

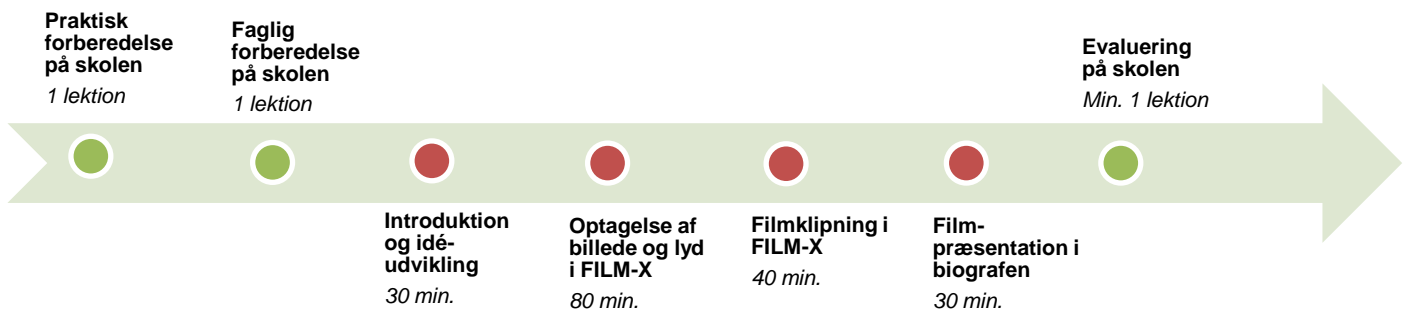
REKLAME- OG KAMPAGNEFILM



I dette forløb fokuserer vi på, hvordan man kan bruge historiefortælling i et ultra koncentreret format til at sælge et produkt. Det kan være enten en konkret vare i form af en narrativ reklamefilm eller en holdning i form af en kampagnefilm.

Forløbet har særlig relevans for danskundervisningen, men kan fint indgå i valgfag indenfor drama, film og medier. Aktiviteterne kobler teori og praksis og understøtter primært kompetenceområderne fremstilling og kommunikation.

FILM-X forløbet består af syv faser:



Denne vejledning støtter i de tre faser, der foregår på skolen, og beskriver aktiviteter og videns-/færdighedsmål for netop dette forløb.

Under selve besøget i FILM-X guider to undervisere eleverne. De vejleder eleverne under deres idéudvikling, introducerer til filmteknikken, udfordrer brugen af de filmiske virkemidler og coacher i holdarbejdet.

Din rolle som lærer er først og fremmest at forberede og efterbearbejde FILM-X besøget med klassen. Under elevernes arbejde i FILM-X vil der være behov for, at du:

- Støtter elevernes samarbejde og fokus på at samarbejde og improvisere
- Laver aftaler med elever, der holder pause undervejs i forløbet
- Er til stede og observerer dine elever i nye roller og omgivelser

Derudover kan du dokumentere elevernes arbejdsproces i en kort animationsfilm, som du optager på iPad i vores FILM-X Animations app. Filmen vil være en super indgang til evalueringen hjemme på skolen, og samtidigt får du selv en *hands on* erfaring med hjem. Tag selv en iPad med eller lån en hos underviserne i FILM-X.

FASE 1: Praktisk forberedelse

Den praktiske forberedelse på skolen indebærer følgende:

- Eleverne inddeles i filmhold, fordeles på studier og får en funktion:
 - o Studie 1 og 2: Instruktør, fotograf / klipper, 3-5 skuespillere
 - o Studie 3: Instruktør, instruktørassistent / klipper, 3-5 skuespillere
 - o Animation 1 og 2: 2-4 elever i hvert studie – eleverne skiftes til at optage billeder og animere figurer

Eleverne bør vide, hvad deres funktioner indebærer. Giv dem evt. følgende stikord:

Instruktøren skal:

- Lede holdet og tage beslutninger ved uenighed
- Vejlede skuespillerne og sætte optagelser i gang ("Action")

Fotografen / assistenten skal:

- Vælge kostumer og rekvisitter
- Klippe mellem to kameraer under optagelserne (studie 1 og 2)
- Starte optagelsen på computeren
- Bevæge bilen for at skabe liv i billedet (studie 3)
- Sidde ved tasterne under klipningen

