

Julien Trauman: At dawn (À l'aube)

Synopsis:

Natten efter deres dimission er en flok teenagere samlet på stranden omkring et bål. En ny dag venter på den anden side, fuld af løfter om fremtiden. De er unge, ukuelige og tørstige efter alt, hvad livet skal bringe. Tre venner går ombord på en gummibåd i fuldskab. Næste morgen vågner de op uden land i sigte.

Credits

Genre: Fiktion, realfilm

Produktionsland og år: Frankrig, 2018

Instruktion: Julien Trauman

Længde: 22 min

Deltog i OFF18

Mål

I skal:

- Fortælle om jeres oplevelse af filmen
- Redegøre for filmens dramaturgi
- Analysere brugen af udvalgte filmiske virkemidler og deres virkning
- Bruge et udvalg af De 7 parametre for den gode kortfilm
- Lave personkarakteristikker af de tre hovedpersoner
- Fortolke og diskutere filmen
- Lave jeres eget soundtrack til filmen

Opgaver

Jeres analyse skal kunne præsenteres for andre. Fx i en PowerPoint eller et andet program. Tag skærbilleder, og indsæt dem i jeres præsentation. Billederne skal bruges som dokumentation for jeres iagttagelser og pointer.

1. Baggrund

At *Dawn* er det, som man kunne kalde for et **kammerspil**, dvs. et drama udspillet i en enkel *location* med få medvirkende og med hovedvægten på det psykologiske spil mellem personerne. Mens I ser kortfilmen, så læg mærke til, om eller hvordan magtforholdet mellem de tre venner skifter.

2. Fortæl om din oplevelse (15 min)

Gruppearbejde. I skal være 4-6 personer i hver gruppe.

Sæt jer i en rundkreds, klip oplevelseskortene ud og læg dem i midten med bunden i vejret. Kortene indeholder udsagn, som skal få jer til at sætte ord på jeres oplevelse af filmen. Der kan fx stå ”Det gjorde stort indtryk på mig at...”.

Træk på skift et kort. Hver person har 1 min til at fortælle om sin filmoplevelse med udgangspunkt i kortet. Herefter trækker den næste et nyt kort. Vælg en tidtager, som sikrer, at alle får 1 minuts taletid. Hvis en person løber tør for fortællestof, skal de øvrige gruppemedlemmer stille uddybende spørgsmål og hjælpe personen til at udfylde sin taletid og sætte ord på sin filmoplevelse.

OPLEVELSESKORT

Det gjorde stort indtryk på mig at...	At Aurore hallucinerede, synes jeg var...	En følelse jeg fik undervejs, var...
Det mest bemærkelsesværdige filmiske virkemiddel var...	Den scene jeg husker bedst, er...	En visuel detalje jeg lagde mærke til, var...
Klimaks i filmen var...	En sammenhæng jeg ser mellem filmens handling og brug af filmiske virkemidler, er...	Forholdet mellem Simon og Adrien oplever jeg som...
Det overraskede mig at...	Det var symbolsk at...	Brugen af nærbilleder opfatter jeg som...

3. Berettermodellen / dramaturgi

Løs opgaven i 2-mands grupper.

A. Brug **berettermodellen** (<https://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/berettermodellen>) til at analysere dramaturgien i *At Dawn*.

B. Sammenlign jeres berettermodel med en anden gruppe. Hvis I er uenige, så undersøg hvorfor.

C. Diskutér, hvorfor det kan være effektivt at fortælle historier på en måde, der minder om berettermodellen – og hvorfor det kan være interessant at afvige fra berettermodellen.

4. Arbejdsspørgsmål til analyse

Hvilken stemning etableres i begyndelsen af filmen mellem Simon og Aurore, og hvilke filmiske virkemidler anvendes for at opnå den? Hvilken **konflikt** lægges der op til i anslaget og fungerer det som et **set up**? (<https://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/set-og-pay>)

Uddrag 1 – Klip 1. (<https://vimeo.com/722757271/b020e220d9>)

I gummibåden bruges der mange **kameraindstillinger**, hvor man er meget tæt på personerne. Hvad er effekten af dette virkemiddel?

Hvilken type **billedbeskæring** er fortrinsvis brugt i gummibåden, og hvad er effekten af dette? (<https://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/billedbeskaering>)

Filmene har flere indstillinger, hvor den arbejder bevidst med **dybdekomposition** og **forsvindingspunkt**, fx (14:35) – hvilken virkning har disse indstillinger? (se <https://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/dybdekomposition>)

Uddrag 2 – Klip 2 (<https://vimeo.com/722757789/9a412d5f3e>)

Hvordan bruger filmen **kameravinkler** (<https://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/kameravinkler>), **lys** (<https://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/lys>) og **lyd** (<https://filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/lyd>) til at gøre gummibåden til et usikkert og farligt miljø?

Hvilken effekt har de glidende overgange, der fx dukker op i sidste tredjedel af filmen

5. Analyse ud fra udvalgte parametre

Læs om Raskins 7 Parametre (<https://filmfestival.dk/off-aaret-rundt/med-skolen-i-biografen/de-7-parametre/>).

Analysér filmen ved hjælp af fokus på følgende parametre:

Parameter 1 – Personfokus

Parameter 5 – Personer og rekvisitter

Parameter 6 – Enkelthed og dybde

a. Er det tydeligt, hvis historie filmen fortæller? Er der flere muligheder? I så fald hvilke?

b. Hvordan giver filmen tilskueren en oplevelse af personernes indre liv (følelser, tanker)? Hvad får vi ikke adgang til? Hvorfor ikke?

c. Hvilken effekt har det, at filmen foregår i meget få *settings*? (<https://www.filmcentralen.dk/grundskolen/filmsprog/location>)

6. Personkarakteristik

Lav personkarakteristikker af Simon, Aurore og Adrien.

A. Beskriv deres ydre karaktertræk, deres udseende, handlinger og historie, som de fremstilles i filmen, herunder deres forhold til hinanden.

B. Beskriv deres indre karaktertræk, væremåde, følelser og adfærd, som de fremstilles i filmen.

7. Fortolkning og diskussion

Uddrag 3 – Klip 3 (<https://vimeo.com/722757945/056bc38c7f>)

Hvorfor skubber Adrien Aurore i vandet? Og hvorfor ser vi slet ikke Aurore, da hun kæmper for sit liv?

Hvordan fortolker I kortfilmens slutning? Bekender Adrien sin skyld?

Hvad handler filmen egentlig om? Har den et tema eller måske et budskab? Hvorfor/hvorfor ikke?

I Frankrig er [Théodore Géricaults maleri Medusas tømmerflåde fra 1819](#) meget berømt, og det er nærmest utænkeligt, at Julien Trauman ikke kender det. Maleriet bygger en sand historie om et skibbrud ud for Senegals kyst, hvor de overlevende måtte klare sig på en tømmerflåde i 13 dage, og hvor de til sidst måtte gribe til kannibalisme for at overleve. Sammenlign "At Dawn" med maleriet, herunder brugen af lys og farver. I skal komme ind på både ligheder og forskelle.

8. Soundtrack

Lav parvis et soundtrack til kortfilmen på tre numre. Numrene skal matche filmen, enten tematisk eller stemningsmæssigt. I skal forklare, hvorfor I har valgt netop disse numre, og hvilke udfordringer, der var forbundet med at konstruere et soundtrack til filmen.