

ET UNDERVISNINGSMATERIALE

PRISVINDERE

Kortfilm fra OFF

PAKKENS FILM

"LULUS FØRSTE GANG"

[21 min.]

"SUSPENDU"

[15 min.]

"UNTAMED"

[8 min.]

"ZTRIWER"

[10 min.]

KLASSETRIN: 8.-10. klasse, gymnasiet og ungdomsuddannelser

FAG: dansk, filmkundskab, sundheds- og seksualundervisning og familiekundskab

EMNEORD: kortfilm, 'den gode historie', dramaturgi, filmiske virkemidler, coming of age, teenageliv, identitet, krop, køn, seksualitet

OM UNDERVISNINGSMATERIALET

Dette undervisningsmateriale tager udgangspunkt i kortfilmpakken

"PRISVINDERE - KORTFILM FRA OFF"

Pakken består af fire kortfilm, som indgår i efterårsprogrammet 2017 for *Med Skolen i Biografen på Fyn*. Det er fire kortfilm, der er meget forskellige, men som alle har vundet priser, og som alle tematiserer flere aspekter ved tilværelsen som teenager.

MATERIALET BESTÅR AF TO DELE:

1. DEL

En introduktion til kortfilmgenren og en præsentation af to modeller, som eleverne skal bruge i arbejdet med materialets fire kortfilm.

ISBJERGMODELLEN

Udviklet af materialets forfatter Lars Knudsen.

'DE 7 PARAMETRE'

Udviklet af filmforsker Richard Raskin.

2. DEL

ELEVARK TIL FIRE KORTFILM

Her er der opgaver, hvor eleverne skal analysere filmen og udvalgte scener med fokus på tematik, personkarakteristik, dramaturgi og filmiske virkemidler.

Materialet inddrager isbjergmodellen, 'De 7 parametre', aktantmodellen og 3-akter modellen som analyseværktøjer.

Der er også opgaver, hvor eleverne skal skabe et medieprodukt – videoportrætter, filmplakater, digitale collager og stopmotionfilm.

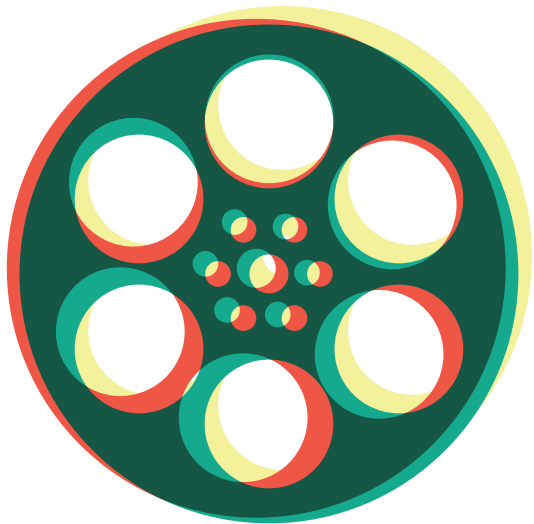
Elevarkene har interaktive links, så eleverne kan læse introduktioner på de filmfaglige begreber, de skal bruge i de enkelte opgaver.

Opgaverne går fra næranalyse af et uddrag af filmen, som kan ses på sitet, til en analyse af hele filmen med perspektivering

til elevernes egen livsverden. Derudover skal eleverne lave en overordnet vurdering af filmenes kvaliteter som prisvinderfilm. I den afsluttende opgave skal eleverne skabe forskellige medieprodukter inspireret af filmene.

Brug det udstyr og de klippeprogrammer, I har adgang til – tablets, computere, kameraer og elevernes mobiler. Dog vil vi anbefale animations-værktøjet Stopmotion Studio Pro, der både findes til Android og Apple teknologier. Det koster ca. 40 kr. (sept. 2017).

Før I ser kortfilmpakken i biografen er det en god ide at introducere kortfilmgenren for eleverne. Forklar dem, at kortfilmgenren kræver en særlig opmærksomhed fra dem, som I kan illustrere ved at præsentere dem for isbjergmodellen. Introducer også eleverne for filmenes fælles tema; livet som teenager.



FAGLIGE MÅL

DANSK 7.-9. KLASSE

I danskfaget kan kortfilmgenren bruges som et hovedværk. Opgaverne i eleverne lægger op til et analytisk arbejde med kortfilm - med fokus på tematik, dramaturgi og filmiske virkemidler. Der vil også være opgaver, hvor eleverne skal skabe mindre medieprodukter.

KOMPETENCEOMRÅDE : FORTOLKNING

KOMPETENCEMÅL:

Eleven kan forholde sig til kultur, identitet og sprog gennem systematisk undersøgelse og diskussion af litteratur og andre æstetiske tekster.

- Eleven har viden om identitetsfremstillinger
- Eleven har viden om genrer, sprog, symbolik, forfatter, værk og fortæller
- Eleven har viden om metoder til fortolkning
- Eleven kan gennemføre en målrettet analyse af en tekst
- Eleven kan fortolke egne og andres fremstillinger af identitet i tekster

KOMPETENCEOMRÅDE : FREMSTILLING

KOMPETENCEMÅL:

Eleven kan udtrykke sig forståeligt, klart og varieret i skrift, tale, lyd og billede i en form, der passer til genre og situation.

- Eleven har viden om virkemidler, grafisk design og efterproduktion
- Eleven kan forberede og fremstille større multimodale produktioner

FILMKUNDSKAB 7.-9. KLASSE

KOMPETENCEOMRÅDE : FILMANALYSE

KOMPETENCEMÅL:

Eleven kan vurdere filmproduktioner i et kulturelt perspektiv.

- Eleven kan identificere filmgenrer
- Eleven har viden om filmgenrers karakteristika
- Eleven kan vurdere virkemidlers æstetiske funktioner i film
- Eleven har viden om filmiske virkemidler
- Eleven har viden om filmdramaturgi
- Eleven kan analysere films dramaturgi og udtryk

KOMPETENCEOMRÅDE : FILMPRODUKTION

KOMPETENCEMÅL:

Eleven kan udtrykke sig i levende billeder i varierede filmgenrer.

- Eleven kan anvende filmdramaturgiske teknikker og modeller i filmiske fortællinger
- Eleven kan anvende filmiske virkemidler til at producere personlige udtryk i film
- Eleven kan gennemføre en filmproduktions forløb i alle dens faser
- Eleven kan anvende egne film kommunikativt i samspil med andre medieudtryk

SUNDHEDS- OG SEKSUALUNDERSVISING OG FAMILIEKUNDSKAB 7.-9. KLASSE

De fire kortfilm giver også anledning til at arbejde med identitet, krop og køn, og specielt en af filmene ("Lulus første gang") med seksualitet.

