

Mastergradsavhandling

Marie Neverdal

Lys, lyd, kamera og ACTION!

Når ide blir til film - en undersøkelse av filmprosessens faglige og didaktiske muligheter sett gjennom praktisk arbeid med actionfilm.



Høgskolen i Telemark

Fakultet for estetiske fag, folkekultur og lærerutdanning

Mastergradsavhandling i forming, kunst og håndverk
2014

Marie Neverdal

Lys, lyd, kamera og ACTION!

Når ide blir til film - en undersøkelse av filmprosessens faglige og didaktiske muligheter sett gjennom praktisk arbeid med actionfilm.

Høgskolen i Telemark
Fakultet for estetiske fag, folkekultur og lærerutdanning
Institutt for forming og formgiving
Lærerskolevegen 40
3679 Notodden

<http://www.hit.no>

© 2014 Marie Neverdal

Denne avhandlingen representerer 60 studiepoeng

"Hva vi ønsker å se, er barnet på jakt etter kunnskap, og ikke kunnskapen på jakt etter barnet."

- Pestalozzi

(Saabye, 2011, s 4)

Forord

Tusen takk!

Takk lillesøster Ingvild, Pappa Tom Eivind, og Daniel for at dere så sporty stiller opp i filmprosjektet. Dere byr på og gir så mye av dere selv, og jeg vil takke dere for innsatsen og for noen humørfylte og til tider strevsomme opptakssdager.

Takk Linda Marita Strømme og Morteza Amari for deres veiledning, engasjement, gode humør og motiverende ord langs denne lange og kronglete veien.

Ikke minst et stort takk til min kjære mann Magnus som tålmodig har ventet på at denne oppgaven skal ferdigstilles, og min kjære lille sønn Anders som den siste tiden synes vi har hatt litt lite tid sammen - men nå skal vi leke, vennen!

Sist, men ikke minst TAKK til alle mine gode hjelpere! Uten dere ville det ikke være mulig å gjennomføre dette arbeidet!

Notodden, 05.05.2014

Marie Neverdal

Sammendrag

I denne oppgaven har jeg undersøkt hvilke faglige og didaktiske muligheter som kan finnes i en filmprosess sett gjennom praktisk arbeid med actionfilm. Oppgaven er sett ut i fra et kunst og håndverksfaglig perspektiv og knyttet opp mot undervisning på tiende trinn.

Opgavens problemområde er belyst og besvart gjennom: forskning som er gjort på området, eget skapende arbeid og med et innblikk i hvordan et filmprosjekt på tiende trinn kan arte seg i kunst og håndverks faget.

Gjennom litteratur og teori har jeg fått et innblikk i hvilke utfordringer skolen står ovenfor i møte med dagens mediesamfunn, og at flere elever opplever skolen som adskilt fra deres egen hverdag. Elevene savner en mer relevant og praktisk skolehverdag, og dette har ført til at elevenes motivasjon synker med alderen og er lavest på tiende trinn.

Selv har jeg stor glede av å uttrykke meg gjennom film, og jeg har undersøkt hvilke faglige og didaktiske muligheter som finnes i en filmprosess. Underveis har jeg registrert faglige og didaktiske tanker og refleksjoner. Filmprosessen er sett gjennom praktisk arbeid med actionfilm, da actionfilm er en sjanger som byr på spennende og variert bruk av filmatiske virkemidler. På grunn av sjangerens voldsomme effekter betraktes og vurderes den også i forhold til hvordan barn og unge kan oppleve påvirkning fra levende bilder.

Gjennom besøk og samtale med en lærer på tiende trinn i faget kunst og håndverk har jeg fått et innblikk i hvordan et filmprosjekt kan foregå i skolen. Samtaler og besøk ga mulighet for flere faglige og didaktiske tanker og refleksjoner, som også er med på å belyse og besvare problemstillingen.

Funnene som er gjort gjennom oppgavens ulike innsamlingsmetoder danner grunnlaget for drøftingen hvor filmprosessens faglige og didaktiske muligheter blir sett ut i fra faget kunst og håndverk. I praktisk arbeid med film ser jeg etter denne undersøkelsen muligheter for å utvikle elevenes kunnskap og forståelse for mediet, enten det er i rollen som mottaker eller produsent. Dette er et viktig bidrag i utviklingen av elevenes visuelle kompetanse og kritiske sans. På grunn av samfunnets teknologiske utvikling og at flere barn og unge uttrykker seg gjennom video er det viktig at elevene får et mer reflekter forhold til audiovisuell kommunikasjon.

Innholdsfortegnelse

Forord	4
Sammendrag.....	5
Innholdsfortegnelse.....	6
Introduksjon.....	9
1.1 Bakgrunn og problemområdet	9
1.2 Problemstilling	11
1.2.1 Begrepsavklaring	11
1.3 Avgrensing av oppgaven	11
1.4 Oppgavens struktur	12
2 Metode.....	15
2.1.1 Litteratur og teoretisk tilnærming	17
2.1.2 Eget skapende arbeid.....	17
2.1.3 Et innblikk i et filmprosjekt i skolen.....	17
3 Litteratur og teori	20
3.1 Mediesamfunnet, skolen og ungdom	20
3.1.1 Skolens møte med medievirkeligheten	21
3.1.2 En relevant skolehverdag	22
3.1.3 Filmens pedagogiske fortrinn	23
3.1.4 Forholdet mellom teori og praksis.....	24
3.1.5 Undervisningsmetodikk	24
3.1.6 Grunnleggende ferdigheter og kompetansemål i kunst og håndverksfaget.....	26
3.2 Didaktikk.....	28
3.2.1 Didaktisk relasjonstenkning	28
3.2.2 Den didaktiske relasjonsmodellen	28
3.3 Film.....	31
3.3.1 Et lite tilbakeblikk i filmens historie	32
3.3.2 Actionfilm.....	33
4 Et innblikk i et filmprosjekt på 10. trinn.....	37
4.1 Filmprosjektet på 10. trinn	37
4.1.1 Rammer og kriterier.....	38
4.1.2 Teoretisk del.....	39
4.1.3 Praktisk del	39

4.1.4 Innlevering, karaktersetting og framvisning	41
4.2 Faglige og didaktiske tanker og refleksjoner	42
5 Eget skapende arbeid	50
5.1 Fase I - Forarbeid.....	53
5.1.1 Funn fra Prosjektoppgave 4	53
5.1.2 Ønsker og kriterier for egen kortfilm	54
5.1.3 Idé	57
5.1.4 Opptakssted.....	58
5.1.5 Fargepalett og moodboard.....	61
5.1.6 Synopsis	62
5.1.7 Manus	63
5.1.8 Karakterutvikling og skissering	63
5.1.9 Skuespillere, kostymer og rekvisitter	70
5.1.10 Valg av utstyr	73
5.1.11 Bildemanus	73
5.1.12 Tillatelser	74
5.1.13 Musikk.....	74
5.1.14 Faglige og didaktiske tanker og refleksjoner fra fase	75
5.2 Fase II - Opptak	82
5.2.1 Rammer for opptaksdagene	82
5.2.2 Opptaksdag I.....	83
5.2.3 Opptaksdag II	89
5.2.4 Opptaksdag III.....	93
5.2.5 Faglige og didaktiske tanker og refleksjoner fra fase II	94
5.3 Fase III - Etterarbeid	100
5.3.1 Sortering og systematisering av opptakene.....	100
5.3.2 Redigering	100
5.3.3 Lyd.....	102
5.3.4 Å sette punktum.....	105
5.3.5 Det ferdige resultatet	106
5.3.6 Faglige og didaktiske tanker og refleksjoner fra fase III	107
5.4 Fase IV - Vurdering	110
5.4.1 Vurdering av kortfilm.....	110
5.4.2 Faglige og didaktiske tanker og refleksjoner fra fase IV	111
6 Drøfting	116
6.1 Praktisk filmarbeid i kunst og håndverk	116
6.2 Filmarbeid og den didaktiske relasjonsmodellen.....	118
6.2.1 Forutsetninger	118
6.2.2 Evaluering	119

6.2.3 Mål.....	121
6.2.4 Innhold	124
6.2.5 Arbeidsmåter	124
6.3 Oppsummering.....	127
6.3.1 Utfordringer ved barn og unges teknologiske fortrolighet.....	128
6.3.2 Kritikk til egen metode	129
6.4 Veien videre.....	129
7 Etterord.....	131
8 Litteraturliste og referanser.....	132
8.1 Figurer og bilder	134
Vedlegg.....	136

Introduksjon

Som faglærer i kunst og håndverk vil jeg i denne oppgaven se nærmere på hvordan man kan utvikle en ide til film. Ved selv å gjennomføre en filmprosess med utgangspunkt i fiksjonsfilmsjangeren actionfilm, vil jeg få nærmere erfaring med filmatiske virkemidler og kunne undersøke hvilke faglige og didaktiske muligheter en slik prosess kan åpne opp for.

1.1 Bakgrunn og problemområdet

Helt siden jeg var liten har interessen for film vært tilstede. Jeg husker ikke det første møtet med dette mediet, men den første filmen som jeg husker gjorde inntrykk var Disneys familiefilm, *The Lion King* (Løvenes konge) fra 1994. Det var en film som virkelig engasjerte og det var også i denne filmen jeg for første gang jeg la merke til virkemidlene som ble brukt for å formidle handlingen som utspiller seg. Scenen som gjorde størst inntrykk er når den lille løveungen Simba står i bunnen av en diger kløft, og gnuene kommer trampende mot han ned fra høyden. Måten de fanger Simbas reaksjon er fantastisk! En føler så med han, og det er nesten så en selv vil trekke pusten i det de zoomer inn på den lille løveungens ansikt, der øynene hans vider seg ut, ørene legges ned og bakover, og bakgrunnen trekkes nærmere. Fascinerende!