Skuespillerne skal:

- Lytte til instruktøren og være klar til optagelse
- Komme med inputs til filmens handling og deres rolle – f.eks. replikker og kropssprog
- Spille med på de andre skuespilleres spontane idéer

Videns-/færdighedsmål: Eleven har viden om produktionsplanlægning, roller, faser, ressourcer, opgavetyper og deadlines. Eleven har viden om fremstillingsformer



FASE 2: Faglig forberedelse

Alle elever er vant til at se reklame- og kampagnefilm. De dukker op konstant når de anvender internettet, ser fjernsyn, går i biografen osv. Mængden er så massiv, at de fleste har et indbygget filter, så vi ser filmene temmelig ubevidst. Derfor er det afgørende vigtigt, at eleverne får lejlighed til at reflektere over og analysere reklamefilmens virkemidler, for at de udvikler sig som bevidste og kritiske forbrugere.

Når eleverne skal lave deres reklame- eller kampagnefilm under FILM-X besøget, får de udleveret et produkt eller en sag, de skal tage udgangspunkt i. De skal tage beslutninger i forhold til filmens virkemidler og målgruppe og derfor er den bedste forberedelse for eleverne, at I arbejder teoretisk og analytisk med reklame- og / eller kampagnefilm inden jeres FILM-X besøg.

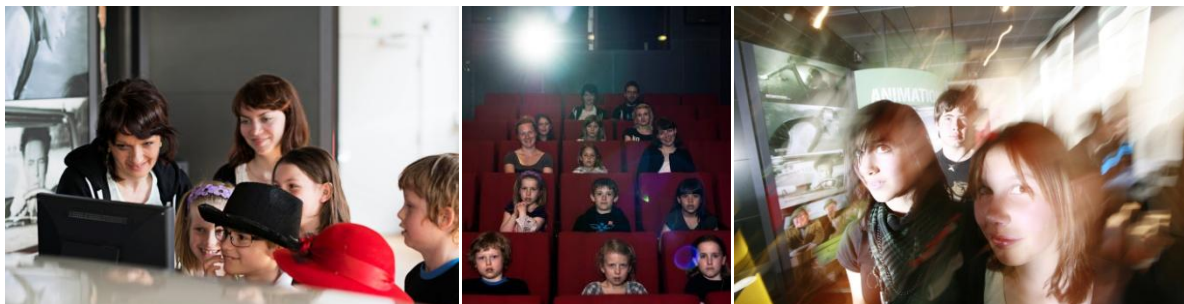
Filmholdene bør desuden vide følgende om studierne:

- Studie 1 og 2 har to kameraer, green screen og dialog eftersynkroniseres i lydstudie
- Studie 3 har et kamera, bagprojektion og indbygget mikrofon
- Kamera og lys er indstillet på forhånd
- Scenografien udgøres af en baggrundsfilm på mellem 1 og 2 minutter – denne film kan ikke forlænges.
- Der findes fem baggrundsfilm til hvert studie. **NB.** Filmholdene kan med fordel se disse film igennem hjemme på skolen, så de kender mulighederne.
- Der kan kun gemmes én filmoptagelse, som tages med videre til klippecomputeren. Til gengæld kan optagelsen tages om så mange gange, det er nødvendigt.
- Klippingen foregår i forenklet software med billede- og lydbibliotek
- Eleverne kan lægge "indklip" ovenpå deres egne optagelser for at skabe tempo og variation i billedsiden.

Eleverne i animationsstudierne bør vide følgende:

- Filmen optages med stopmotion teknik. Der tages 12 billeder for at skabe 1 sek. og filmene bliver typisk 15-30 sekunder
- Eleverne kan selv indstille kamera og lys
- Eleverne kan optage med 2D (liggende) eller 3D (stående) opstilling
- Eleverne kan bruge FILM-X' færdige baggrunde og figurer, der kan ses på hjemmesiden, eller de kan fremstille figurerne under FILM-X besøget.
- Filmen optages i FILM-X animation – vores gratis online værktøj, som eleverne kan afprøve på forhånd eller arbejde videre med efter besøget.

