

LeeHa Kim: Mascot, 2019

Synopsis

En ræv, der gerne vil være maskot, og derfor sætter alt ind på at opnå sin drøm. Han må træne, øve og ofre meget – bare for at have en chance. Det kunne godt lyde som et hit i biografen. Men hvis det hele foregår i en dyster og kold verden, og der er behård kamp om opgaven, så bliver tonen også derefter. Find filmklip og links på www.filmfestival.dk/hvem-er-jeg-kortfilmpakke-om-identitet/.

1. Baggrund

- Hvilke fordele og ulemper kan der være ved at fortælle sin historie som en animation frem for en almindelig film med skuespillere?
- Hvad er jeres forventninger/fordomme, når det kommer til animationsfilm?
- Hvad er en maskot? Hvilket formål tjener de?

2. Fortælle teknik

- Det er udbredt at bruge analysemodeller som f.eks. tre-akter-modellen og berettermodellen, men det er vigtigt at huske, at modellerne er hverken facitlister eller manualer. De er et forsøg på at beskrive en struktur for, hvad der er normalt. Tal sammen i små grupper, og se om I kan komme på eksempler på f.eks. romaner, noveller eller film, der følger disse modeller. Diskutér, hvis de ikke er manualer, hvordan det så kan være at mange historier følger samme struktur?
- Hvis man forsøger at analysere Mascot ved hjælp af tre-akter-modellen eller berettermodellen, finder man hurtigt ud af, at det ikke passer så godt sammen. Hvilken effekt har det, at filmen afviger fra den helt traditionelle opbygning af en historie?

3. Arbejdsspørgsmål til analyse

Mascot har en meget specifik visuel stil. Beskriv den. Kom bl.a. ind på **billedstil** og **farver**.

Musik og billede spiller sammen. Allerede i begyndelsen overlapper **den asynkrone lyd** den **synkrone lyd** hinanden (Klip 1). Hvilken effekt har det?

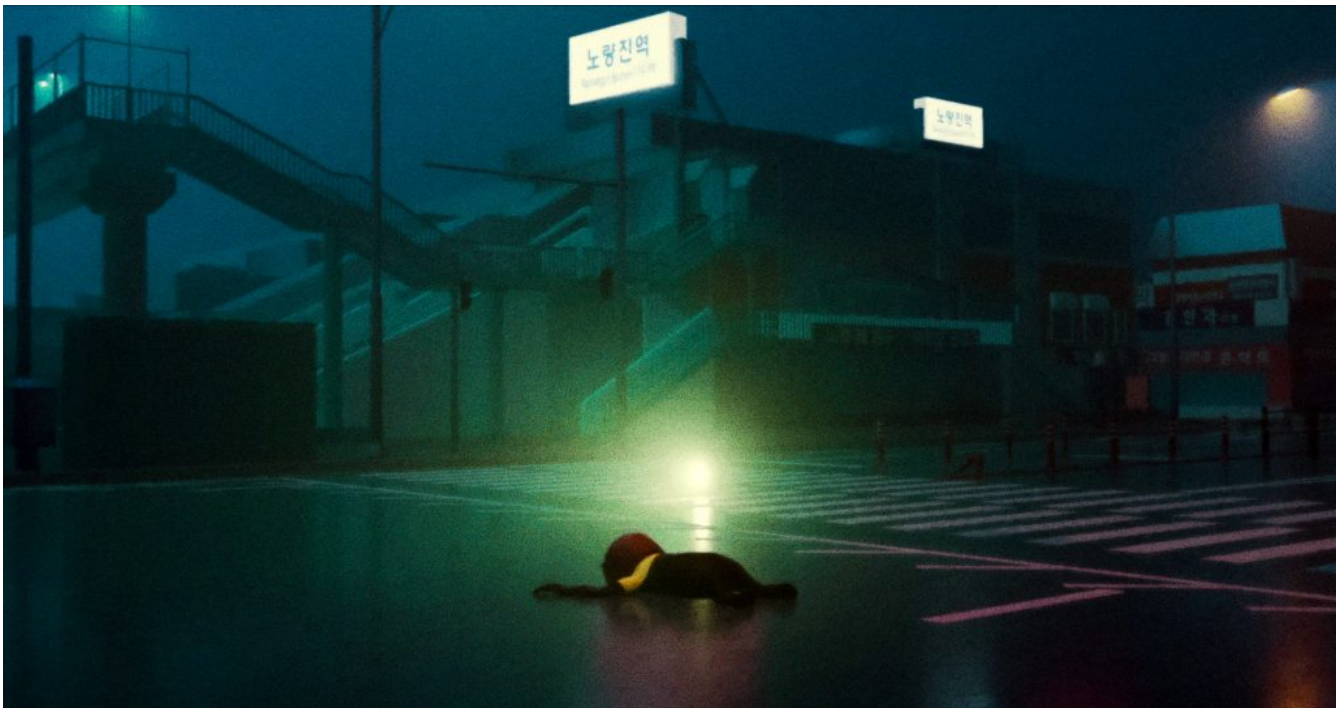
- Hvor længe vurderer I, at ræven har forsøgt at blive maskot? Hvilke indikationer får man på det?
- Sammenlign ræven med de andre ansøgere efter hans plastikkirurgi (Klip 1). Hvad bemærker I, og hvilken effekt har det?
- Et af de ganske få eksempler på dagslys, ser vi i scenen efter ræven er kommet hjem fra arbejdet (Klip 2). Hvilken funktion tjener dagslyset der, og hvordan bidrager det til filmen som helhed?
- Lydsporet, der ellers kører gennem hele filmen, stopper, da ræven styrter, men begynder igen, da han rejser sig op. Hvad betyder det? (Klip 3)
- Hvad sker der i slutningen? Der bliver brugt næsten en fjerdedel af filmen på situationen omkring styrtet til sidst (Klip 3). Hvorfor?



4. Personkarakteristik

Lav en personkarakteristik af ræven.

- Beskriv dens ydre karaktertræk, den udseende, handlinger og historie, som de fremstilles i filmen, herunder dens forhold til sin omverden.
- Beskriv dens indre karaktertræk, væremåde, følelser og adfærd, som de fremstilles i filmen. Hvor meget ved vi egentlig om ræven, og hvordan får vi det at vide?
- Hvilke træk ved ræven hjælper jer med at sympatisere med den?



5. Fortolkning og diskussion

- Der er ikke ret meget plot i filmen, så hvem og hvad handler *Mascot* egentlig om? Forklar, hvordan I kommer frem til jeres konklusion. Undersøg, om de andre grupper havde samme konklusion. Se, om I kan overbevise de andre grupper om, jeres version er ”den rigtige”.
- I *Mascot* blandes nuttede maskotter sammen med bl.a. dyreforsøg, plastikkirurgi og nederlag. Fungerer disse kontraster godt eller skidt i forhold leveringen af filmens budskab?
- Hvilke andre historier kender I, der har dyr, der opfører sig som mennesker, i hovedrollerne? Har de nogen fælles træk?

6. Stopmotionfilm

Arbejd i 2-3 mandsgrupper

- a. Skab en stopmotionfilm med følgende benspænd:
 - Tre dyrefigurer der har menneskelige egenskaber
 - En konflikt om selvbillede eller identitet
- b. I bestemmer selv om filmen skal have en optimistisk eller pessimistisk slutning, men slutningen skal være forholdsvis tydelig i sin holdning
- c. Vælg materialer og skab jeres figurer og baggrund
- d. Optag jeres stopmotionfilm. I kan fx bruge programmet Stopmotion Studio til IOS og Android-enheder.