Interessen for film ble sterkere og sterkere, og på ungdomsskolen kom interessen for spenningsfilmer og favorittsjangeren er det som gjerne kategoriseres som actionfilm. Det var det dynamiske og hurtige tempoet, ironien og spesialeffektene som jeg lot meg fascinere av. Å spesielt var det John Woo's kreative filmatisering som fikk øynene mine opp for actionfilm, gjennom filmen *Mission impossible 2* fra 2000. Woo's bruk av filmatiske virkemidler var anvendt på en måte jeg tidligere ikke hadde registrert hos andre regissører, og jeg var "betatt". Med velkoreograferte kampscener, elegante skuddvekslinger og med overganger fra et scenario til et annet som vakkert avløser hverandre. Denne måten å visualisere handling på følte jeg en viss "tilknytning" til. Det er som om handlingen er flytende, dansende, organisk og slik har jeg stort sett kunne opplevd egne tanker eller ideer i kreative prosjekter. Fram til da hadde tegning vært min måte å få utløp for ideer og tanker på, men tegning har i enkelte tilfeller nesten vært en begrensning. Flere av ideene mine opplevde jeg trengte en 360 graders visning, så etter dette filmmøtet begynte interessen for det å lage film å vokse.

Dette resulterte i at jeg på fritiden dro med meg mine to mindre søstre på diverse filmprosjekter, og når muligheten bød seg i skolesammenheng, var jeg raskt ute med å lage film som besvarelser på oppgaver eller prosjekter. Det være seg alene eller sammen med andre. Filmene i skolesammenheng har stort sett vært fakta- og dokumentarfilmer, og har handlet om alt fra klimaet i Sør-Amerika til innføringen av parlamentarismen i Norge i 1884. Filmene på fritiden falt nok mer innenfor spenningsdimensjonen, og var korte fiktive historier som inneholdt mer drømme- og -marerittlignende scenarier eller mysterier.

Felles for alle filmprosjektene som foregikk i skolesammenheng har vært mangel på hjelp og veiledning fra lærere. Lærerne var alltid imøtekommende og positive til det å lage film, men selv mente de at dette kunne de "ingenting om", og derfor jobbet man med disse filmbesvarelsene på egenhånd. Det var ikke før besvarelsen skulle karaktersettes at læreren kom inn igjen i prosessen. På den tiden var jeg mest opptatt av at fagstoffet som skulle formidles var så korrekt som mulig og alt som skulle bli sagt var skrevet ned, bearbeidet og innøvd. Men hvordan det hele skulle fanges på film var ikke like planlagt. Vi hadde gjerne noen ideer om hvordan det kunne gjøres audiovisuelt, men det var ingen av oss som visste hva bildemanus var, eller tenkte på kameraets utsnitt, føring eller bevegelse. På den tiden tenkte jeg ikke mye over dette, men i ettertid savner jeg at noen kunne fortalt litt om filmatiske virkemidler, filmteori, eller bare anbefalt meg litteratur. For det har jo blitt noen filmprosjekter opp gjennom årene, og det uten kjennskap til hvordan man egentlig skaper en ide om til film. Jeg benyttet meg av den såkalte "stup og skyt"-metoden (Lindrup & Marthinsen, 2001), hvor amatører kaster seg ut i det raskt etter at en ide har oppstått.

Mitt første møte med hvordan man egentlig går fram når man skal utvikle en ide om til film fikk jeg det siste året på bachelorstudiet. Arbeidsmåten var variert og spennende, og vi fikk møte en lærer som virkelig visste kunsten å engasjere. Dette møtet var interessant og lærerikt for en som strengt tatt er selvlært, vokst opp i en tid uten mulighet for å se diverse leksjoner på youtube eller å eie et videokamera eller en mobil med opptaksmuligheter før et stykke ut i tjuetårene. I eget filmarbeid måtte redigeringen skje i kameraet eller ved hjelp av noe så avleggs som en VHS-spiller. Som tidene har forandret seg! Den teknologiske utviklingen er i høygir og det kommer stadig nye spennende produkter som gir oss nye muligheter, men med det også nye utfordringer og mer ansvar. Derfor ønsker jeg å se nærmere på hvordan man utvikler en ide om til film og vil undersøke hvilke faglige og didaktiske muligheter som kan finnes i en slik prosess. Problemstillingen blir derfor som følger:

1.2 Problemstilling

Hvilke faglige og didaktiske muligheter kan finnes i en filmprosess sett gjennom praktisk arbeid med actionfilm?

1.2.1 Begrepsavklaring

I forhold til denne problemstillingen ønsker jeg å avklare noen av begrepene jeg har brukt.

Actionfilm

Actionfilm er en filmsjanger hvor handling er den dominerende dimensjonen. Actionfilm benytter seg av mange voldsomme effekter, men i denne oppgaven fokuseres det på hvordan man kan skape opplevelsen av fart og spenning gjennom virkemidler som kamerabruk, lyd og redigering.

Filmprosess

En filmprosess er i denne sammenheng en betegnelse på utviklingen fra en ide til ferdig redigert film, og prosessen omfatter også en vurdering av egen film.

Faglige og didaktiske muligheter

Med denne betegnelsen mener jeg de faglige og didaktiske mulighetene som kan oppstå i et filmarbeid sett i forhold til faget kunst og håndverk på 10. trinn.

1.3 Avgrensing av oppgaven

Jeg vil undersøke filmprosessen faglige og didaktiske muligheter gjennom favorittsjangeren actionfilm. Som nevnt innledningsvis er det opplevelsen av tempo, hurtighet og spenning, blandet med litt humor som er årsaken til at dette er en favorittsjanger. Selv om ikke alle av actionfilmens virkemidler er mulige å få til i eget skapende arbeid, vil jeg forsøke å lage en film som kan plasseres innen spenningsdimensjonen ved fokusere på å skape opplevelsen av fart og spenning gjennom virkemidler som kamerabruk, lyd og redigering.

For å begrense oppgavens omfang vil jeg undersøke filmprosessens faglige og didaktiske muligheter sett ut fra et kunst og håndverksfaglig perspektiv, og vil forholde meg til en filmprosess som har en nøkternt og realistisk ramme med tanke på tidsbruk, hvilke

økonomiske muligheter og hva for utstyr en skole kan ha. Jeg vil benytte meg av litteratur og teori som tar for seg hvordan man går fram for å utvikle en ide om til film, og vil se denne prosessen opp i mot hva som kan være mulig med skolen som arena. Med actionfilm som interessefelt retter jeg fokuset mot elever på tiende trinn da elevene i løpet av siste tiden på ungdomskolen lovlig kan se denne typen filmer, og det er en sjanger som ofte er populær blant ungdom.

På grunn av oppgavens didaktiske vinkling vil jeg se filmarbeid i en litt større kontekst, med tanke på hvordan skolen og ungdom i dag forholder seg til det mediasamfunnet som vi er en del av, og få et innblikk i hvilken utvikling filmundervisning i skolen har gjennomgått siden mediet ble en del av vår hverdag på 1960 - tallet.

I tillegg til å selv gjennomføre en filmprosessen, vil jeg se hvordan et filmarbeid i skolen kan foregå. Jeg vil derfor besøke en tiendeklasse under et filmprosjekt og snakke med læreren som gjennom flere år har gjennomført filmprosjekt i kunst og håndverksfaget. Gjennom denne samtalen kan jeg få et innblikk i hvordan et filmprosjekt kan arte seg, få høre om lærerens erfaringer på området og hvordan elevene responderer på et slikt prosjekt.

1.4 Oppgavens struktur

I metodekapittelet beskriver jeg de ulike metodene jeg har benyttet for å finne svar på oppgavens problemstilling. Problemstillingen søkes belyst og besvart gjennom: forskning som er gjort på området, eget skapende arbeid, og med et innblikk i hvordan et filmprosjekt på tiende trinn kan arte seg i kunst og håndverks faget, gjennom besøk og samtale med en lærer.

I "Litteratur og teori" - kapittelet presenteres forskning som er gjort på feltet. I dette kapittelet sees det nærmere på hvordan dagens mediasamfunn og den teknologiske utviklingen påvirker undervisningssituasjon og hvilken rolle film har som medium. På grunn av oppgavens didaktiske vinkling gis det en kort innføring i didaktikk og didaktisk relasjonstenkning, hvor den didaktiske relasjonsmodellen er sentral. Oppgavens problemstilling blir også sett ut i fra Kunnskapsløftets mål for opplæringen i forhold til grunnleggende ferdigheter og kompetansemål innen for visuell kommunikasjon. Kapittelet avsluttes med en presentasjon om film og fiksjonsfilmens utvikling, hvor det ses nærmere på actionfilmsjangerens kjennetegn. Denne sjangeren betraktes og vurderes også i forhold til hvordan barn og unge kan oppleve påvirkning fra levende bilder.

I kapitlet "Et innblikk i et filmprosjekt på 10. trinn" beskriver jeg hvordan et filmarbeid kan arte seg i kunst og håndverksfaget. Kapitlet inneholder en beskrivelse av prosjektets framgangsmåte og lærerens erfaring med å arbeide med filmprosjekt i skolen. Kapitlet avsluttes med egne faglige og didaktiske tanker og refleksjoner fra møtet.