KOMPETENCEOMRÅDE : KØN, KROP OG SEKSUALITET

KOMPETENCEMÅL:

Eleven kan vurdere normer og rettigheder for krop, køn og seksualitet i et samfundsmæssigt perspektiv.

- Eleven kan analysere køn, krop og seksualitet i samtidigt historisk og globalt perspektiv
- Eleven har viden om kulturelle og sociale normer og idealer for køn, krop og seksualitet
- Eleven har viden om rettigheder relateret til krop, køn, seksualitet og familie

PRISVINDERE

Kortfilm fra OFF

ET UNDERVISNINGSMATERIALE

UDGIVET AF:

ODENSE INTERNATIONAL FILM FESTIVAL

www.filmfestival.dk

KULTURREGION FYN

www.filmportalfyn.dk

I SAMARBEJDE MED:

MED SKOLEN I BIOGRAFEN

www.dfi.dk/msib

MED STØTTE FRA:

DET DANSKE FILMINSTITUT

www.dfi.dk

KONTAKT:

Redaktør Ditte Mejlhede

Kulturregion Fyn

dimej@odense.dk

Tlf. 28 77 63 63

FORFATTER:

Lars Knudsen

REDAKTØR OG MEDFORFATTER:

Ditte Mejlhede, Kulturregion Fyn

GRAFISK DESIGN:

KREATIV GRAFISK

www.kreativgrafisk.dk

FOTOS OG SKÆRMBILLEDER FRA:

"LULUS FØRSTE GANG"

"SUSPENDU"

"UNTAMED"

"ZTRIWER"

OFF ODENSE
INTERNATIONAL
FILM FESTIVAL

Kulturregion Fyn

FILM
DET DANSKE FILMINSTITUT

FILM
FOR BØRN
& UNGE

KORTFILMGENREN

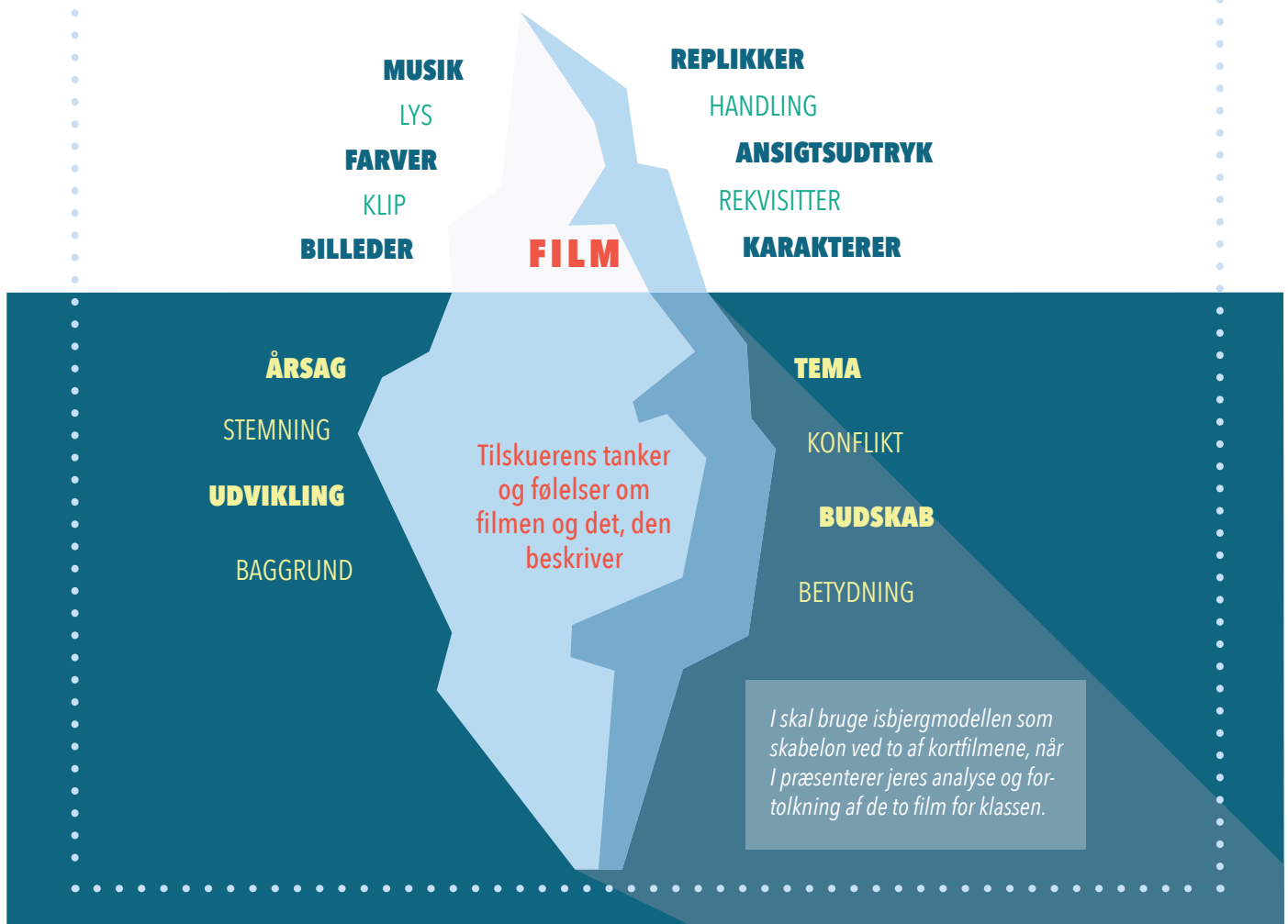
Kortfilm har ikke meget tid til at fortælle sin historie og må derfor skære alt overflødigt fedt fra. Vi kender ikke karakterernes baggrund, ofte ikke deres navne og vi dumper tit direkte ned i den situation, hvor handlingen udspiller sig og konflikterne måske allerede er i gang.

Kortfilm stiller derfor ekstra store krav til jer som aktive tilskuere. I må følge med fra start til slut og udfylde hullerne efter alt det, som kortfilminstruktøren skærer fra. En kortfilm minder på den måde lidt om en novelle. Begge dele er korte, så der er en masse ting, vi som læsere eller tilskuere selv skal tænke os til og føle. Alt det, vi selv tænker og føler, når vi ser filmen, hører med til analysen og fortolkningen af kortfilmen.

