

# LEG EN FILM

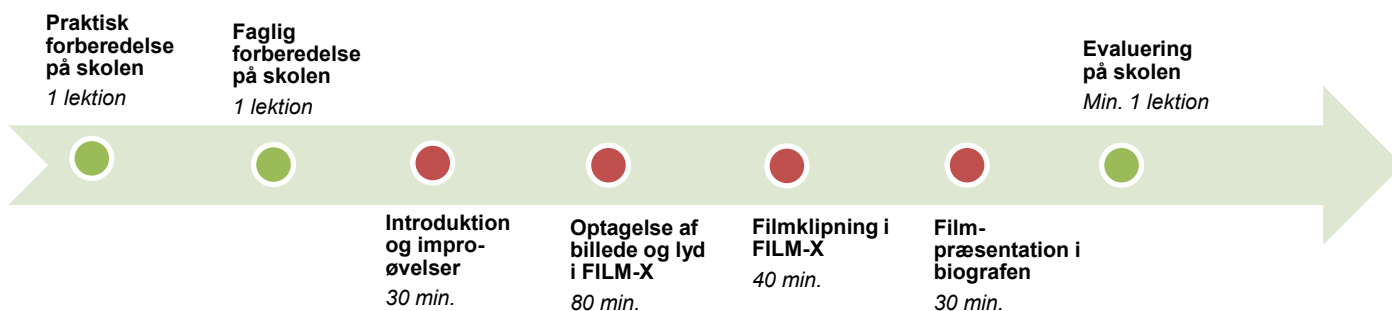


I dette forløb skal eleverne lege en filmfortælling frem ved at improvisere. Improvisation kræver mod til at turde stå frem – men det kræver i lige så høj grad evnen til at lytte, gribe andres idéer og give plads, så man får skabt et trygt rum, hvor alle byder ind.

I dette FILM-X forløb tager vi klassen gennem en række fælles øvelser, der introducerer dem til improvisation som arbejdsmetode. Herefter skal eleverne samarbejde i filmhold om at udvikle en fortælling med filmkarakterer – med en række kreative benspænd som igangsættere.

Forløbet har særlig relevans for danskundervisningen. Aktiviteterne kobler teori og praksis og understøtter primært kompetenceområderne fremstilling og fortolkning.

FILM-X forløbet består af syv faser:



Denne vejledning støtter i de tre faser, der foregår på skolen, og beskriver aktiviteterne i netop dette forløb.

Under selve besøget i FILM-X guider to undervisere eleverne. De vejleder i improvisation som metode, introducerer til filmteknikken og coacher eleverne i deres holdarbejde.

**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, hvilket vil være en super indgang til evalueringen hjemme på skolen. Dette kan du f.eks. gøre i en kort animationsfilm, som du optager på iPad i vores FILM-X Animations app. Spørg underviserne i FILM-X om dette.

### FASE 1: Praktisk forberedelse

Den praktiske forberedelse på skolen indebærer følgende:

- Eleverne inddrages i filmhold, fordeles på studier og får en funktion:
  - o Studie 1-3: Instruktør, fotograf / klipper, 3-5 skuespillere
  - o Er der mere end 20 elever, deles to hold om studie 3

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
- 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



### FASE 2: Faglig forberedelse

Elever i indskolingen er faktisk temmelig vant til at improvisere – de har bare ikke sat begrebet improvisation på det. De har en intuitiv erfaring med, at en god leg er et samarbejde, hvor det handler om at byde ind og give plads til andres idéer. Ellers stopper legen eller mister momentum. Denne erfaring skal de bevidstgøre sig om og bygge videre på, når de skal optage deres film. I kan fint starte hjemme på skolen med at tale om, hvad improvisation betyder og hvor eleverne er stødt på begrebet i deres eget liv.

Vi anbefaler her to øvelser, som I kan gennemføre hjemme på skolen, for at få nogle indledende erfaringer med at improvisere og lytte til hinandens idéer.