I kapitlet "Eget skapende arbeid" undersøkes problemstillingen med en praktisk tilnærming, hvor jeg har utviklet en ide til film, og sett filmprosessen i et faglig og didaktisk perspektiv. Kapitlet er delt inn i fire faser, forarbeid, opptak, etterarbeid og vurdering, hvor hver fase avsluttes med faglige og didaktiske tanker og refleksjoner.

Oppgavens siste kapittel "Drøfting", tar utgangspunkt i erfaringer fra eget skapende arbeid, et innblikk i et filmprosjekt på tiende trinn, faglige og didaktiske tanker og refleksjoner, og forskning som er gjort på feltet. Drøftingen innledes med et blikk på kunst og håndverksfagets posisjon i forhold til filmarbeid og hvordan filmarbeid naturlig integrerer de fleste grunnleggende ferdigheter og kompetansemål for visuell kommunikasjon. Deretter struktureres drøftingen etter den didaktiske relasjonsmodellen i et forsøk på å synliggjøre de faglige og didaktiske funnene jeg har gjort i alle delene av denne oppgaven. Kapitlet avsluttes med hvilke ønsker og muligheter jeg har for fremtiden.

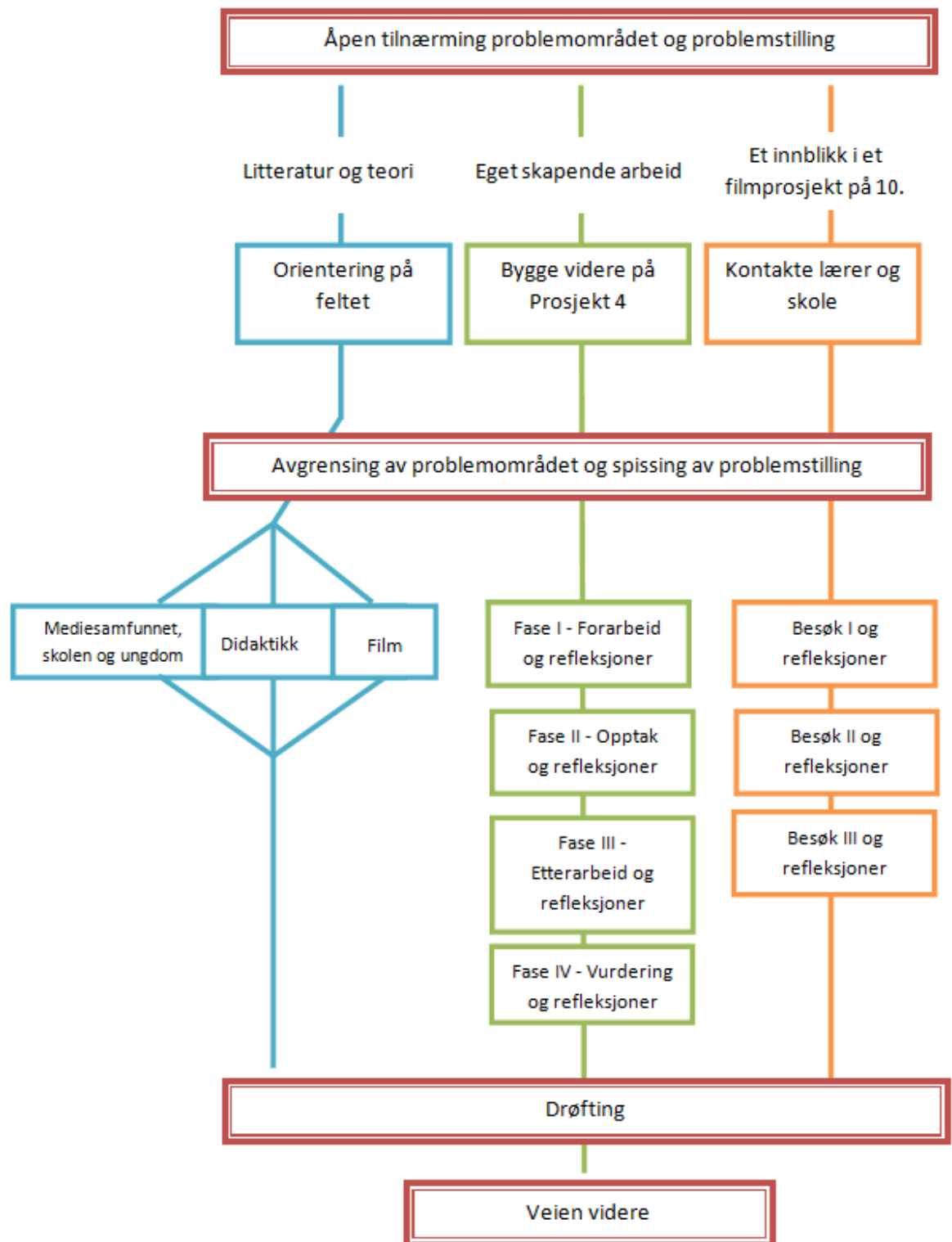
Metode

2 Metode

Dette kapittelet beskriver framgangsmåten som er benyttet for å finne svar på oppgavens problemstilling og hvordan jeg har anvendt de ulike metodene. Oppgavens strategi er også framstilt visuelt. Vitenskapsteoretisk plasseres oppgaven innenfor en fenomenologisk - hermeneutisk tradisjon da frambringingen og tolkning av resultater må sees i sammenheng med forskerens ståsted og forforståelse (Halvorsen, 2007).

Siden jeg ønsker å undersøke hvilke faglige og didaktiske muligheter som kan finnes i en filmprosess vil jeg benytte meg av kvalitativ forskningsmetode da jeg anser dette som mest hensiktsmessig i forhold til oppgavens problemstilling. Med en kvalitativ metode er fokuset rettet mot forståelse og nærhet til det som undersøkes. Det er en metode som preges av innlevelse og kreativitet, men den er også systematisk (Tjora, 2010). På grunn av oppgavens didaktisk karakter vil jeg benytte meg av en metode som tillater meg å rette fokuset mot forståelse, innlevelse og nærhet, noe jeg opplever som naturlig og nødvendig i denne sammenhengen og det er forenelig med eget skapende arbeid.

Strategien jeg har anvendt for å finne svar på oppgavens problemstilling viser jeg i illustrasjonen på neste side. I begynnelsen hadde jeg en åpen tilnærming til problemområdet og problemstillingen. Men med et ønske om å undersøke filmprosessen i et faglig og didaktisk lys begrenset jeg tidlig oppgavens omfang av litteratur og teori, eget skapende arbeid og jeg ønsket et innblikk hvordan et filmprosjekt i skolen kunne arte seg. Dette førte til en avgrensning av problemområdet og spissing av problemstillingen. Med spisset problemstilling søkte jeg svar gjennom disse tre metodene parallelt slik at jeg kunne få et litteratur og teoretisk innblikk på feltet, personlig erfaring gjennom eget skapende arbeid og få et innblikk hvordan filmprosjekt kan arte seg i skolen. Underveis i undersøkelsen har jeg gjort faglige og didaktiske refleksjon som danner grunnlaget for drøftingen hvor oppgavens funn presenteres. Avslutningsvis ser jeg på hvilke muligheter framtiden kan bringe i "Veien videre".



Figur 1 - Strategi for oppgaven

2.1.1 Litteratur og teoretisk tilnærming

Valgt litteratur og teori har hatt i funksjon å belyse problemområdet og hjelpe meg med å finne svar på oppgavens problemstilling. I prosessen har jeg forsøkt å finne relevant litteratur og teori gjennom en åpen tilnærming, noe som har ført meg inn på ulike fagområder, fagfelter, teoretikere og teori. Dette har igjen vært med på å forme oppgavens problemstilling og min tilnærming til problemområdet.

2.1.2 Eget skapende arbeid

I eget skapende arbeid bygger jeg videre på funn og erfaringer fra bacheloroppgaven og masteroppgavens forprosjekt Prosjektoppgave 4, heretter forkortet til P4. I bacheloroppgaven fikk jeg et innblikk i hvordan man skaper en ide om til film, men savnet å vite mer om hvordan dette kan foregå i en undervisningssituasjon og se hvilke muligheter man har som lærer og som elev. I P4 undersøkte jeg noen av actionfilmens virkemidler og hvordan disse kan skape opplevelsen av hurtighet og spenning i en sekvens, men P4 ble hovedsakelig av teoretisk karakter, og jeg ønsker nå å omgjøre teorien til praksis i eget skapende arbeid.

Gjennom å utvikle en ide til film vil jeg undersøke hvilke faglige og didaktiske muligheter som kan finnes i denne prosessen og jeg ønsker derfor at filmen skal sees på som et resultat av den prosessen jeg har vært gjennom og sees i forhold til egne ønsker og kriterier jeg har satt for egen kortfilm.

I denne prosessen veksler jeg mellom å være både forsker og utøver og det vil være viktig med systematisk arbeid og bevissthet rundt egne valg. Ved at jeg selv gjennomfører prosessen fra ide til film kan jeg få direkte erfaring og kunnskap om denne arbeidsmetoden og på den måten se hvilke faglige og didaktiske muligheter som kan oppstå i en filmprosess. Tanker og refleksjonene underveis og i etterkant vil bli kategorisert etter den didaktiske relasjonsmodellen FEM-IA.

2.1.3 Et innblikk i et filmprosjekt i skolen

For å få et innblikk i hvordan et filmprosjekt kan foregå i skolen har jeg snakket med en lærer i ungdomsskolen som gjennom flere år har gjennomført filmprosjekter i kunst og håndverksfaget.