ISBJERGMODELLEN

ISBJERGMODELLEN er en god model til at illustrere kortfilmgenren. En god kortfilm svarer til de 10% af isbjerget, vi ser over havoverfladen. Det er det, I kan se og høre i filmen – fx handlingen, replikkerne, musikken, de forskellige billedbeskæringer og kameravinkler, klipningen, skuespillernes ansigtsudtryk, deres kropssprog og de rekvisitter, de bruger. De 90% af isbjerget, som ligger under havoverfladen er det arbejde, som den aktive, ana-

lyserende og fortolkende tilskuer skal gøre. Det er her, I skal fylde baggrunden ud for karaktererne og deres handlinger. Det er her I skal forklare, hvordan filmen er fortalt og hvilken effekt de forskellige virkemidler har; "hun gør det fordi...", "man kan se, at hun tænker...", "musikken etablerer en stemning af..." osv. Hele isbjerget skal med i en analyse og fortolkning af kortfilm.



DE 7 PARAMETRE

Richard Raskin er filmforsker. Han har udviklet syv parametre, der beskriver, hvad en god kortfilm er opbygget af. Et 'parameter' er her særlige kendetegn, som I kan bruge, når I analyserer en kortfilm.

De 7 parametre er:



PERSONFOKUS

- ★ Det skal være tydeligt for tilskueren, hvis historie, filmen fortæller.
- ★ Hovedkarakteren er aktiv.



KAUSALITET & VALG

- ★ Filmens begivenheder skal hænge logisk sammen, så en handling i filmen er årsag til den næste.
- ★ Hovedkarakteren er i en situation, hvor han eller hun skal foretage et valg eller en beslutning.



KONSEKVENSS & OVERRASKELSE

- ★ Filmens personer opfører sig på samme måde hele tiden. Fx opfører en mobber sig konsekvent som en mobber.
- ★ Men personerne må gerne gøre noget overraskende på et tidspunkt, så tilskueren ikke keder sig.



BILLEDE & LYD

- ★ Filmen har et specielt visuelt udtryk og en særlig stil.
- ★ Filmen har lagt vægt på lydsiden.
- ★ Filmens lydside er med til at fortælle historien.



PERSONER & REKVISITTER

- ★ Personerne i filmen skal både have et ydre og et indre liv (følelser, tanker).
- ★ Personerne bruger aktivt rekvisitter.



ENKELTHED & DYBDE

- ★ Filmen foregår i få settings (miljøer) og med få personer.
- ★ Historien må ikke være for indviklet.
- ★ Men historien skal også have en dybere mening.



SLUTNING & HELHED

- ★ Filmen viser tydeligt, at filmen er slut nu.
- ★ Tilskueren må ikke føle sig snydt, når filmen slutter.

Når I analyserer en kortfilm, er det en god idé at bruge **DE 7 PARAMETRE**. Så vil jeres undersøgelse af kortfilmen nemlig føre jer ned under overfladen på filmen.

For at skabe større variation i opgaverne til de fire kortfilm skal I kun bruge alle syv parametre til "Lulus første gang". Ved de andre tre film skal I arbejde med et udvalg af parametrene.

LULU FØRSTE GANG

HANDLING

Lulu er startet på efterskole og lever samtidig et liv i en virtuel verden, hvor hun har et hedt forhold til Sebastian.

På efterskolen taler pigerne meget om sex, og da Lulu fortæller sin nye værelseskammerat om sin onlinekæreste, begynder de andre piger at mobbe Lulu.

Til slut må Lulu tage en stor beslutning om også at leve sine drømme ud i den virkelige verden.

FILMENS CREDITS

TITEL: "Lulus første gang"

GENRE: Fiktion, realfilm

PRISER: Robertnomineret i 2017 i kategorien "Bedste kortfilm fiktion/animation", 2. pladsen som bedste film på Kustendorf Filmfestival i Serbien, 2017

PRODUKTIONSLAND OG ÅR:

Danmark, 2016

INSTRUKTION: Tone Ottilie

MANUSKRIFT: Tone Ottilie

LÆNGDE: 21 min.

MEDVIRKENDE:

Line Hesdam: *Lulu*

Maya Livingstone:

Lulus værelseskammerat

Adam Ild Rohweder:

Køkkenmedarbejder

MÅL

I SKAL:

- ★ Lave en personkarakteristik af Lulu.
- ★ Analysere brugen af filmiske virkemidler og deres funktion.
- ★ Sætte filmens karakterer ind i aktantmodellen.
- ★ Bruge de 7 parametre for den gode kortfilm.
- ★ Vurdere kortfilmens kvaliteter som nomineret prisvinder.
- ★ Arbejde med type over for individ.
- ★ Lave et videoportræt.



FAGLIGT FOKUS

OM FILMEN

"Lulus første gang" er en kortfilm, der er et godt eksempel på 'den gode historie'. Vi har nemlig en interessant hovedkarakter, der kæmper med ydre og indre problemer, og som gennemgår en udvikling i løbet af filmen. 'Den gode historie' rummer desuden et budskab til jer, der ser den. "Lulus første gang" er altså en film, I kan tænke videre over og som måske ligner noget, I selv har oplevet.

FILMENS TEMAER

"Lulus første gang" berører flere forskellige temaer, der har at gøre med livet som teenager. Den handler både om identitet, seksualitet, kroppen, overgangen fra barn til voksen, mobning, fantasi og den virtuelle verden over for virkeligheden.

DRAMATURGI

Dramaturgi handler om, hvordan filmens historie er fortalt. Med denne film skal I arbejde med aktantmodellen og filmens karakterer. Det er især filmens hovedkarakter, Lulu, der er interessant. En hovedkarakter er den person i filmen, der gennemgår en udvikling og typisk skal overvinde en konflikt.

FILMISKE VIRKEMIDLER

De filmiske virkemidler er filmens udtryk. Det er måden, billederne og lyden bruges. De er med til at fortælle historien og skabe stemning og spænding i filmen. I skal undersøge brugen af lys, farver, lyd og musik, billedbeskæringer, kameraperspektiv og klipning i filmens første tre scener. Og I skal finde frem til, hvordan de filmiske virkemidler er med til at skabe og underbygge Lulus karakter.

