

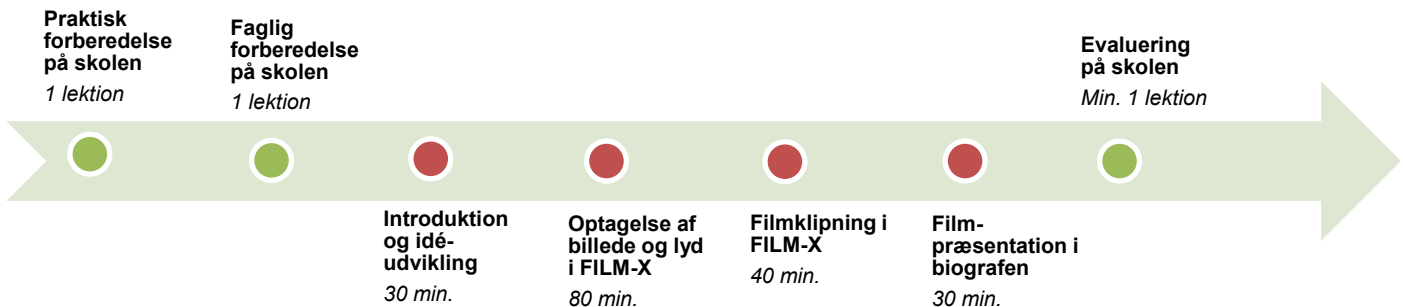
# REKLAME- OG KAMPAGNEFILM



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 inden for 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 aktiviteterne 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, 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

Hjemme på skolen skal eleverne inddeles i filmhold på 4-7 elever, de fordeles på studierne 1-4 og så vælger / får de en funktion: Instruktør, fotograf / klipper, 3-5 skuespillere. Er I færre end 28 elever er det en god idé at nøjes med 4 skuespillere i bilstudiet.

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 / klipperen skal:

- Vælge kostumer og rekvisitter
- Klippe mellem to kameraer under optagelserne – tre kameraer i studie 4
- 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

Alle elever er vant til at se reklame- og kampagnofilm. De dukker op konstant på nettet / sociale medier, i spil, fjernsynet, biografen, transportmidler, gadebilledet 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 kampagnofilm 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 kampagnofilm inden jeres FILM-X besøg.

Filmholdene bør vide følgende om studierne på forhånd:

- **Studie 1 og 2** har to kameraer, green screen og dialog eftersynkroniseres ved klippecomputeren
- **Studie 3** har tre kameraer, bagprojektion bag varierende setstykker der passer til baggrundsfilmene og indbygget mikrofon

- **Studie 4** 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.
- Der kan gemmes op til tre filmoptagelser, som tages med videre til klippecomputeren.
- Klipningen foregår i iMovie med adgang til billede- og lydbibliotek



### FASE 3: Introduktion og idéudvikling

Forløbet starter i biografen, hvor vi ser eksempler på reklamer og kampagnefilm 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 kampagnefilm. Hvert hold får tildelt et produkt, hvortil der medfølger en ønskeliste fra den fiktive kunde, de skal skabe reklamefilmen til. De arbejder med 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.

### 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.

### FASE 5: Klipping i FILM-X

Holdet klipper filmen i fællesskab, men vi anbefaler at holdet på forhånd udpeger en klipper, der sidder ved tasterne og sammen med instruktøren tager de endelige beslutninger undervejs.

Under klippeprocessen lægger holdet effektlyde og musik på filmen, og desuden klippes billedsiden med ekstra indklipsbilleder, logoer og evt. tekster.

## 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 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.

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>)

### 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)