Samtalene fant sted på arbeidsstedet til læreren og jeg fikk være tilstede i undervisningen disse dagene. Samtalene med læreren foregikk både før og etter undervisning fordelt over

tre dager. På forhånd hadde jeg laget noen spørsmål jeg ønsket å få svar på, og det var ikke så viktig i hvilken rekkefølge disse ble stilt eller besvart, så lenge jeg etter endt besøk hadde fått svar på alle. Jeg ønsket en åpen og lyttende tilnærming slik jeg hadde mulighet for å følge opp uforutsette spørsmål, temaer eller lignende underveis.

Litteratur og teori

3 Litteratur og teori

I dette kapitlet presenterer jeg litteratur om film og video i forhold til dagens mediasamfunn, didaktisk teori og actionfilm som sjanger. Dette vil danne det teoretiske grunnlaget for å svare på problemstillingen. Jeg ønsker å gi et innblikk i hvordan film preger hverdagen til dagens ungdom og hvordan skolen og elevers forhold seg til en teknologisk utvikling som stadig skaper nye muligheter og utfordringer i samfunnet. På grunn av problemstillingens didaktiske vinkling vil jeg først presentere debatten om undervisningsmetodikk i forhold til filmundervisningens vektlegging av forholdet mellom teori og praktisk virksomhet, jeg vil deretter trekke fram hva som ligger i begrepet didaktikk, og hva som kjennetegner didaktisk relasjonstenkning og den didaktiske relasjonsmodellen.

Siden jeg vil undersøke filmprosessen faglige og didaktiske muligheter gjennom arbeid med actionfilm vil jeg avslutte kapitlet med et å gi et lite tilbakeblikk i filmhistorien om hvordan filmeventyret begynte, og hvordan fiksjonsfilmen og actionsjangeren fikk sitt gjennombrudd. Kapitlet avsluttes med en beskrivelse av actionfilm som sjanger og hva som kjennetegner denne typen filmer.

3.1 Mediasamfunnet, skolen og ungdom

Etter de første ordinære NRK fjernsynssendingene på sekstitallet har samfunnet utviklet seg raskt i retning av det man kan kalle et mediasamfunn. I dag konkurrerer mediene om vår tid, oppmerksomhet og interesse ved å ta i bruk fortelling og underholdning via tv, film, internett og spill i tillegg til de tradisjonelle mediene som aviser og bøker. Som en følge av denne konkurransen blir skillet mellom ordmediene og bildemediene mer utvisket i forhold til ordmedienes posisjon knyttet til å ha størst troverdighet (Aas & Terum, 2004).

Barn og unge er en viktig kundegruppe for medieprodusentene. Et eksempel på hvor tett inn på de kommer våre liv kan vi se i forhold til mobiltelefonene. Via denne har man raskt tilgang til det meste om det er i form av samtaler (prat eller teksting), bilde, video, tv, internett, musikk, radio eller spill. Denne nye typen kommunikasjonsfellesskap kombinert med barn og unges inneforståtte måte å omgå mediene på er med på å tydeliggjøre generasjonsforskjeller, og mange foreldre og lærere føler seg ekskludert. De nye mediene er med på å prege de unges identitet og vaner, men eldre generasjoner vil ikke preges i samme grad selv om de bruker mye tid på å sette seg inn de nye mediene (Aas & Terum, 2004). Denne fortroligheten og den inneforståtte måten å omgå mediene på tydeliggjøres

ved at "over 48 hours of video are uploaded to You Tube [every minute]. And every day, over three billion videos are viewed on that one channel alone." (Bahloul & Graham, 2012, s ix)

Som Theodosakis (2012) skriver i boka "Lights! Camera! Action and the Brain. The Use of Film in Education", så er det dagens ungdommer som er drivkraften bak denne utviklingen, og siden de vokser opp med all denne teknologien blir de raskt fortrolige med teknologien i allerede ung alder. De kan bruke flere timer hver dag på å skape videoprojekter og i dag, med lett tilgjengelig, rimelig og intuitiv teknologi er dagens unge blitt produktive brukere og produsenter når det kommer til video. Denne fortroligheten til teknologien har ført til at de gjennom video deler egne ideer med andre, og lytter til andres - de uttrykker seg gjennom et moderne og dynamisk språk (Bahloul & Graham, 2012).

3.1.1 Skolens møte med medievirkeligheten

Tidligere var skolen en institusjon som introduserte elevene for medier, fortrinnsvis gjennom sang, dikt, romaner og skuespill og læreren var en stor kulturell ressurs som ga barn og unge et innsyn i en fellesnorsk kultur (Aas & Terum, 2004). Film fikk etter hvert større plass i skoleplanene på grunn av den voksende interessen for mediet og Heimbeck (1972) argumenterte for at "gymnas og ungdomsskole kan (les: bør) ha film som valgfritt fag, og i barneskolen og ungdomsskolen er film obligatorisk i forming" (Heimbeck, 1972, s. 23). Heimbeck poengterer at "undervisningen på universitetsplan og forskning i billed/lydspråket er påtrengende oppgaver" (Heimbeck, 1972, s.23).

For å imøtekomme denne utviklingen må skolen tilpasse sin rolle på en del vesentlige punkter, og gjennomføre strukturelle endringer blant annet i forhold til lærerrollen, skolehverdagens organisering, og klasserommet. Det bør også til enhver tid vurderes hva som ligger i begrepene utdanning, læring og kompetanse. På grunn av elevenes engasjement og deres evne til å være selvdrevne på dette området, bør skolen være en arena som kan føre dem videre i denne læringsprosessen. Fremtidens skole vil derfor bli organisert ut fra kriterier hvor læring knyttes til fleksible løsninger, og skolen må forholde seg til barn og unges allerede etablerte kompetanse som medie- og teknologibrukere (Erstad, 1998).

Med Kunnskapsløftet (2006) ble film et sentralt område innenfor norskfagets "sammensatte tekster og gjennom "visuell kommunikasjon" i kunst og håndverk. Film blir i de andre fagene omtalt som læremiddel som kan gi elevene informasjon av historisk og

kulturell verdi, men elevene kan få uttrykke seg gjennom film i alle fag. Kunnskapsløftet stiller derfor krav til opplæring, utstyr og at elevene blir gitt impulser i form av gode filmopplevelser (Norsk Filminstitutt, 2009).

På grunn av barn og unges fortrolighet til teknologi er de deltagere gjennom *"en global populærkultur og en verdensomspennende informasjonsstrøm"* (Aas & Terum, 2004 s. 3). Dette resulterer i at elevenes mediebruk er for avansert og omfattende i forhold til hva skolen kan tilby og elevene er gjerne så engasjerte og selvdrevne (Aas & Terum, 2004) *"at skolens omgang med medier til sammenligning blir gammeldags og ofte indirekte: På skolen har gjerne holdningen vært at elevene ikke skal bli oppslukt av mediet selv, men bruke mediene for å lære noe annet og viktigere."* (Aas & Terum, 2004, s 3).

3.1.2 En relevant skolehverdag

Samtidig opplever man i skolen at flere elever dropper ut eller at elevene ikke lenger er engasjerte eller motiverte i skolehverdagen, for mange av elevene opplever skolen som kjedelig, irrelevant og adskilt fra deres eget liv. For flere av dagens ungdommer er det å lage videoer av stor betydning i deres hverdag, og som lærere, mentorer og foreldre er det viktig at man vier denne utviklingen oppmerksomhet (Bahloul & Graham, 2012). Selv om de fleste elever i Norge trives godt i ungdomsskolen og ser på skolehverdagen som viktig både faglig og sosialt, er det likevel elever som mister lærelysten, kjeder seg eller ikke lenger ser verdien av det de skal lære mot slutten av grunnskolen. For at læring skal finne sted er motivasjon en viktig faktor, og når elevenes motivasjon "faller med alderen og er lavest på 10. trinn" (Meld. St. 22, 2010 - 2011, s. 5) er det vanskelig å tilegne seg kunnskap (Meld. St. 22, 2010 - 2011). For å kunne tilby en meningsfull, relevant og motiverende lærings situasjon og skolehverdag for elevene, er en mulig løsning å koble ungdommens lidenskap og engasjement for å uttrykke seg gjennom video med skolens pedagogiske mål (Bahloul & Graham, 2012).

I 2010 - 2011 oppsøkte Kunnskapsdepartementet forskere, lærere, foreldre og elever i forbindelse med melding til Stortinget nr 22, hvor departementet gjorde opp status for ungdomstrinnet, og så på mulighetene for fornye ungdomstrinnet ved å gjøre opplæringen mer praktisk og variert, slik at elevene kunne oppleve skolehverdagen som mer motiverende og relevant. Målet for meldingen er å gi flere elever mulighet til å oppleve læringsglede, trivsel og at de vil lære mer slik at de kan være bedre forberedt på det livet som venter dem etter grunnskolen, så meldingen blir foreløpig sett på som kun gode intensjoner fram til en endring er gjennomført (Meld. St. 22, 2010 - 2011). Blant tiltakene

som blir fremmet i meldingen er som nevnt at opplæringen skal være relevant slik at elevene opplever den som meningsfull og kan relatere den til eget liv. Den skal "gi dem tro på at kompetansen de får, kan brukes videre i utdanning, arbeidsliv og samfunnsliv." (Meld. St. 22, 2010 - 2011, s. 7).