LITTERATUR OG LINKS TIL ARBEJDET MED "LULUS FØRSTE GANG"

OM "LULUS FØRSTE GANG":

Se filmen på [ekkoilm.dk shortlist](http://ekkoilm.dk/shortlist)

Filmens [facebookside](#)

Læs interviews med filmens instruktør på:

[soundvenue.com 2017](http://soundvenue.com/2017)

[soundvenue.com 2016](http://soundvenue.com/2016)

[dfi.dk FILMupdate](http://dfi.dk/FILMupdate)

"Lulus første gang" på IMDb

OM KORTFILMGENREN:

Mere om kortfilmgenren og Richard Raskins 7 parametre på analysesiden.dk

OM DRAMATURGI OG FILMISKE VIRKEMIDLER:

Filmleksikon med dramaturgiske modeller og beskrivelser af de filmiske virkemidler og deres funktion på [Filmcentralen Undervisning.dk](http://Filmcentralen.Undervisning.dk)

OPGAVER

Inden I løser opgaverne er det en god idé at se filmen igennem igen. "Lulus første gang" kan ses online på [ekkofilm.dk shortlist](http://ekkofilm.dk/shortlist).

I opgave 1-3 skal I lave en analyse og fortolkning af "Lulus første gang".

Jeres analyse skal præsenteres for klassen i en PowerPoint eller et andet digitalt program. Tag gerne skærmbilleder fra filmen og indsæt dem i jeres præsentation. Billederne fra filmen skal bruges som dokumentation for jeres iagttagelser og pointer.

1. ANALYSE AF TRE SCENER

Gense filmens tre første scener (00.00 - 03.15). De første scener i en film kalder man for **anslag** og **præsentation**. Et godt anslag skal fange seerens opmærksomhed og præsentere filmens **konflikt**.

- A.** Beskriv Lulu igennem de tre scener:
 - a. Hvordan ser hun ud i online-spillet?
 - b. Hvordan ser hun ud i virkeligheden?
 - c. Hvad laver hun i de tre scener?
 - d. Hvordan opfører hun sig?
- B.** Hvilken sammenhæng er der mellem de tre scener?
- C.** Beskriv de filmiske virkemidler i de tre scener, og hvordan de er med til at fortælle historien og etablere en bestemt stemning og følelse:
 - a. **Lys**
 - b. **Farver**
 - c. **Lyd og musik**
 - d. **Billedbeskæringer**
 - e. **Kameraperspektiv**
 - f. **Klipning**
- D.** Forklar hvordan virkemidlerne forstærker vores opfattelse af Lulu.

2. AKTANT-MODEL, KONFLIKT OG KARAKTERUDVIKLING

- A.** Genfortæl kort filmens handling for hinanden.
- B.** Sæt filmens personer ind i **aktantmodellen**.
 - a. Hvad er det, Lulu vil opnå?
Begrund jeres svar.
 - b. Når hun sine mål?
- C.** Hvad er filmens **konflikt**?
 - a. Hvilke ydre problemer har Lulu?
 - b. Hvilke indre problemer har Lulu?
- D.** Hvordan har Lulu udviklet sig til slut i filmen?

3. ANALYSE UD FRA DE 7 PARAMETRE

SE MODELLEN PÅ SIDE 6. Brug de 7 parametre for at analysere filmen. I gennemfører opgaven ved at tage et parameter ad gangen. Lav de enkelte parametre om til spørgsmål efterfulgt af HV-spørgsmål. Fx parameter 1. Personfokus:

- Er det tydeligt for tilskueren, hvis historie, filmen fortæller?
Hvis ja, hvordan bliver det tydeligt?
- Er hovedkarakteren aktiv?
Hvis ja, hvad er hovedkarakteren aktiv med?

4. PRISVINDERVURDERING

Skriv en kort begrundelse for, hvorfor I synes "Lulus første gang" er en film, der fortjener en pris.



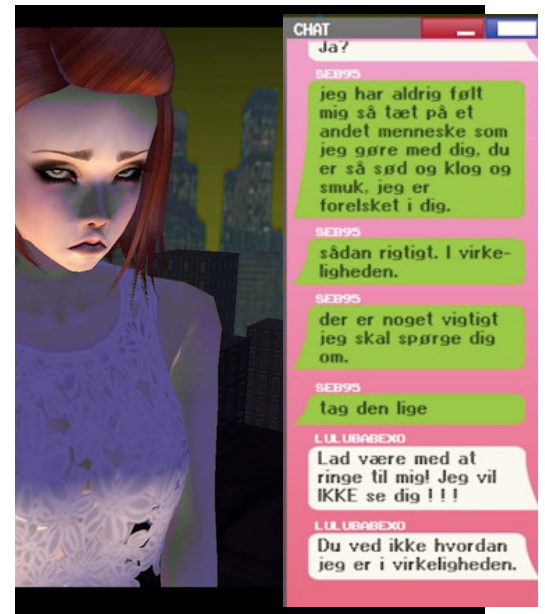
5. TYPE OG INDIVID

- A.** Da de er i bilen, siger køkkenmedarbejderen til Lulu: "Jeg elsker din type piger". Hvad mener han med det?
- B.** Hvordan opfatter de andre piger Lulu som type? Nævn konkrete eksempler.
- C.** Hvilken type drømmer Lulu om at være? Nævn konkrete eksempler.
- D.** Hvordan er Lulu som individ? Nævn konkrete eksempler.
- E.** Definer hvad en type og et individ er. Hvad er forskellen?
- F.** Vælg 3 typer og beskriv hvad der gør dem til typer. Diskuter fordele og ulemper ved at tilhøre en type.

6. VIDEO-PORTRÆT

Lav et videoportræt på 1 minut af din makker. Du skal finde en vinkel på dit portræt.

- A.** Interview din makker om, hvad han/hun bedst kan lide at lave og hvorfor.
- B.** Optag nu en lydfil, hvor din makker fortæller om sin interesse og hvorfor han/hun godt kan li' at dyrke den.
- C.** Lav video-optagelser, hvor din makker gør det, han/hun bedst kan lide at lave.
- D.** Rediger optagelserne, så lydfilen bliver **voice over** til billederne.
- E.** Vis videoportrætterne i klassen og diskuter:
 - a. Hvad får I at vide om jeres kammerater?
 - b. Hvilke filmiske virkemidler er brugt og hvilken effekt har de?



