

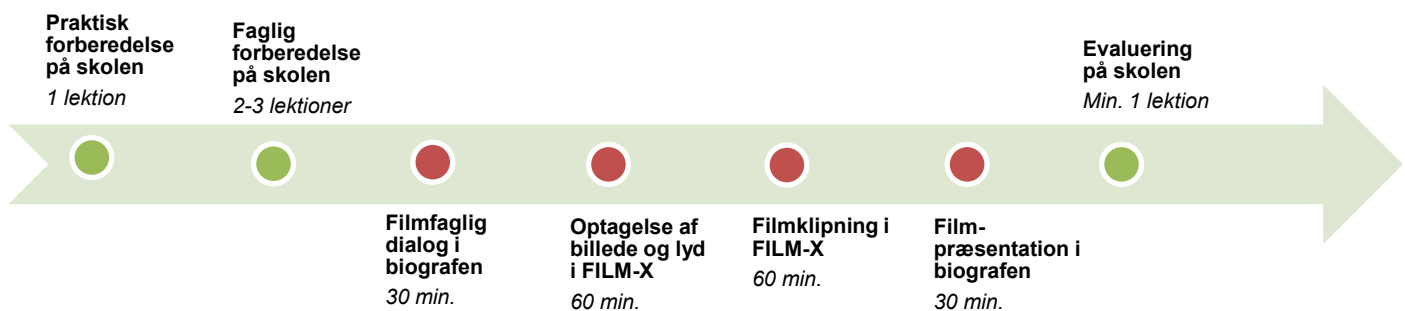
FORESTILLINGER OM FREMTIDEN



Science fiction genren er stort set lige så gammel som filmen selv. Mennesket har altid været optaget af, hvordan teknologien kan bruges til at udforske rummet og i det hele taget forme verden, samfundet og ikke mindst mennesket selv. I dette forløb skal eleverne skabe en science fiction film baseret på deres egen forestillinger om, hvordan fremtiden ser ud ift. enten klima eller kunstig intelligens.

Forløbet er egnet til et tværfagligt forløb mellem dansk (*fortælling og genre*), og Natur og Teknik / Geografi og Samfundsfag (*videnskab og sociologi*).

Forløbet har flere faser.



Denne vejledning støtter i de tre faser, der foregår på skolen, og beskriver aktiviteterne i FILM-X studierne.

FASE 1: Praktisk forberedelse

Vi anbefaler at I starter med at se vores [introduktionsfilm til FILM-X studierne](#) fælles på klassen.

Herefter inddeles klassen i filmhold på 4-7 elever, og holdene de fordeles på studierne 1-4. Er I færre end 28 elever er der max 6 elever i Studie 4 / Bilen. Hvert filmhold ser nu introfilmen

til netop det studie, de skal arbejde i. Filmene viser mulighederne og desuden får eleverne en introduktion til de funktioner, der skal varetages på hvert filmhold.

Se introduktionsfilmene under beskrivelsen af hvert studie på hjemmesiden:

[Studie 1](#), [Studie 2](#), [Studie 3](#), [Studie 4](#)

Introduktionsfilmene viser mulighederne i de enkelte studier og introducerer til de funktioner, eleverne skal fordele mellem sig hjemme på skolen.

På hvert hold skal der være en Instruktør, en fotograf / scenograf og 3-5 skuespillere. Vi anbefaler, at holdene sammensættes således, at eleverne varetager en funktion, de har særlig interesse for eller kompetence til at varetage. Det er f.eks. vigtigt, at instruktøren er motiveret for at lede sit hold, de tekniske funktioner varetages af elever, der kan lide at fordybe sig med en computer, og at skuespillerne har mod på at tage en rolle på sig.

Ud over de fire optagestudier, som eleverne fordeles i, kan alle benytte sig af **Nærbilledstudiet**, hvor holdene kan optage nærbilleder som klippes ind i filmen, samt **Lydstudiet**, hvor man kan optage både realistiske og fantasifulde effektløde.

Se også meget gerne de korte introfilm til [Nærbilledstudiet](#) og [Lydstudiet](#), så eleverne kan tænke disse ind i deres historier under forberedelsen på skolen.

FASE 2: Faglig forberedelse

Genrekendskab og analyse

Start med at tale om, hvilke science fiction film, eleverne kender, og hvad de forbinder genren med.

Se derefter på opslaget om [science fiction genren](#) på vores Filmleksikon, hvor I får et overblik over genrens historie og tematikker.