I denne fornyelsen av ungdomstrinnet blir det viktig å styrke de grunnleggende ferdighetene og at elevene opplever mer variasjon og praksis i skolehverdagen da dette bidrar til bedre læring for alle. Variasjon er sentralt i forhold til elevenes motivasjon og gjennom ulike metoder og ulike former for oppgaveløsning kan en fremme læring. Når det gjelder skolens praktiske fag utgjør disse en femtedel av fagene og det er viktig at disse ikke teoretiseres, men holdes praktiske (Meld. St. 22, 2010 - 2011). "Opplæringen må bygge på et bredt kunnskapssyn. Det må stimulere kreativiteten, både som egen verdi og som inngang til annen læring og økt motivasjon"(Meld. St. 22, 2010 - 2011, s.6).

I en læringssituasjon bør elevene være nysgjerrige, åpne og ikke minst ha lyst til å forstå og lære. Men elevene kan ha ulike tilganger til kunnskap og med en variert opplæring og med et større spekter av læringsstrategier kan elevene oppleve å få et større utbytte av skoletiden. Dette forutsetter at læreren har den nødvendige trygghet og kompetanse som kreves for å planlegge og gjennomføre praktiske oppgaver, og at læreren fungerer som en god klasseleder som kan skape et trygt og godt læringsmiljø hvor elevene opplever motivasjon og mulighet for læring. For at elevene skal oppleve egen skolehverdag mer relevant og motivere de til økt innsats må læreren legge til rette for en opplæring av mer praktisk, variert og utfordrende karakter (Meld. St. 22, 2010 - 2011). Det er viktig å huske at "skolen er til for elevene og ikke omvendt" (Erstad, 1998, s. 110).

3.1.3 Filmens pedagogiske fortrinn

Som nevnt tidligere kan en mulig løsning i forhold til å tilby elevene en relevant, meningsfull og motiverende læringssituasjon være å koble sammen ungdommens engasjement for å uttrykke seg gjennom video og se dette i forhold til målene i skolen (Bahloul & Graham, 2012). Aas og Terum (2004) mener at film er det viktigste mediet skolen kan ta i bruk for å nærme seg noen av problemområdene innen mediepedagogikken og siden bildemedienes posisjons styrkes i det offentlige er det viktig at elevene har et bevisst forhold til denne typen kommunikasjon. Med forståelse for bildemedienes virkemidler og mulighet til selv å benytte seg av dem kan elevene bli aktive tilskuere og deltagere og slik bevare demokratiet og den kritiske offentligheten (Aas & Terum, 2004).

Et annet fortrinn er at det å se en film er en opplevelse som kan deles med mange, og dette gir muligheten for å gi elevene en felles opplevelse. Bildemediet er det mediet som lar seg lettest analysere i forhold til hvordan den virker inn på oss. Siden film krever aktiv meddeltagelse for å kunne realiseres som fortelling og siden opplevelsen er felles, skaper dette et utgangspunkt for diskusjoner og samtaler hvor elevene kan føle seg meningsberettiget, og kan bidra med egne medieerfaringer de ellers er tause om. Gjennom fiksjonsfilm kan elevene få opplevelsen av å forstå stoffet enkelt siden en film både kan være fengslende og engasjerende og ved å legge vekt på aktive elementer av filmopplevelsen, kan læreren bruke film som en måte å øve opp elevens "*menneskelige basisferdigheter som fortellerevne, empati, fortolkning og konstruksjon av meninger*" (Aas & Terum, 2004, s 4).

3.1.4 Forholdet mellom teori og praksis

I Norge, som i likhet med mange andre land, har det teoretiske grunnlaget for å undervise om film vært forankret i filmteori og generell medieteori med få tilløp til teoretisk refleksjon. Her er England et unntak der de gjennom de siste 40 årene har diskutert forholdet mellom teori og praksis. British Film Institute har hatt en sentral rolle i disse mediepedagogiske diskusjonene, og man har også diskutert de teoretiske referansene som man skal støtte seg til når det kommer til planlegging og gjennomføringen av filmundervisning (Braaten & Erstad, 2000).

I tillegg til debatten om det faglige innholdet har det samtidig pågått en overordnet debatt om vektleggingen av teoretisk innsikt og praktisk virksomhet for å nå målene som er satt. I denne debatten har man diskutert det å finne tilnæringsmåter til hvordan teori og praksis kan utfylle hverandre på en hensiktsmessig måte. Teori er viktig for å informere om den praktiske utformingen, gir mulighet til å forstå, analysere og kritisere det praktiske arbeidet. Sett i forhold til den praktiske virksomheten skaper dette mulighet for videre teoretisk fordypning. Den har også en korrigerende funksjon som kan stimulere og videreutvikle teoretiske refleksjoner, og refleksjon om praksis er et bærende element i forhold til fornyelse og ettertanke (Braaten & Erstad, 2000)

3.1.5 Undervisningsmetodikk

På 1960 - tallet i England ble det utgitt et tidsskrift kalt "Screen Education" av The Society for Education in Films and Television. Tidsskriftet hadde en tydelig pedagogisk profil og fikk på 1970 - tallet stor betydning for utformingen av medieundervisningens egenart.

Målet var at medieundervisningen skulle avsløre filmens rolle som maktapparat sett i forhold til elevene. Det var derfor viktig at læreren var godt skolert når det kom til kritisk teori. På begynnelsen av 1980 - tallet fikk "Screen Education" kritikk av enkelte mediepedagoger for deres ensidige teoretiske vinkling. Den mediepedagogiske strategien hadde bestått av å bevisstgjøre for å kunne frigjøre, men konkret hvordan dette arbeidet skulle utføres hadde man ikke tatt stilling til. Kritikken førte til en debatt som skapte en tydeligere polarisering i forholdet mellom teori og praksis (Braaten & Erstad, 2000).

I denne mediepedagogiske debatten var Len Masterman den viktigste personen på 1980 - tallet, og han ønsket et mer aktivt syn på elevene og mer fokus på det praktiske. Dette førte til et brudd i metodikken med "Screen Education" og deres svært teoretisk syn på læring. Men målet for Masterman var ikke veldig ulikt det synet "Screen Education" representerte. Masterman ønsket at elevene skulle bli gitt nødvendig kunnskap i forhold til å dekonstruere mediens innhold og form. De skulle bli i stand til å avsløre deres budskap og meningsproduksjon, men han så dette i forhold til fjernsyn, nyheter og dokumentarprogrammer, og knyttet det ikke opp mot det barn og unge er opptatt av i mediene. Og på 1990 - tallet ble Mastermans undervisningsmetodikk møtt med kritikk fra David Buckingham som rettet fokus mot en mer alternativ tilnæringsmåte og han argumenterte for en videreutvikling av klasseromsforskningen (Braaten & Erstad, 2000).

Buckingham's kritikk rettes mot at barn og unge trekkes i for liten grad inn i undervisningen sett i forhold til hva barn og unge allerede har av innsikt i forhold til mediene. Hans perspektiv bygger på den engelske kulturstudie-tradisjonen og han henter inspirasjon fra Lev Vygotskys læringsteori som vektlegger prosesser i folks hverdag, og ser dette i forhold til hvilken betydning mediet film har. Buckingham argumenterer for at det er behov for å vite mer om den kompetansen barn og unge allerede har og hvordan denne kompetansen skal forstås. Det burde også rettes fokus på de komplekse læringsprosessene som finner sted i klasserommet, og at undervisningsplanleggingen tar utgangspunkt i disse. Denne debatten førte til en undervisningsmetodikk med økt elevsentrering og filmundervisningen ble mer tilskuerorientert (Braaten & Erstad, 2000).

En mulig tilnærming til filmundervisning har vært preget av en veksling mellom teori, analyse og praktisk virksomhet. Teoretiske komponenter er blitt gjennomgått av lærer, og gjerne blitt supplert med filmanalyser hvor både lærer og elever er deltagende, før elevene får arbeide på egenhånd hvor læreren inntar rollen som veileder. Undervisningsmetodikken vil hovedsakelig bli styrt av hvilke evalueringsformer som blir tatt i bruk, og lærer har gjerne benyttet tradisjonelle prøver for å teste elevenes kunnskap på området. Det er også

mulig å gjøre evalueringen ut fra en mer prosessorientert form, hvor læreren tar hensyn til elevenes deltagelse i det praktisk arbeidet og sluttproduktets kvalitet (Braaten & Erstad, 2000).

3.1.6 Grunnleggende ferdigheter og kompetansemål i kunst og håndverksfaget

Når jeg velger å se filmprosessen i et faglig og didaktisk perspektiv er det naturlig å se hva læreplanen Kunnskapsløftet (2006) har som mål for hva elevene skal kunne i kunst og håndverks faget etter endt grunnskole.

Innenfor de ulike fagområdene finner vi de fem grunnleggende ferdighetene hvor elevene skal kunne uttrykke seg muntlig, skriftlig, de skal kunne lese og regne, og benytte seg av digitale verktøy. Ved siden av disse har vi helt konkrete kompetansemål som elevene skal kunne mestre etter endt grunnskole. Her vil jeg presentere de ferdighetene og de kompetansemålene fra kunst og håndverks faget som jeg legger til grunn i denne oppgaven.

3.1.6.1 De grunnleggende ferdighetene

Av de grunnleggende ferdigheter er det at eleven skal kunne uttrykke seg muntlig, skriftlig, lese og anvende digitale verktøy som vil bli mest framtrædende i denne prosessen. Derfor velger jeg å kort presentere hva det er disse fire ferdighetene som jeg vektlegger innebærer, og følgende tekst bygger på Kunnskapsløftet og er sett i forhold til oppgavens problemstilling.

