Et eksempel på dette er scene 7 hvor Idil konfronterer Eivind på festen. Her starter scenen med en del replikker, men etterhvert vet ikke Idil helt hva hun skal svare lengre. Dette er noe som kan bli sett på som en naturlig stillhet, noe som en informant nevnte at var bra. Videre ut mot slutten, etter at Hedvig har pratet til Idil og Idil har snudd seg mot Eivind, stopper replikkene. Herfra er det bare blikk og stillhet. Her har scenen blitt klippet så vi rekker å reflektere litt om hva som har skjedd i tillegg til at vi kan lese blikkene deres og få en følelse av hva de tenker. Dette er også noe som en informant har nevnt. Her har jeg også prøvd å passe på så jeg ikke holder stillheten så lenge at det blir kjedelig, og som videre fører til at seerne mister fokus..

Jeg har også tatt hensyn til at folk liker pauser i film. I scene 7, hvor Idil og Eivind krangler på rommet til Eivind, avslutter scenen uten replikk. Scenen slutter her med at Idil snur seg tilbake til Eivind etter å ha blitt konfrontert av Hedvig. Hun vil at Eivind skal forsvare henne, men han velger å heller gå etter Hedvig. Han stopper litt opp i døren før han går videre etter den nye kjæresten. Her har jeg valgt å holde stillheten hvor deres tanker blir vist gjennom blikkene de gir og valgene de tar. Her har jeg prøvd å gjøre det litt åpenbart hva de tenker. Blikkene snakker,

men også bevegelsen som blir gjort. Eivind stopper litt opp i døra før han går videre, og man kan se at Idil snur seg litt etter han. Tidligere har jeg nevnt at et par informanter ikke forstod alt, hvor for mye stillhet kan være grunnen. Derfor har jeg prøvd å få det tydelig frem.

5.2 Håndholdt

I filmen jeg har laget har jeg valgt å filme håndholdt. Dette var et kunstnerisk valg hvor jeg ville gi en følelse av at seerne var med oss i handlingen og ikke at de bare stod på avstand og observerte. Selv om jeg filmer håndholdt har jeg prøvd å ikke gjøre det for “shaky”. Noe som den ene informanten nevnte at kunne være forstyrrende. Å filme håndholdt er også en inspirasjon som jeg har tatt fra den vellykkede TV-serien fra NRK, Skam. Her bruker de håndholdt, noe som gjør at serien får en litt mindre formell stemning over seg.

5.3 Fargegradering

Også bruken av fargegradering kan ha innvirkning på hvor godt seerne holder oppmerksomheten oppe gjennom filmen. Noen informanter har tidligere nevnt at “The Locker Room” sin fargegradering ikke funker for dem. En grunn til dette var fordi det ikke var forandring i fargene. Måten jeg har valgt å fargekorrigere på er ved at fargen skal samsvare med stemningen gjennom hele filmen. I starten er det lyse og sommerlige bilder. Dette er fordi det er god stemning og jeg ville at seerne skulle få en varm og god følelse. Fargene begynner først å endre seg i scene 4 hvor Idil sitter på rommet sitt og gjør seg klar til fest. Her har jeg prøvd å få til en litt kaldere følelse, men ikke så mye at seerne ser det tydelig. Dette er fordi hovedkarakteren ikke vet at ting ikke er helt som det pleier enda. Festscenen som følger, har et veldig dramatisk lys, hvor fargegraderingen bidrar til dramatikken Dette er et valg jeg har tatt for å reflektere det som skjer i scenen. Resten av scenene har jeg gitt en litt kaldere og dyster følelse, noe som representerer følelsen sin Idil føler på, altså tristhet og svik.