Det er filmens tema, der afgør om det er en science fiction film. Der er ikke som sådan en afgrænsning for, hvordan de filmiske virkemidler bruges i genren, men eleverne selv skal arbejde med nogle vigtige elementer, når de producerer deres film:

- Præsentation – hvor og hvornår foregår filmen, og er der særlige "love / regler" som publikum skal kende for at forstå historien
- Konflikten skal gøres forståelig sammen med de barrierer som gør det svært at løse problemerne.
- Scenografien er vigtig – her bruger eleverne baggrundsfilm, kostumer og rekvisitter
- Lyden er med til at etablere et troværdigt og fremmed univers

Vi anbefaler, at I som et led i forberedelsen gennemgår et eller flere science fiction filmklip og taler om:

- Hvordan introduceres rammen for historien? (med rammen forstås filmens diegetiske univers og interne regler). Filmiske virkemidler der ofte anvendes til introduktion af rammen: Overskrifter på skærmen, tekst på skærme i billedet, voice-over fortæller, dialogbaseret introduktion (en karakter forklarer en anden karakter historiens ramme), visuel præsentation.

Se fx

- [Hr. Hublot | Filmcentralen](#) (mellemtrin) – tal også om, hvad lydene og manglen på dialog betyder for filmen og universet
- [Exodus | Filmcentralen](#) (udskoling) – tal også om, hvordan bruges farverne? Hvorfor tror I teksten i starten præsenteres på den måde?

Arbejde med tema

Eleverne arbejder med enten klima eller kunstig intelligens som tema. Begge temaer fylder meget i medierne, i de politiske diskussioner og i de fleste menneskers bevidsthed, så de fleste elever har en form for reference til disse temaer. Dog kan klimaforandringerne føles fjerne og uoverskuelige, mens AI sniger sig relativt ubemærket ind i vores hverdag. I kan enten stemme om, hvilket tema, eleverne skal arbejde med, eller du kan som lærer vælge det tema, der passer bedst ind i, hvad klassen i øvrigt arbejder med.

Inputs til temaet klima

Film er en vigtig stemme i klimadebatten. Mens dokumentarfilmene viser os at klimaforandringer er fakta og ikke kun fremtid, viser science fiction film om klimaforandringer ofte de yderste konsekvenser på en nærværende og sanselig måde, som publikum kan leve sig ind i. Filmene er ofte dystopiske og ganske skræmmende, men der findes også håb.

Forslag til overordnede diskussionsspørgsmål:

- Hvorfor skaber man film om klimaforandringer?
- Hvordan kan film påvirke klimadebatten?
- Hvordan kan en *dokumentarfilm* og en *fiktionsfilm* påvirke debatten forskelligt?

Vil I gå mere i dybden med temaet, kan vi anbefale disse materialer

- På filmcentralen finder I et undervisningsmateriale med udvalgte klimafilm, som I kan inddrage. [Se materialet her](#).
- [FN-undervisning](#) – flere øvelser om klimaforandringer med afsæt i lærebog, der kan downloades gratis

Eksempler på science fiction film om klima: Wall-E ([se uv-materiale](#)), Qeda, Interstellar, The Day after Tomorrow.

Inputs til temaet AI

Hvor klimadebatten rummer enighed om handling globalt her og nu, rummer debatten om AI en splittelse mellem begejstring og bekymring, som er rigtig spændende, når man skal udvikle en fortælling.

Begejstringen går på nye muligheder indenfor fx sundhed, velfærd og forskning, mens bekymringerne handler om udhuling af arbejdsmarkedet, uddannelserne, kultur og mening i det hele taget.

Mange børn og unge kan måske ikke helt se meningen i at lære at læse og skrive, når der nu findes ChatGPT og andre AI's. Der laves regler for, hvornår redskaberne må bruges, men de findes og hvad betyder det for den måde vi går i skole på – allerede nu men også om nogle år ude i fremtiden.

Spørgsmålene om, hvorvidt AI er godt eller skidt afhænger i bund og grund af, hvem der styrer teknologien, så frygten tager afsæt i forestillingen om, at teknologien er i hænderne på magtfulde personer med dårlige hensigter.

I kan tage en dialog på klassen omkring de temaer, der oftest går igen i science fiction film der beskæftiger sig med kunstig intelligens og robotter:

- Kan teknologien i form af robotter imitere os mennesker?

- Hvad sker der, hvis teknologien bliver så klog, at den begynder at handle i egen interesse?
- Er det os der styrer teknologien eller er det teknologien der styrer os?

Tal evt. om, hvordan vores smartphones og algoritmerne i spil og på sociale medier påvirker os til at bruge mest mulig tid, hvad betyder det for vores måde at være sammen på nu – og hvordan vil det se ud om 10-20 år?

Hvis I arbejder med temaet kunstig intelligens, vil det være oplagt at have en robot med i fortællingen. Fra 6. klasse kan I inddrage science fiction-forfatteren Isaac Asimov (1920-92) der beskæftiger sig med robotters liv og moralske ansvar for mennesker, og i fortællingen 'Runabout' fra 1942 opsætter han simpelthen nogle regler eller ligefrem love for robotter:

Nulte lov: En robot må ikke skade menneskeheden eller gennem inaktivitet tillade, at menneskeheden skades.