Muntlig ferdigheter

Når det kommer til ferdigheten å kunne uttrykke seg muntlig i kunst og håndverk omhandler dette at eleven skal kunne gjennomføre presentasjoner av eget arbeid og samtaler av beskrivende, analyserende, vurderende karakter, og det er en viktig ferdighet i forbindelse med refleksjoner og vurdering av egne opplevelser, estetiske virkemidler og sammenhenger (Utdanningsdirektoratet, 2006).

Skriftlig ferdigheter

At eleven skal kunne uttrykke seg skriftlig skjer gjennom arbeidet hvor eleven omsetter fakta, ideer og holdninger til tegn i skriftlig og visuell kommunikasjon (Utdanningsdirektoratet, 2006).

Leseferdigheter

Elevene skal også kunne tolke symboler og tegn da visuell kommunikasjon er helt sentralt i faget, og det er en viktig ferdighet når det kommer til å utvikle tekstforståelse, tilegne seg informasjon og kritisk sans. Eleven skal også kunne finne inspirasjon til eget skapende arbeid gjennom å kunne lese ulike tegn og symboler (Utdanningsdirektoratet, 2006).

Digitale ferdigheter

Den siste ferdigheten jeg velger å trekke fram er den digitale ferdigheten, da det i kunst og håndverk er sentralt med kunnskap om estetiske og digitale virkemidler for å oppnå bevisst kommunikasjon. Ferdigheten innebærer at elevene selv skal kunne produsere i form av tekst og bilder, uttrykt gjennom foto, skanning, animasjon, film og video. De skal også kunne søke og innhente informasjon, og en viktig del av dette er å utvikle deres sans for kildekritikk, personvern og opphavsrett (Utdanningsdirektoratet, 2006).

3.1.6.2 Kompetansemål for visuell kommunikasjon

Av kompetansemålene i kunst og håndverksfaget er hovedområdet visuell kommunikasjon det mest sentrale området i denne sammenhengen, da elevene i visuell kommunikasjon skal arbeide praktisk med både todimensjonal form og i digitalt format. De skal også kunne eksperimentere med visuelle virkemidler i ulike medier. Det er hovedsakelig form, farge og komposisjon som er sentrale emner, men elevene skal også jobbe med idéutvikling, problemløsning og symbolbehandling (Utdanningsdirektoratet, 2006).

Av kompetansemålene vi finner i visuell kommunikasjon etter tiende trinn, er følgende mål spesielt relevante:

Eleven skal kunne:

- "tegne bildemanus, redigere og manipulere enkle digitale opptak og vurdere bruk av egne virkemidler"
- "vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i reklame, film, nettsteder og dataspill"

(Utdanningsdirektoratet, 2006).

3.2 Didaktikk

Begrepet didaktikk har sin opprinnelse fra antikken, og kommer av det greske ordet *didáskein*, som kan bety lære ut eller undervise. I antikken ble begrepet brukt i en vid forstand, da det ble brukt om å formidle et moralsk budskap til befolkningen. Selve formidlingen kunne skje gjennom litterære- eller filosofiske skrifter og skuespill (Imsen, 2003). I dag er begrepet knyttet til virksomhetene læring, undervisning og skole. Begrepet har ikke et entydig innhold internasjonalt sett, men didaktikeren Wolfgang Klafki mener det likevel er fellestrekk. Det man er opptatt av i didaktikken er hva som skal være skolens mål, innhold, og de rammebetingelser og begrensninger man opererer under, hvordan undervisningen og læringen skal planlegges og gjennomføres, og til slutt hvordan det skal evalueres og styres (Halvorsen, 2008).

3.2.1 Didaktisk relasjonstenkning

I didaktisk relasjonstenkning vektlegges samspillet mellom undervisningens sentrale faktorer som faginnhold, mål, elevforutsetninger, læringsaktiviteter, læremidler og evalueringsformer, og det tas sikte på at planleggingen av undervisningen er et åpent system som gir læreren og elevene rom for skapende innsats. Om undervisningen foregår i en lukket eller avgrenset helhet hvor disse ulike faktorene er under kontroll mener man innen didaktisk relasjonstenkning at de "holdningsmessige, "dynamiske" og skapende elementene lett blir skjøvet i bakgrunnen." (Bjørndal & Lieberg, 1978, s. 45) Dette fører til å innsnevre oppfatningen av hva undervisning kan eller bør være, og dette åpne systemet er en vesentlig forutsetning for at undervisningssituasjonen skal få egenverdi (Bjørndal & Lieberg, 1978).

Selve begrepet prosess er i nyere didaktikk knyttet til oppdagende undervisning og "betegner gjerne de prosesser av kognitiv, affektiv og psykomotorisk art som elevene er engasjert i mens undervisningen foregår" (Bjørndal & Lieberg, 1978, s 45). Bjørndal og Lieberg (1978) mener at disse prosessene er like viktige som faglige produkter da disse representerer tenke- og handlingsvaner og som sammen med "positive holdninger, innstillinger og verdisynspunkter (...) kan bli av betydning for elevenes videre utvikling" (Bjørndal & Lieberg, 1978, s 45).

3.2.2 Den didaktiske relasjonsmodellen

Den didaktiske relasjonsmodellen består av kategoriene; mål, faginnhold, didaktiske forutsetninger, undervisningens læringsaktivitet og evaluering, og ble utviklet i 1978 av

Bjarne Bjørndal og Sigmund Lieberg. Den didaktiske relasjonsmodellen ble utviklet for å fungere som et verktøy for lærere i deres planlegging av undervisning, en modell som gir mulighet for systematisk gjennomtenkning av en bestemt didaktisk aktivitet. Siden de ulike kategoriene i modellen påvirker hverandre gjensidig, vil endringer i en av faktorene få følger for de andre kategoriene, og man kan på denne måten lettere finne ut av hva det var som fungerte og ikke fungerte (Bjørndal & Lieberg, 1978).

Jeg bruker en variant av den opprinnelige didaktiske relasjonsmodellen, etter Røys 2000, kalt FEM-IA modellen som er avbildet under. FEM-IA bruker man som et huskeord for de fem ulike kategoriene i didaktisk tenkning; Forutsetning, Evaluering, Mål, Innhold og Arbeidsmåter (Røys, Gjørund & Huseby, 2002, s 142).



Bilde 1 - En modifisert versjon av den didaktiske relasjonsmodellen etter Bjørndal og Lieberg, FEM-IA etter Røys 2000, (Røys, Gjørund & Huseby, 2002, s.142)

De ulike kategoriene i relasjonsmodellen vil fungere som kontrollpunkter slik at egen filmprosess vil vurderes og reflekteres ut i fra et didaktisk perspektiv. Ved å benytte meg av den didaktiske relasjonsmodellen får jeg også muligheten til å systematisere egne didaktiske tanker og refleksjoner jeg gjør underveis og i etterkant av filmprosessen.

Didaktisk ettertanke og refleksjon kan sees på som en "*aktiv, bevisst gjennomtenkning og argumentasjon som kan føre til ny eller utvidet innsikt (...) [noe som kan] sikre elevene gode erfaringer og læring.*" (Røys, Gjøsund & Huseby, 2002, s.26) og relasjonsmodellen vil derfor være et viktig verktøy i systematiseringen av refleksjonene som vil danne grunnlaget for drøftingen.

Her følger en kort beskrivelse av de ulike kategoriene med utgangspunkt i den modifiserte modellen etter Røys (2000).

Forutsetning

I kategorien forutsetning må læreren ta hensyn til forholdene og egenskapene rundt og i skolen. Det er forutsetninger som kan knyttes til personlighet, skolens omgivelser, antall elever og lærere, bygget og rommets utforming, inventar, økonomi og materielle forhold. Man tar hensyn til hvilke muligheter, begrensninger og utfordringer som påvirker undervisningssituasjonen (Røys, Gjøsund & Huseby, 2002).

Evaluering

Evaluering er kategorien hvor læreren skal beskrive, vurdere og forbedre kvaliteten på undervisningen. For at læreren skal kunne utføre dette trenger han eller hun en oversikt over hva som skjer i læringsituasjonen. Med en beskrivelse av denne situasjonen kan læreren reflektere over elevenes læringsprosess, og med en vurdering av situasjonen gir dette læreren muligheter for å gjøre justeringer som igjen kan forbedre kvaliteten og utvikle undervisningen (Røys, Gjøsund & Huseby, 2002). Denne kategorien knytter jeg også opp mot elevenes mulighet for refleksjon og vurdering i forhold til egen prosess underveis og i etterkant.

Mål

Skolen skal være en institusjon hvor hele barnets personlighet skal utvikles, og læreren forsøker gjennom den pedagogiske virksomheten å ivareta behov i forhold til alle sider av elevenes personlighet. Hvilke mål som skal nås er presentert gjennom læreplanverket, men hvordan læreren skal hjelpe elevene nå målet er ikke fastsatt. Målene må ses i sammenheng med de andre kategoriene, og endres målene vil dette påvirke de andre kategoriene. I målkategorien skal læreren gjøre rede for hensikten med aktiviteten som skal gjennomføres (Røys, Gjøsund & Huseby, 2002).

Innhold

Innholdet må tilpasses elevenes forutsetninger og behov og gjennom didaktisk refleksjon må læreren forsøke å velge ut hensiktsmessige erfaringsområder og finne fram til relevant lærestoff. Elevene får gjennom skolen møte ulike produkter i form av for eksempel gjenstander, spill, tekst, bilder og redskaper, og disse produktene kan være noe andre har skapt tidligere, men det inkluderer også hva som kan skapes med og blant elevene.