Videns-/færdighedsmål: Eleven har viden om varierede udtryksformer målrettet forskellige målgrupper. Eleven har viden om æstetisk sprogbrug. Eleven har viden om PR og lancering.



FASE 3: Introduktion og idéudvikling

Forløbet starter i biografen, hvor vi ser eksempler på reklamer og kampagnofilm og klassen får en kort teoretisk indføring i nogle centrale reklamefilmsbegreber.

Efter en kort introduktion går filmholdene ud i grupper og udvikler konceptet for deres reklame- eller kampagnofilm. Hvert hold får tildelt et produkt, hvortil der medfølger en ønskeliste fra den fiktive kunde, de skal skabe reklamefilmen for. De arbejder de at definere reklamefilmens målgruppe, udvælge virkemidler og overveje genre. Hvert hold kan se baggrundsfilmene til deres studie igennem på en iPad, så de får idéen til at matche deres scenografi.

Under denne proces kommer de to FILM-X guider rundt til holdene og hører dem pitche deres idéer.

Videns-/færdighedsmål: Eleven kan deltage aktivt, åbent og analytisk i dialog. Eleven har viden om varierede udtryksformer målrettet forskellige målgrupper. Eleven har viden om kropslige og retoriske virkemidler.

FASE 4: Optagelse af billede og lyd i FILM-X

Når filmholdene har en grundlæggende idé til deres film på plads, sætter FILM-X guiderne dem i gang med optagelserne i deres studier. Her samarbejder holdet i deres faste funktioner og eksperimenterer med at bringe deres idé til live i en kort fortælling.

Videns-/færdighedsmål: Eleven kan deltage aktivt, åbent og analytisk i dialog. Eleven kan undersøge samspillet mellem genre, sprog, indhold og virkelighed. Eleven kan fremstille sammenhængende tekster i forskellige genrer og stilarter.

FASE 5: Klipping i FILM-X

Holdet klipper filmen i fællesskab og lægger her effektlyde og musik på. Desuden klippes billedsiden til deres film ved at de lægger indklip oven på deres egne optagelser for at skabe tempo og variation.

Videns-/færdighedsmål: Eleven kan fremstille større multimodale produktioner. Eleven har viden om virkemidler, grafisk design og efterproduktion

FASE 6 og 7: Filmpræsentation i biografen og evaluering på skolen

Vi slutter forløbet af med, at holdene præsenterer deres proces og færdige film for klassen i vores biograf. Hvert hold redegør for deres valg af virkemidler i relation til filmens målgruppe og den fiktive kundes ønsker.

Vi opfordrer til, at I på skolen følger op med en dybere refleksion over elevernes læring. I den forbindelse kan filmholdene anvende vore evalueringsark, der kan downloades via dette link:

http://www.dfi.dk/~media/Sektioner/Filmhuset/Film-x/Undervisningsmaterialer/evaluering_filmx.ashx

Måske har I mod på at starte en ny produktion op med det udstyr, I har adgang til på skolen, så eleverne kan opnå større fortrolighed med at anvende de multimodale udtryksformer. Film kan bruges til fortælling og formidling af stort set hvad som helst, og erfaringen fra FILM-X giver jer et fælles, kvalificeret afsæt for at prøve mere. Optag f.eks. film på mobile enheder eller lav et animationsforløb - måske tænkt sammen med den understøttende undervisning. Brug f.eks. FILM-X ANIMATION APP, vores gratis værktøj og vejledning målrettet indskolingen til videre arbejde med at producere film. Se www.dfi.dk/film-x-animation

Før eller efter jeres FILM-X forløb kan I også lave en radioreklame. Følg øvelsen på medielæringsportalen småp.dk (Find øvelsen ved at kopiere dette link ind i din browser:

<http://www.småp.dk/film-radio/radioreklame-der-rykker-fl21>)

Videns-/færdighedsmål: Eleven kan respondere på forskellige fremstillingsformer. Eleven kan opstille mål for nye fremstillingsprocesser. Eleven kan respondere på forholdet mellem produktion og genre

Kontakt

Har du brug for hjælp eller inspiration til forberedelsen, kan du kontakte Skoletjenesten på tlf. 3374 3669 eller sende en mail til film-x@dfi.dk