Første lov: En robot må ikke skade et menneske eller gennem inaktivitet tillade, at et menneske skades, med mindre det bryder en højere ordens lov.

Anden lov: En robot skal adlyde de ordrer, et menneske giver den med undtagelse af sådanne ordrer, som er i konflikt med en højere lovs orden.

Tredje lov: En robot skal beskytte sin egen eksistens, så længe en sådan beskyttelse ikke er i konflikt med en højere lov.

Tag en diskussion af disse love og lad eleverne formulere deres egne love for de robotter, de vil have med i deres fortællinger. Læs mere om Asimov i uv-materialet til Wall-E eller Robotbror, som vi henviser til her i vejledningen.

Eksempler på science fiction film om kunstig intelligens: Robotbror ([se uv-materiale](#)), Her, Rumrejsen år 2001, Ex Machina.

Forberedelse af filmfortællinger

Når I selv skal skabe film i FILM-X forløbet, arbejder filmholdene med tematikken ift. deres egen fantasi og virkelighedsforståelse i fiktive fortællinger, som forberedes på skolen.

Under denne del af forberedelsen bruger filmholdene vores [Elevark](#), der inkluderer at eleverne får valgt en scenografi (baggrundsfilm) samt indklip – her skal de have adgang til at se baggrundsfilm og indklip på vores hjemmeside.

Derudover hjælper elevarkene til at filmholdene får vendt en grundlæggende handling med afsæt i enten en klima-problemstilling, eller kunstig intelligens. Og de gør sig overvejelser omkring øvrige virkemidler som lyd, musik og kostumer og rekvisitter.

Der er del rekvisitter og kostumer til rådighed i FILM-X studierne, der kan understøtte en science fiction fortælling, og eleverne er desuden velkomne til at medbringe specifikke kostumer og rekvisitter.

FASE 3: Forløbet i FILM-X

Forløbet i FILM-X varetages af to undervisere. De introducerer til teknik, udfordrer eleverne filmfagligt og coacher dem i at varetage deres funktion på filmholdet.

Din rolle som lærer er først og fremmest at forberede og efterbearbejde FILM-X besøget med klassen, og under forløbet i FILM-X er der behov for, at du:

- Støtter elevernes samarbejde og fokus på den faglige vinkel, I arbejder med på skolen
- Laver aftaler med elever, der evt. har brug for en pause undervejs i forløbet
- Er til stede og observerer dine elever i nye roller og omgivelser
- Hjælper med at guide elever, der optager i lydstudiet og nærbilledestudiet under klipningen – med støtte fra underviserne i FILM-X

Derudover kan du dokumentere elevernes arbejdsproces, hvilket vil være en super indgang til evalueringen hjemme på skolen.

Oplæg i biografen

I biografen bydes klassen velkommen af de to FILM-X guider. De taler med eleverne om, hvad I har forberedt hjemme. Herefter gennemgår guiderne filmklip, og taler med eleverne om de væsentligste virkemidler i science fiction genren.

Optagelse af billede og lyd i FILM-X

Under selve FILM-X forløbet samarbejder eleverne i deres filmhold om at bringe deres egen fortælling til live. De vil være tid til at rette den planlagte handlingen til og undervejs kommer guiderne med indspark, således at fortællingen skærpes og bliver troværdig. Især skal der arbejdes med præsentationen, så den fremtidsvision, filmholdet ønsker at videregide, bliver tydelig for publikum.

Klipning i FILM-X

Under klipningen er det fotografen / klipperen, der sidder ved tastene. Resten af holdet deltager med idéer og refleksioner ift. indklip, effektlyde og musik, de vil have med i filmen.

Holdene fra studie 1 og 2 starter klippeprocessen med at indspille deres dialog med mikrofon ved klippecomputeren.

Evt. går 2-3 elever ind i lydstudiet og producerer egne effektlyde, og 2-3 elever optager reaktions- og detaljeskud i Nærbilledestudiet.

Alle filmhold klipper ekstra billedklip, lyde og musik ind i deres film, og der kan desuden lægges tekster ind, som kan forklare vigtige detaljer som tid og sted.

Filmpræsentation i biografen

Vi slutter forløbet af med, at holdene præsenterer deres proces og færdige film for klassen i vores biograf. Underviserne samler op på, hvordan temaet er behandlet og hvilke virkemidler, der er brugt.

FASE 4: Opfølgning på skolen

Vi opfordrer til, at I på skolen følger op med en dybere refleksion over elevernes læring.

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.

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