Innholdskategorien inkluderer også derfor prosesser, visjoner og verdier. Elevene skal få oppleve gode prosesser om det er i form av kreative og skapende aktiviteter eller i forhold til samværs- og kommunikasjonsformer. Innholdskategorien omhandler de prosesser som blir overført av voksne eller elevenes mulighet for å lære av hverandre. Gjennom disse prosessene kan elevene få et innblikk i ideer, meninger, argumenter og holdninger og får mulighet til å utvide sin kunnskapshorisont (Røys, Gjørund & Huseby, 2002).

Arbeidsmåter

Arbeidsmåter omhandler hvordan den planlagte aktiviteten skal foregå eller organiseres, altså hvordan elevene møter innholdet. Læring er en aktiv prosess i hver enkelt elev og ved egen utforskning og eksperimentering kan barna få opplevelser og sanseinntrykk. Men det må også være rom for at de kan uttrykke seg og at de kan undersøke og bearbeide det de opplever. Læring skjer gjennom hverdagsaktiviteter og på ulike fagområder, og skolens aktiviteter bør gi eleven mulighet til lære gjennom samspill og utforskning og få uttrykke seg gjennom blant annet tall, tekst, språk og bilder. Det som er viktig i en slik situasjon er at læreren sørger for at det er en balanse mellom det kjente og ukjent og at elevene får tid til bearbeiding og blir gitt nye utfordringer (Røys, Gjørund & Huseby, 2002).

3.3 Film

Film har fascinert og sjokkert mennesker siden brødrene Lumière i 1895 holdt den første offentlige filmvisning i Paris, og deres suksess var starten på et filmeventyr som ennå er langt fra over. Men det er lett å glemme hvilken utvikling dette mediet har gjennomgått på relativt kort tid, og hvor enkelt det hele startet. Jeg vil derfor gi et raskt tilbakeblikk av filmhistoriens spede begynnelse, og ser dette hovedsakelig i forhold til fiksjonsfilm og actionsjangeren.

3.3.1 Et lite tilbakeblikk i filmens historie

Det er flere nasjoner og personer som har bidratt i utviklingen av filmteknikken som ble utviklet på slutten av 1800 tallet, men det var brødrene Auguste og Louis Lumière som tok patent på apparatet de kalte cinematographe som kunne ta opp og projisere levende bilder. Den 28. desember i 1895 holdt de den første offentlige framvisningen på Grand Café i Paris og viste filmen "Arbeiderne forlater fabrikken" og publikummet lot seg begeistre. Brødrene Lumière fortsatte å lage sine nærmest dokumentariske filmer som "Toget ankommer stasjonen" og "Gartneren vannes". Selv om opptakene var gjort i en kamerainnstilling i normalperspektiv og varte ca 1. minutt gjorde disse filmene stort inntrykk på publikum og under visningen av filmen "Toget ankommer stasjonen" reagerte publikummet med redsel og frykt for toget som kom kjørende mot dem og de krøp sammen i kinosetene (Braaten, Kulset & Solum, 1994).

3.3.1.1 Fiksjonsfilmens gjennombrudd og utvikling

En annen fransk filmpioner, George Méliès, så andre formative og ikke-realistiske muligheter med dette nye apparatet. Han var teaterdirektør og tryllekunstner og med denne bakgrunnen forandret han den perseptuelle virkeligheten og ga publikum filmer som blant annet den berømte "Reisen til månen" i 1902 og hans filmer var fiksjonsfilmens gjennombrudd (Braaten, Kulset & Solum, 1994).

Men det er amerikaneren Edwin S. Porter som løsriver filmen fra det statiske teaterperspektivet. Etter å selv ha laget filmer i Lumière-stil, og sett Méliès iscenesatte og dramatiserte handlinger ser Porter muligheten for å skape en dramatisk handlingfilm. Ved å monterer sammen dokumentariske og iscenesatte opptak og ta i bruk klipping og redigering er Porter på vei mot den klassiske fortellende filmen, og "The Great Train Robbery" i 1903 regnes for å være den første actionfilmen i western sjangeren (Braaten, Kulset & Solum, 1994).

I "The Great Train Robbery" veksler Porter mellom innendørs studioopptak og opptak gjort utendørs, men det er i opptakene gjort utendørs han har løsrevet seg fra det sentralt plasserte kamera. I disse opptakene tillot han seg å variere kameravinklingene og aktørene fikk gå på skrå forbi kamera eller rett mot det, de fikk også dukke opp bakenfor kamera. Når Porter frigjorde seg fra teatertilskuerens kameravinkel resulterte dette i at publikum ble trukket inn i handlingen som utspilte seg, og med veksling mellom skiftende kamerainnstillinger og skiftende lengde ga dette fortellingen en "høyere grad av spenning, dramatisk tempo og puls" (Braaten, Kulset & Solum, 1994, s 54).

Men den som blir betegnet som den amerikanske filmens far er David Wark Griffith (1875 - 1948), en amerikansk skuespiller og filmskaper. Han utviklet filmen i retning av det vi i dag kjenner som spillefilm og på fem år hadde han laget 450 filmer med en varighet på 10 - 15 minutter hvor han fikk anledning til å utforske filmens fortellermessige muligheter, og som dannet grunnlaget for det moderne filmspråket. Erfaringene og kunnskapen fra disse filmene tok han med seg inn i spillefilmene "The Birth of a Nation", (1915) og "Intolerance", (1916) som dannet grunnlaget for den narrative fiksjonsfilmens form og lengde (Braaten, Kulset & Solum, 1994).

3.3.1.2 Amerikansk dominans og Hollywood

I begynnelsen var film en håndverksbasert virksomhet hvor gjerne en person sto for hele produksjonen, men allerede i de første tiårene av 1900 - tallet ekspanderte filmindustrien og produksjonen ble av industriell karakter. Og da første verdenskrig inntraff i Europa og produksjonene lå nede, stadfestet den amerikanske filmen sin posisjon, og ble "den ledende internasjonale leverandøren av levende bilder til filmmarkedene" (Braaten, Kulset & Solum, 1994, s 74). Hollywood, en liten forstad til Los Angeles, ble raskt sentrum for den amerikanske filmproduksjonen og en medvirkende årsak til dette var Thomas A. Edison i New York-området som arbeidet hardt for å vinne kontroll over den amerikanske filmproduksjonen gjennom opprettelsen av "The Motion Picture Patents Company" hvor han ville erklære patentrettigheter på filmproduksjonsutstyr. En annen medvirkende faktor da de uavhengige produsentene søkte seg vekk fra New York og valget falt på California, så skyldes dette at klimaet var godt egnet for filmskaping hele året rundt på grunn av de gode og stabile vær- og lysforholdene (Braaten, Kulset & Solum, 1994).

3.3.2 Actionfilm

Å gi filmen en sjanger er en "stilltiende avtale mellom filmskaper og publikum" (Aas & Terum, 2004, s. 22). En filmsjanger er også en publikumsorientering slik at vi vet litt om hva vi kan forvente oss på grunn av sjangerens "noenlunde stabile tematiske og formelle mønstre og stereotype rollefigurer i faste omgivelser" (Braaten, Kulset & Solum, 1994).

Edwin S. Porters løsrivelse fra det statiske teaterperspektivet og med varierte kameravinkler og skiftende kamerainstillinger og lengde, så actionfilmen dagens lys i filmen "The Great Train Robbery" fra 1903. Dette er den første actionfilmen i westernsjangeren (Braaten, Kulset & Solum, 1994) og denne typen film plasseres i spenningsdimensjonen sammen med filmer som actionfilm, spenningsfilm, kriminalfilm,

agentfilm og thriller. Actionfilm tilhører spenningsdimensjonen, og i denne dimensjonen er det spenning, i form av handling, som er dominerende (Aas & Terum, 2004).

3.3.2.1 Actionfilmens kjennetegn

Felles for alle filmene i spenningsdimensjonen er at protagonisten, helten, representerer det gode og gjerne vinner til slutt. Motstykket, antagonisten står for det motsatte og er som regel en skurk som representerer det onde og vil tape til slutt (Lindrup & Marthinsen, 2001). Dessuten er man i slike filmer ikke spesielt opptatt av å skildre miljøet, ei skape sympati eller antipati for aktørene og det er heller ikke nødvendig at man trenger å tro på handlingen som utspiller seg. Det actionfilmen er opptatt av er å gi seeren en intensiv opplevelse i form av uavbrutt action (Aas & Terum, 2004).

Sett i forhold til protagonisten vil han eller hun jevnlig bli utsatt for vanskeligheter i form av farer i varierende grad. Farene kommer i form av skyting, slåsskamper, forfølgelsesjakter og eksplosjoner, med farer som dette krever det at actionfilmens protagonist er i god fysisk form, og har ferdigheter innen nærkamp og gjerne våpenbruk, men er også snartenkt. Som en naturlig konsekvens av disse ingrediensene er filmene gjerne av kommersiell karakter og protagonisten er ofte i skikkelsen av en detektiv, agent, politimann eller en soldat (Svendsen, 2011).

Annet som går igjen i disse filmene er at det som regel handler om enkeltmenneskets kamp mot overmakten og budskapet er som regel at forbrytelser ikke lønner seg. Dessuten skal antagonisten stoppes med alle mulige midler, helst gjennom mye ytre dramatikk i form av bil- og helikopterjakter og skuddvekslinger, og ofte med innslag av ironisk humor. Det er svært lite indre dramatikk, det vil si at vi sjeldent blir spesielt godt kjent med personene. I denne typen film er det nærschildringer av voldsscener og da gjerne i sakte film, og god bruk av spesialeffekter. Kameramessig er det mye bruk av fugle- og froskeperspektiv, mange nærbilder og bruk av sjokkzoom (Lindrup & Marthinsen, 2001).