5.4 Musikk

Å bruke musikk for å bygge stemning er noe jeg har gjort i min kortfilm. En informant har nevnt at hen likte at musikken i “The Locker Room” var med på å gjenspeile det som skjedde. Dette er noe som ofte gjør at seerne knytter seg til historien på et dypere emosjonelt plan. Under blant

annet scene 5, når Eivind ignorerer Idil, har jeg forsøkt å endre lyden på musikken for at den skal stemme overens med hva Idil føler. Følelsen jeg prøvde å få fram er som om vi er inne i hodet hennes hvor alle andre lyder ble stengt ute. Det hun hører er bassen og en dempet versjon av sangen og samtalene som foregår rundt henne. De fleste av informantene svarte på spørsmålet om hva de tenker om lyden og musikken i forhold til å holde oppmerksomheten, uavhengig om de likte den eller ikke, at den ikke hadde en negativ eller positiv innvirkning på oppmerksomheten. Som nevnt i teorikapittelet så er dette med på å skape atmosfære og å vekke oppmerksomheten.

6. Konklusjon

Gjennom denne oppgaven har vi sett på lyd, farge, pause og klipp, og ut fra dette kan vi dra en konklusjon om hvordan man kan opprettholde seerne sin oppmerksomhet. Når det kommer til både lyd og farge, to viktige elementer, så er det viktig at elementene stemmer med følelsen og stemningen som man vil at seerne skal få. Om det ikke går overens kan dette virke rotete og kaotisk, noe som kan føre til at seerne mister oppmerksomheten. Som vi har sett mener noen av informantene at ved rett bruk av musikk, kan vi få et mer empatisk forhold til karakteren.

Funnene mine viser at flere av informantene mistet fokus og ville trykke seg ut av filmen på de plassene hvor det var lengre pauser. Pauser og stillhet er kanskje en av de viktigste grunnene til at folk mister oppmerksomheten. Pauser er viktige for at seerne skal få rom til å tenke og reflektere, men det er også viktig å passe på at disse stillheten ikke blir for lang. Klipper man disse pausene akkurat passe vil man både oppnå at seerne knytter seg til handlingen på et dypere plan, samtidig som at man ikke synes det er kjedelig og mister fokus. Dette er noe jeg tok stilling til da jeg lagde min egen fil, og klippet derfor ingen av pausene for lange.

Til syvende og sist, når det kommer til film, så kommer ting veldig an på preferanser. Noe som er noen sin favorittscene i en film, kan noen andre synes er veldig kjedelig. Selv om man gjør som flertallet i undersøkelsen liker, vil det ikke være mulig å tilfredsstille alle.

7. Kilder

Attention span Definition & Meaning. (n.d.). Merriam-Webster. Hentet 8 mai 2024, fra

<https://www.merriam-webster.com/dictionary/attention%20span>

Brown, B. (2021). *Cinematography: Theory and Practice : for Cinematographers and Directors.* Routledge.

Donnelly, K. (2005). *The Spectre of Sound: Music in Film and Television.* British Film Institute.

Hollander, A. (2023, September 14). *Average Human Attention Span By Age: 60 Statistics.*

BridgeCare ABA. Hentet 5 januar, 2024, fra

<https://www.bridgecareaba.com/blog/average-human-attention-span>

How Lighting Affects Mood in Film. (2021, 25 mai). Mack Sennett Studios. Hentet 13 mai, 2024,

fra <https://macksennettstudios.net/how-lighting-affects-mood-in-film/>

Kalinak, K. (2010). *Film Music: A very short introduction.* Oxford Academic. Hentet 13 mai, 2024, fra

<https://academic.oup.com/book/933/chapter-abstract/135523795?redirectedFrom=fulltext>

Locker Room. (n.d.). Greta Nash. Hentet 9 mai, 2024, fra

<https://www.gretanash.com/locker-room>

Normal Attention Span Expectations By Age. (n.d.). Brain Balance. Hente 8 mai, 2024, fra

<https://www.brainbalancecenters.com/blog/normal-attention-span-expectations-by-age>

Svendsen, T. O., & Wålengen, S. (2021, 6 desember). *kortfilm – Store norske leksikon.* Store norske leksikon. Hentet 9 mai, 2024, fra <https://snl.no/kortfilm>

Toreg, J. (2011). *Klipperen: den tredje fortelleren.* Abstrakt.

Bachelorfilm, Avstand, av Camilla Ripel