SUSPENDU

HANDLING

En dreng er mødt tidligt for at forberede sig på en udtagelsesprøve på balletskolen. I et spring kommer han til skade med sin fod. Drengen skjuler sin skade, da de andre elever møder. Han fortæller heller ikke om skaden til sin dansepartner, som han virker til at være forelsket i. Optagelsesprøven ender galt, men sent om aftenen danser han igen, alene i dansesalen.

FILMENS CREDITS

TITEL: "Suspendu"

GENRE: Fiktion, realfilm

PRISER: Vundet flere priser, bl.a. publikumsprisen på Festival Salut C'est Court på PSL Research University i Paris, 2016

PRODUKTIONSLAND OG ÅR: Schweiz, 2015

INSTRUKTION: Elie Grappe

MANUSKRIFT: Elie Grappe

LÆNGDE: 15 min.

MEDVIRKENDE:

Erwan Jamot: *Drengen*

Julia Petit: *Pigen*



MÅL

I SKAL:

- ★ Analysere brugen af filmiske virkemidler og deres funktion.
- ★ Analysere kortfilmens brug af suspense, set-up og payoff.
- ★ Bruge et udvalg af de 7 parametre for den gode kortfilm.
- ★ Bruge isbjergmodellen til at præsentere jeres analyse og fortolkning af "Suspendu".
- ★ Vurdere kortfilmens kvaliteter som prisvinder.
- ★ Lave en filmplakat.

FAGLIGT FOKUS

OM FILMEN

"Suspendu" er en original, æstetisk og sanselig filmoplevelse. Den gode kortfilm kan ikke fortælle alt, og det kan man bestemt ikke sige, at "Suspendu" gør. Der er næsten ingen replikker i filmen, vi kender ikke navnene på personerne, og vi ved intet om deres baggrund. Filmen overlader derfor rigtigt meget til tilskuerens evne til at se billeder, høre lyde, lægge mærke til bevægelse og ansigtsudtryk.

FILMENS TEMAER

"Suspendu" berører flere forskellige temaer, der har at gøre med livet som teenager. Selvom der ikke direkte er konflikter mellem de unge på balletskolen, så er det tydeligt, at der er en hård konkurrence, og at man øjeblikkeligt bliver udskiftet, hvis man fejler. "Suspendu" tematiserer således først og fremmest konkurrence-fænomenet og alt hvad der følger med af forventningspres, selvdisciplin og ambitioner. Men samtidig handler den også om forelskelse, ungdom og kroppen.

DRAMATURGI

Dramaturgi handler om, hvordan filmen er fortalt. Med denne film skal I arbejde med begreberne suspense, set up og payoff.

FILMISKE VIRKEMIDLER

De filmiske virkemidler er filmens udtryk. Det er måden, billederne og lyden bruges. De er med til at fortælle historien og skabe stemning og spænding i filmen. I skal undersøge brugen af lys, farver, lyd og musik, billedbeskæringer, kameraperspektiv, kamerabevægelse og klipning i en udvalgt scene i filmen.

I "Suspendu" er der et særligt fokus på den forstærkede reallyd (effektlyd), som I skal se nærmere på i analysen af filmen. Når realllyden er forstærket kan det være for at signalere, at det er sådan, lyden opleves gennem en bestemt person. På denne måde kommer den forstærkede reallyd til at fortælle noget om personens følelsesmæssige tilstand.

LITTERATUR OG LINKS TIL ARBEJDET MED "SUSPENDU"

Om "Suspendu":

"Suspendu" på [IMDb](#)

Omtale på Swissfilms med trailer & link til [filmens facebook](#) side

Om kortfilmgenren:

Mere om kortfilmgenren og Richard Raskins 7 parametre på [analysesiden.dk](#)

Om filmiske virkemidler:

Filmleksikon med beskrivelser af de filmiske virkemidler og deres funktion på [Filmcentralen Undervisning.dk](#)

Om filmplakater:

Lav en filmplakat. Se hvordan på [SmåP - små produktioner](#)

OPGAVER

I opgave 1-4 skal I lave en analyse og fortolkning af "Suspendu".

Jeres analyse og fortolkning skal samles og præsenteres for klassen ved hjælp af isbjergmodellen.

Læg isbjergmodellen ind i en PowerPoint eller et andet digitalt program. Brug et slide til hvert punkt på isbjerget.

Start med punkterne over havoverfladen.

Tag gerne skærbilleder fra materialets to scener fra filmen og indsæt dem i jeres præsentation. Billederne fra scenerne bruges som dokumentation for jeres iagttagelser og pointer.

1. ANALYSE AF SCENE

Gense denne scene (03.15 - 05.15). Her er vi allerede blevet præsenteret for filmens **konflikt**, og filmen er i gang med at opbygge spænding.

A. Læs om begrebet **suspense**. Forklar hvordan filmen bruger suspense i denne scene.

- Hvilke billeder er med til at opbygge spændingen?
- Hvilke lyde er med til at opbygge suspense?
- Hvad ved vi som tilskuere om hovedkarakteren, som de andre ikke ved?

B. Læs om begreberne **set up** og **pay off**. Scenen bygger spændingen op før filmens klimaks ved hjælp af nogle set up, der senere giver pay off.

- Giv eksempler på set up i scenen.
- Forklar hvordan de skaber spænding i filmen.

C. Brug parameter 1, 4 og 5 for at analysere scenen:

PARAMETER 1 - PERSONFOKUS:

- Er det tydeligt, hvis historie, filmen fortæller? Hvis ja, hvordan bliver det tydeligt?

PARAMETER 4 - BILLEDE OG LYD:

- Har filmen lagt vægt på lydsiden? Hvis ja, hvordan?
- Er filmens lydside med til at fortælle historien? Hvis ja, hvordan?
- Undersøg også om lydene er forstærkede reallyde (effektlyde). Hvis ja, hvad fortæller de om vores hovedkarakter?

PARAMETER 5 - PERSONER OG REKVISITTER:

- Giver scenen tilskueren en oplevelse af personernes indre liv (følelser, tanker)? Hvis ja, hvordan?

2. FILMENS HANDLING

Genfortæl kort filmens handling for hinanden.

3. ANALYSE AF SLUTSCENEN

Gense slutscenen (10.13 - 13.34).

A. Hvad sker der?

B. Beskriv de filmiske virkemidler i scenen:

- Lys**
- Farver**
- Lyd** og **musik**
- Billedbeskæringer**
- Kameraperspektiv**
- Kamerabevægelse**
- Klipning**

C. Forklar hvordan virkemidlerne forstærker vores opfattelse af hovedkarakteren og den situation og følelsesmæssige tilstand, han er i.