**ØVELSE 1: ZIP, ZAP, ZUP - Øver parathed. Giver energi i rummet.**

1. Stil jer op i en rundkreds.
2. Send et zip, zap og zup rundt i tilfældig rækkefølge ved at pege på en person, som sender den videre.
3. I skal samle hænderne, som var det en pistol, I havde i hænderne. I skal være oppe på mærkerne, energiske og hurtigt sende den videre, når I bliver peget på.
4. Hvis nogen laver fejl, begynder vi forfra ved at alle sige zzzzzzzzzzz (eller anden lyd) og tager pistolen op og klar i hænderne, og den, der lavede fejlen sætter den i gang på ny.

**ØVELSE 2: FÅ EN GAVE - Øver at sige ja og, fantasi, spontanitet og samarbejde.**

1. Gå sammen 2 og 2. Nu skal vi give og modtage en masse gaver.
2. Den der får gaven bestemmer, hvad der er i.
3. Introducer øvelsen sammen med en elev, der skal give dig en usynlig gave: Du modtager gaven og reagerer over for den, der er kommet med gaven, som skal sige "ja" og spille med på dine reaktioner.  
F.eks. "Neeej, kommer du med en gave til mig?" (*eleven giver en gave*)  
"nej hvor er jeg spændt" (*du åbner gaven*) "Ih et marsvin, hvor er jeg glad." (*Hjælp eleven med at reagere ved at sige "Ja og... Det var på tilbud i dyrehandleren"*) osv.
4. Eleverne bytter, så begge når at modtage og give en gave

Under improvisationsforløbene udvikler filmholdene deres fortælling i studierne under optagelserne. Den spontant leg guides af nogle konkrete benspænd, underviserne præsenterer undervejs og som igangsætter en handling for filmen.

Filmholdene bør dog vide følgende om studierne på forhånd:

- Studie 1 og 2 har to kameraer, green screen og dialog eftersynkroniseres ved klippecomputeren
- Studie 3 har et kamera i forruden og et inde i bilen, 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.
- Under forløbet giver underviserne filmholdet forskellige missioner, der sætter en handling i gang. Missionerne afgør, hvilke baggrundsfilm de skal bruge, så dette skal ikke besluttes hjemmefra.
- 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 iMovie med adgang til billede- og lydbibliotek
- Elever i 1. og 2. klasse klipper som udgangspunkt kun lyden – de ældre elever lægger "indklip" ind i deres egne optagelser for at skabe tempo og variation i billedsiden.



### FASE 3: Introduktion og impro-øvelser

Klassen bydes velkommen i vores biograf af de to FILM-X guider. De taler med eleverne om, hvad improvisation er og hvilke spilleregler der gælder, når eleverne samarbejder omkring at improvisere – herunder hvad funktionerne som instruktør og skuespiller indebærer. Herefter gennemføres nogle øvelser, hvor eleverne løsner op og får fokus på at lytte og byde ind med fantasifulde idéer.

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

Efter de indledende øvelser finder eleverne sammen i de filmhold, I har dannet hjemme på skolen. De skal nu vælge deres scenografi / baggrundsfilm og i gang med at brainstorme på en handling. FILM-X guiderne giver hvert filmhold nogle inputs, der sætter processen i gang og herefter samarbejder skuespillere og instruktør / fotograf og udvikle en handling gennem improvisation.

### FASE 5: Klipping i FILM-X

Holdet klipper filmen i fællesskab og lægger her effektlyde og musik på. Elever på 3.-4. klassetrin klipper desuden billedsiden til deres film og anvender virkemidler som tempo og billedbeskæring.

### 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.

Vi opfordrer til, at I på skolen følger op med en dybere refleksion over elevernes læring. I den forbindelse kan filmholdene anvende vore evalueringsskemaer, der kan downloades under boksen med lærervejledninger.

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 indskoling til videre arbejde med at producere film. Se [www.dfi.dk/film-x-animation](http://www.dfi.dk/film-x-animation)

### 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](mailto:film-x@dfi.dk)