D. Hvordan tolker I det, der sker med drengen til sidst?

4. ANALYSE UD FRA UDVALGTE PARAMETRE

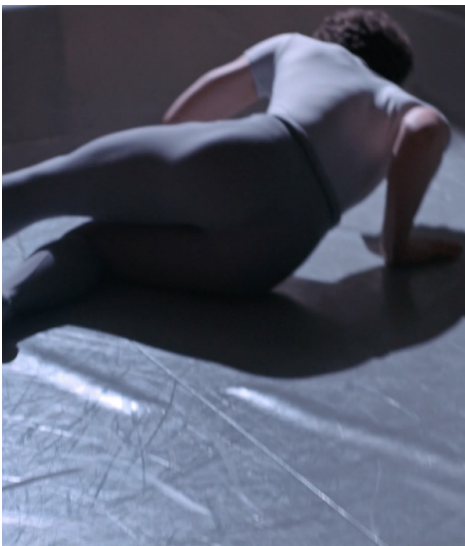
Brug parameter 6 og 7 for at analysere filmen.

PARAMETER 6 - ENKELHED OG DYBDE:

- Er historien for indviklet? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Har historien en dybere mening? Hvis ja, hvilken?

PARAMETER 7- SLUTNING OG HELHED:

- Kan tilskueren føle sig snydt, da filmen slutter? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Viser filmen tydeligt, at filmen nu er slut? Begrund jeres svar.



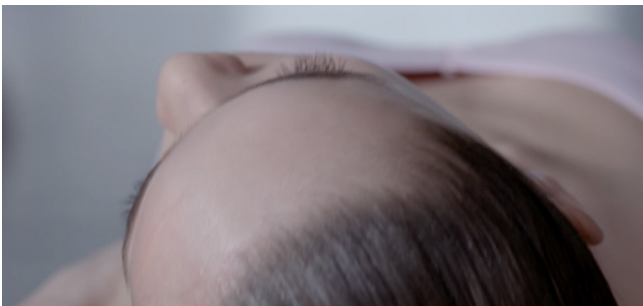
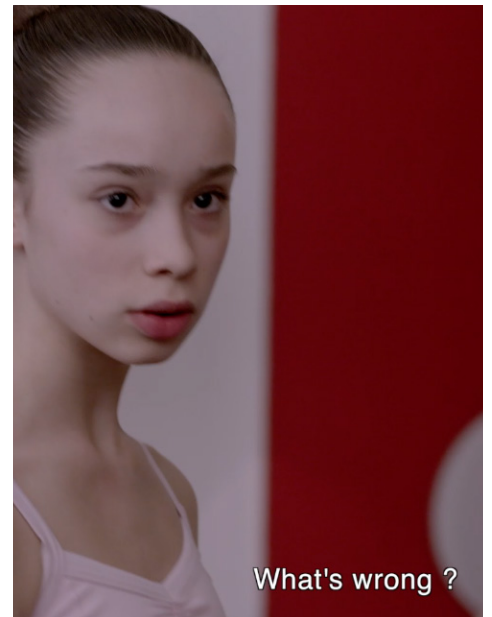
5. PRIS- VINDER- VURDERING

Skriv en kort begrundelse for, hvorfor I synes "Suspendu" er en film, der fortjener en pris.

6. FILMPLAKAT

I skal ikke lave kortfilmen, men udtænke handlingen, så I kan lave en filmplakat. Kortfilmens temaer skal være de samme som i "Suspendu" (rivalisering, forelskelse, konkurrence). Plakaten skal indeholde et billede, en filmtitel og en undertitel, der giver stikord til filmens temaer. Se hvordan I kan lave filmplakater på **SmåP - små produktioner**

- Diskuter hvor jeres film foregår og hvad den handler om.
- Diskuter hvilke personer, der er med i filmen. Hvilke typer er de?
- Hvilken konkurrence er personerne i?
- Udvælg hvem af personerne, der skal med på plakaten.
- Udvælg hvilke rekvisitter, der skal med på plakaten.
- Find en titel og undertitel til jeres film, som skal stå på plakaten.
- Afprøv hvordan personerne skal stå i forhold til hinanden for at billedet viser deres relation. Tænk grundigt over ansigtsudtryk, blik og kropssprog.
- Tag flere billeder af personerne til I har den rette komposition og udtryk.
- Udvælg et billede og sæt det op som en plakat sammen med titel og undertitel.



HANDLING

En teenagepige lever sammen med sin far. Udenpå er faren en ulvemand, men indeni er han en følsom jazzmusiker. Pigen og faren savner hinanden, men har vanskeligt ved at få kontakt. Da pigen forsøger at tæmme ulven og give den mundkurv på, bliver ulven farlig. Til slut finder både pige, ulv og far hinanden igen.



UNTAMED

FILMENS CREDITS

TITEL: "Untamed" **GENRE:** Fiktion, animation **PRISER:** Vundet flere priser, bl.a. Animation Talent Award ved OFF16 **PRODUKTIONSLAND OG ÅR:** Danmark, 2016 **INSTRUKTION:** Juliette Viger **MANUSKRIPT:** Uri Kranot **LÆNGDE:** 8 min.



MÅL

I SKAL:

- ★ Lave en personkarakteristik af pigen og hendes far.
- ★ Undersøge filmens brug af symboler.
- ★ Analysere brugen af filmiske virkemidler og deres funktion.
- ★ Bruge et udvalg af de 7 parametre for den gode kortfilm.
- ★ Vurdere kortfilmens kvaliteter som prisvinder.
- ★ Lave en digital collage om "Untamed" med isbjergmodellen som skabelon.

FAGLIGT FOKUS

OM FILMEN

"Untamed" er en både mystisk, poetisk og uhyggelig filmoplevelse. Filmen fortæller om et problematisk forhold mellem en teenagepige og hendes far. Han er både en følsom jazzmusiker og en brutal ulvemand. "Untamed" bruger mange symboler og symbolske handlinger til at skildre deres situation og følelsesmæssige tilstand samt forholdet imellem dem. Filmen inviterer jer derfor som tilskuere til at sanse stemningerne og se nærmere på symbolikken for at forstå, hvad det er for problemer, faren slås med, og som påvirker forholdet mellem far og datter.

FILMENS TEMAER

"Untamed" berører forskellige temaer, der har at gøre med livet som teenager. Filmens hovedkarakter oplever, at hendes far ikke er sig selv. Hun savner ham, men må gøre op med sig selv, hvad hun skal stille op. "Untamed" tematiserer på denne måde forholdet mellem far og datter, følelser, ansvar, savn, svigt, ensomhed og identitet.

FILMISKE VIRKEMIDLER

"Untamed" har ingen dialog, så historien fortælles udelukkende i lyd og billeder. Filmen bruger i høj grad halvnære beskæringer, to-skud, lys og skygge samt underlægningsmusik til at fortælle sin historie og skabe den stemning, der giver tilskueren en særlig oplevelse.

LITTERATUR OG LINKS TIL ARBEJDET MED "UNTAMED"

Om "Untamed":

"Untamed" på [IMDb](#)

Se og læs produktionsbloggen til "Untamed" på [untamed-film.tumblr.com](#)

Filmens [facebookside](#)

Om kortfilmgenren:

Mere om kortfilmgenren og Richard Raskins 7 parametre på [analysesiden.dk](#)

Om filmiske virkemidler:

Filmleksikon med beskrivelser af de filmiske virkemidler og deres funktion på [Filmcentralen Undervisning.dk](#)

Om digitale collager:

Programmet Glogster til digitale collager på [Fremtidslaboratoriet.dk](#)

OPGAVER

Før I løser opgaverne er det en god idé at se filmen igennem igen. "Untamed" kan ses online på Filmnosis.com

I opgave 1-5 skal I lave en analyse og fortolkning af "Untamed".

Jeres analyse og fortolkning skal til slut udformes som en digital collage med isbjergmodellen som skabelon.

1. ANALYSE AF SCENEN

Se denne scene en gang til (03.04 - 04.57). Her er filmens **konflikt** ved at udvikle sig. Nogen (måske genboen) har lagt en mundkurv, som pigen finder.

- A.** Hvad tror I pigen gerne vil opnå med mundkurven?
 - a. Hvad kan mundkurven symbolisere?
- B.** Se nærmere på pladen, som spiller i denne scene.
 - a. Hvad står der på pladen?
 - b. Hvad kan pladen symbolisere?
- C.** Beskriv de rekvisitter, der er i stuen.
 - a. Hvad fortæller rekvisitterne om faren og deres situation?
- D.** Hvilke problemer tror I faren har?
- E.** Hvordan udvikler deres forhold sig i scenen?
- F.** Beskriv de filmiske virkemidler i scenen.
 - a. **Lys** og **skygge**
 - b. **Farver**
 - c. **Lyd** og **musik**
 - d. **Billedbeskæringer**
 - e. **Synsvinkel**
 - f. Forklar hvordan virkemidlerne forstærker vores opfattelse af de to karakterer og deres problemer?

2. PERSON-KARAKTERISTIK

Lav en personkarakteristik af far og datter:

- A.** Beskriv deres ydre karaktertræk: udseende og handlinger.
- B.** Beskriv deres indre karaktertræk: væremåde, følelser og adfærd.
- C.** Faderen optræder både som mand og ulvemand eller varulv flere gange i filmen.
 - a. Undersøg hvad 'varulv' kan betyde.
 - b. Hvilken symbolsk betydning kan farens forvandling til ulvemand/varulv have i filmen?

3. ANALYSE UD FRA UDVALGTE PARAMETRE

Brug parameter 1,2 og 3 til at analysere filmen.

PARAMETER 1 - PERSONFOKUS:

- Er det tydeligt, hvis historie, filmen fortæller? Hvis ja, hvordan bliver det tydeligt?
- Er hovedkarakteren aktiv? Hvis ja, hvordan kommer det til udtryk?

PARAMETER 2 - KAUSALITET OG VALG:

- Hænger filmens begivenheder logisk sammen? Hvis ja, hvordan?
- Er hovedkarakteren i en situation, hvor han eller hun skal foretage et valg? Hvis ja, hvilke valg?

PARAMETER 3 - KONSEKVENNS OG OVERRASKELSE:

- Opfører filmens personer sig på samme måde hele tiden? Hvis ja, hvordan?
- Gør personerne på noget tidspunkt noget overraskende? Hvis ja, hvad og hvorfor?

4. KATTENS ROLLE

- A. Hvilken relation har pigen til katten?
- B. Hvad gør faren med katten? Hvorfor tror I, han gør det?
- C. Hvilken symbolsk betydning tror I, katten kan have i filmen?



5. ANALYSE AF SLUT-SCENEN

Gense slutscenen (05.39 - 07.01).
Brug parameter 6 og 7 til at analysere slutningen.

PARAMETER 6 - ENKELHED OG DYBDE:

- Er historien for indviklet? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Har historien en dybere mening? Hvis ja, hvilken?

PARAMETER 7 - SLUTNING OG HELHED:

- Kan tilskueren føle sig snydt, da filmen slutter? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Viser filmen tydeligt, at filmen nu er slut? Begrund jeres svar.

6. PRIS-VINDER-VURDERING

Skriv en kort begrundelse for, hvorfor I synes "Untamed" er en film, der fortjener en pris.

7. DIGITAL COLLAGE

Jeres analyse og fortolkning skal nu udformes som en digital collage med isbjergmodellen som skabelon. Med programmet Glogster kan I lave en digital collage, der indeholder både billeder, video, lyd, tekst og grafik. Det er kun jeres fantasi, der sætter grænser! I kan fx tage en række skærmbilleder fra filmen. I kan også udvælge skitser og billeder fra produktionsbloggen til "Untamed", som I finder på untamed-film.tumblr.com.

A. Lav først toppen af isbjerget over havoverfladen.

- a. Her skal I vælge billeder, lyd og videoklip, der viser farens og pigens ydre kendetegn og handlinger.

B. Lav dernæst isbjerget under havoverfladen.

- a. Her skal I vælge billeder, lyd, videoklip og tekst m.m., der viser deres følelser og indre problemer samt filmens stemninger.
- b. Det er også her I vælger billeder, lyd og musik m.m., der repræsenterer det, som filmens symboler (fx katten og mundkurven) kan betyde.



HANDLING

Zebraen Zøren er kongen af de dansende zebraer, men da hans striber bliver stjålet er han ikke længere en del af flokken. Zøren møder et hjælpsomt næsehorn, der hjælper ham med at forvandle sig til en farvestrålende enhjørning. Men Zøren bliver igen afvist af zebraflokkens. Det tvinger ham til at tage en svær beslutning om, hvem han er, og hvad der er vigtigt.

FILMENS CREDITS

TITEL: "Ztriwer" **GENRE:** Fiktion, animation

PRISER: Publikumsprisen ved OFF16

PRODUKTIONS LAND OG ÅR: Danmark, 2016 **INSTRUKTION:** Amalie Næsby

MANUSKRIFT: Amalie Næsby **LÆNGDE:** 10 min.

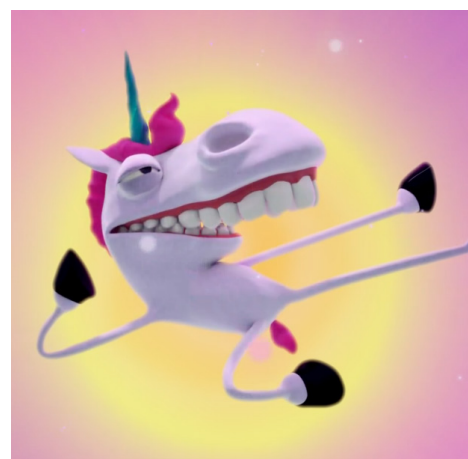
ZTRIWER



MÅL

I SKAL:

- ★ Analysere brugen af filmiske virkemidler og deres funktion.
- ★ Bruge tre-akter-modellen.
- ★ Bruge et udvalg af de 7 parametre for den gode kortfilm.
- ★ Vurdere kortfilmens kvaliteter som prisvinder.
- ★ Lave en stopmotionfilm.



FAGLIGT FOKUS

OM FILMEN

Bliver man sig selv, hvis man er ligesom de andre, eller skal der mere til? Det er spørgsmålet i den gode historie om zebraen Zøren, der ikke bare mister sine striber, men også sin position i gruppen af cool, dansende zebraer. Den funky fortælling om Zøren er fortalt på vers af rapperen Per Vers, der også har været med til at udvikle ideerne til historien. I kan læse mere om tilblivelsen af "Ztriwer" på Per Vers' *hjemmeside*.

FILMENS TEMAER

"Ztriwer" berører flere forskellige temaer, der har at gøre med livet som teenager. For Zøren er det vigtigt at være en del af flokken og være accepteret af de andre. Han vil gerne have sine striber tilbage, fordi han ønsker at være 'normal' og ligne de andre. Normer, identitet, gruppepres, og kroppen er nogle af de temaer, som "Ztriwer" behandler.

DRAMATURGI

Dramaturgi handler om, hvordan filmens historie er fortalt. Som Per Vers selv siger, så udvikler historien i "Ztriwer" sig fra, at det hele er fedt til det er nederen, og til at det bliver rigtig fedt igen til sidst. Denne måde at fortælle på kan forklares ved hjælp af tre-akter-modellen. Ud over at bruge tre-akter-modellen skal I undersøge den ydre og den indre konflikt.

FILMISKE VIRKEMIDLER

På lydsiden benytter "Ztriwer" sig af en voice over fortæller og et tykt og energisk lag underlægningsmusik. På billedsiden er der fuld knald på farverne, og der bliver brugt mange totaler og supertotaler.

LITTERATUR OG LINKS TIL ARBEJDET MED "ZTRIWER"

OM "ZTRIWER":

Se filmen på *Filmcentralen Undervisning.dk*

Per Vers fortæller om tilblivelsen af Zøren og "Ztriwer" på sin *hjemmeside*

OM KORTFILMGENREN:

Mere om kortfilmgenren og Richard Raskins 7 parametre på *analysesiden.dk*

OM DRAMATURGI OG FILMISKE VIRKEMIDLER:

Filmleksikon med dramaturgiske modeller og beskrivelser af de filmiske virkemidler og deres funktion på *Filmcentralen Undervisning.dk*

OM STOPMOTIONFILM

Guide til hvordan man laver stopmotionfilm – incl. infofilm om teknik, format, baggrunde, figurer m.m. på *FILM-X Animation.dk*

Stopmotion Studio Pro på *iTunes*

"Ztriwer" kan ses online på *Filmcentralen Undervisning.dk*

I opgave 1-4 skal I lave en analyse og fortolkning af "Ztriwer".

Jeres analyse skal præsenteres for klassen i en PowerPoint eller et andet digitalt program. Tag gerne skærbilleder fra filmen og indsæt dem i jeres præsentation. Billederne fra filmen skal bruges som dokumentation for jeres iagttagelser og pointer.

1. ANALYSE AF SCENEN

Gense denne scene (06.15 – 07.55). Her når filmens **konflikt** sit **klimaks**, da Zøren forsøger at vende tilbage til flokken som farvestrålende enhjørning.

A. Beskriv de filmiske virkemidler i scenen:

- Lys**
- Farver**
- Lyd** og **musik**
- Billedbeskæringer**
- Synsvinkel**
- Forklar hvordan virkemidlerne forstærker vores opfattelse af hovedkarakteren og hans problem?
- Hvordan udvikler handlingen sig i denne scene?

2. TRE-AKTER-MODELLEN

A. Genfortæl kort filmens handling for hinanden.

B. Opdel filmens historie i tre dele, som beskrevet i **tre-akter-modellen**.

- Hvad er filmens **konflikt**?
- Hvilke ydre problemer har Zøren?
- Hvilke indre (følelsesmæssige) problemer har Zøren?
- Hvad er de to vendepunkter i filmen?
- Hvordan udvikler Zøren sig i løbet af filmen?

3. ANALYSE AF SLUTSCENEN

Gense slutscenen (07.54 - 08.42). Brug parameter 6 og 7 for at analysere slutningen.

PARAMETER 6 - ENKELHED OG DYBDE:

- Er historien for indviklet? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Har historien en dybere mening? Hvis ja, hvilken?

PARAMETER 7 - SLUTNING OG HELHED:

- Kan tilskueren føle sig snydt, da filmen slutter? Hvorfor/hvorfor ikke?
- Viser filmen tydeligt, at filmen nu er slut? Begrund jeres svar.

4. PRISVINDERVURDERING

Skriv en kort begrundelse for, hvorfor I synes "Ztriwer" er en film, der fortjener en pris.



5. STOPMOTIONFILM

Lav en stop motion film, hvor I rapper på lydsiden.

- A. Skriv en rap, der fortæller en lille historie om 'at passe ind', 'at være sig selv', 'at ligne hinanden' og 'at være forskellige'.
- B. Lav en stopmotionfilm, hvor rap'en er **voice over**. I kan bruge programmet **Stopmotion Studio Pro**