3.3.2.2 Voldsbruk i actionfilm - påvirkning fra levende bilder

Når man skriver en oppgave som omhandler actionfilm, og oppgaven er av didaktisk karakter, er det umulig å ikke si noe om voldsbruken som finnes i denne typen filmer. Det var nettopp frykten for dette mediets bruk av vold som fikk film inn på timeplanen en gang i tiden. Man mente det var viktig å lære barn og unge å forsvare seg mot slikt, og dette skapte grunnlaget for undervisning om film i skolen (Braaten & Erstad, 2000).

Når det kommer til actionfilm, så er dette svært populære filmer, og det er nettopp popularitet de er konstruert for siden de er av kommersiell karakter. De er laget for å gi seeren et adrenalin rush, hovedsakelig menn i alderen 13 til midten av 30 årene, og vi får derfor servert action nærmest non-stop. De fleste actionfilmene i dag er av en såkalt "run-and-gun" stil. Det vil si at handlingen foregår i svært høyt tempo. Som et resultat av dette tempoet og filmens setting, avrealiserer dette ofte volden, og framstår mer som "gladvold" eller vold skapt for underholdning (Ridderstrøm, 2013).

Vold i film blir av kritikere sett på som "tips" eller "inspirasjon" til voldelige handlinger, men det betyr ikke at mediet alene er årsaken til voldelig og aggressiv atferd. Selvfølgelig kan barn og unge imitere hva de har sett, men denne påvirkningen er som regel kortsiktig. Det som er avgjørende er hvilke normer og holdninger barna har med seg i møte med mediene. Det er som oftest deres egne erfaringer og inntrykk av de menneskene barnet omgir seg med som har størst betydning. At noen barn påvirkes lettere kan skyldes at barnet kjenner seg igjen og sin egen atferd i de aggressive reaksjonene som utspiller seg, og dette vil igjen støtte oppunder deres selvbilde og forsterke allerede eksisterende holdninger og normer. Underholdningsvolden kan derfor bidra til å forsterke aggressivitet, men dette er mer vanlig i de miljøer hvor barn og unge er vant til å bruke vold som konfliktløsning. Det som er viktig er at foreldre og andre voksne gir tydelige motforestillinger slik at barna får klare normer å forholde seg til. For vold og aggressivitet i film og fjernsyn kan være skadelig, men å møte med denne typen inntrykk er det ennå mer skadelig om barna ikke har motforestillinger (Hake, 2000).

**Et innblikk
i et filmprosjekt
på 10. trinn**

4 Et innblikk i et filmprosjekt på 10. trinn

For å få et innblikk i hvordan et filmprosjekt kan foregå i skolen har jeg snakket med en lærer som gjennom flere år har gjennomført filmprosjekt i ungdomskolen. Som skrevet innledningsvis ble samtalen gjennomført på skolen, før og etter undervisning fordelt over tre dager. Jeg fikk også være tilstede i undervisningen (se vedlegg 1 for søknad). På forhånd hadde jeg skrevet ned noen spørsmål jeg ønsket å få svar på, men valgte å ha en åpen tilnærming for å kunne følge opp med uforutsette spørsmål (se vedlegg 2 for spørsmålsguide).

Kapittelet er strukturert etter filmprosjektets framgangsmåte. Først presenteres rammene og kriteriene for filmprosjektet og deretter følger beskrivelsen av prosjektets teoretiske og praktiske del. Lærerens meninger og erfaringer med å gjennomføre et slikt prosjekt i skolen presenteres fortløpende og kapittelet avsluttes med egne didaktiske tanker og refleksjoner fra samtalen og besøket.

4.1 Filmprosjektet på 10. trinn

Læreren har gjennomført filmprosjektet i flere år og har positive erfaringer fra tidligere filmprosjekter. Læreren trekker spesielt fram at arbeid med film fremstår som selvmotiverende sammenlignet med andre prosjekter, og at de fleste elever synes dette er et spennende område å arbeide innenfor og de er alltid positive. Elevene velger gjerne å arbeide med film i fordypningsoppgaven de har på våren.

Læreren velger å gjennomføre filmprosjektet på tiende trinn. Selv om fagstoffet også kan presenteres for elever på åttende og niende trinn har tidligere erfaring fra dette vist at elevene på tiende trinn er mer mottagelige, modne og har en større forståelse for filmteorien enn de yngre elevene. Læreren ser at når de yngre elevene får noen år til på seg med å se film får de tid til å tilegne seg større forståelse for mediet.

Filmene som blir laget er stort sett actionfilmer, drama og grøssere, og selv om filmprosjektet har vært holdt i flere år, er det ennå ingen som har laget en romantisk film. Ungdommenes tema omhandler oftest mord og gjenferd, gjengopprør, sjalusi og kidnappinger, men det er også laget filmer om hverdagsdramatikk blandet med komedie.

4.1.1 Rammer og kriterier

Filmprosjektets tittel er "Skriket av Munch" og filmene elevene skal lage er deres svar på gåten bak "Skrik" av maleren Edvard Munch.

Filmprosjektet, som gjennomføres hvert år varer i ni uker, og starter opp om høsten når elevene er tilbake etter sommerferien. Fremgangsmetoden er av trinnvis art hvor læreren begynner med det grunnleggende innenfor teorien før de går i gang med det praktiske filmarbeidet. Læreren gir uttrykk for at prosessen før filming er noe av det viktigste, og begrunner dette med at det å ha teorien på plass og ha utviklet et manus og bildemanus gjør det enklere og gå i gang med filmingen.

Perioden avsluttes hvert år med en felles framvisning på tiende trinn, hvor en jury velger ut tre av filmene og vinnerne får utdelt et diplom.

4.1.1.1 Filmens kriterier

Elevenes svar på gåten "Skriket av Munch" skulle innfri følgende kriterier:

- Filmens spilletid skal holdes på ca 3 minutter.
- Filmens avslutning skal ende i kjent positur fra Edvard Munchs maleri "Skrik", eller eventuelt "klippe inn" bildet i filmen.
- Alle på gruppa skal være å se på filmen
- Alle skal ha hatt ansvar for å filme.

4.1.1.2 Gruppeinndeling

Det ble også gitt kriterier i forhold til hvordan arbeidet skulle foregå. Klassen deles inn i grupper bestående av tre til fire medlemmer. Dette gjøres for at hver elev skal få erfaring med det å lage film, og det gir eleven bedre mulighet til å prøve seg innenfor de forskjellige områdene fra idéutvikling og tegning av bildemanus, til det å filme og selv bli filmet.

I gruppa fordeles ulike arbeidsoppgaver, og en av elevene får tildelt rollen som leder. Vedkommende har ansvaret for framdriften og arbeidsfordelingen, og passer på at alle gjør det de skal. Et annet gruppemedlem fungerer som sekretær, og noterer seg de avgjørelser som gruppa kommer fram til. Når dagen avsluttes blir prosjektmappa oppbevart på skolen, slik at ikke progresjonen stagnerer om lederen skulle være borte en dag.

De fleste elever har et ønske om å fullføre prosjektet, men om noen av gruppens medlemmer ikke bidrar positivt blir dette raskt tatt opp av gruppa. Da får vedkommende en teoretisk oppgave eller lignende som kan kompensere.

4.1.1.3 Utstyr

Elevene bruker DV-kamera med DV-tape. Læreren velger å holde seg til denne typen videokamera og opptaksmulighet selv om nye opptaksmuligheter er kommet på markedet, som for eksempel hvor lagring av video går rett på en minnebrikke. Dette valget er gjort på bakgrunn av at DV-kameraene er blitt svært rimelige, så skulle uhellet være ute har man muligheter for å gå til nytt innkjøp. Det er også rimeligere å kjøpe inn og fordele DV-tapene til de mange gruppene i motsetning til minnebrikkene. Nok en fordel ved bruk av dette utstyret er at det analoge systemet bidrar til å strukturere framgangsmåten før og under filming, som igjen gir elevene mulighet for refleksjon og planlegging.

4.1.2 Teoretisk del

Teorien for prosjektet blir hentet fra læreboka Akantus. Kunst og håndverk for 8.-10. klasse (Dahl, Johansen & Larsen 1998). I denne delen av prosjektet får elevene stifte et teoretisk bekjentskap til virkemidlene som utsnitt, kamerabevegelser, kameravinkel, lys, lyd og redigering, hvordan man utvikler idé om til film, og de får også en kort innføring i filmhistorie. I tillegg til teori fra læreboka vises det gjerne bonusklipp fra kjente filmer og elevene blir fortalt "gode" filmhistorier og fakta om ulike filmer. Læreren forteller at elevene viser stor interesse for dette og de ønsker ofte å vite mer.

Når teoristoffet om filmens oppbygging og de grunnleggende virkemidlene er gjennomgått blir det holdt en teoriprøve.

4.1.3 Praktisk del

Når den teoretiske delen er gjennomført går elevene i gang med en praktisk øvelse som danner grunnlaget for arbeidet med egen kortfilm.

4.1.3.1 Forarbeid

Som en øvelse fram mot det praktiske filmarbeidet skal elevene lese tegneserien "Fortellinger i sanden" hentet fra bok "Rom for ideer" (Farstad, Håberg, Johansson, Nielsen, & Aasgaard, 1999), side 22 - 23. Denne tegneserien er bygget opp som et

bildemanus og elevene skal fortsette historien med et eget bildemanus som skal presenteres for klassen.

Deretter blir elevene fordelt på grupper hvor de får vite kriteriene for filmen de skal lage og går i gang med manus. Når manuset er ferdig skrevet og godkjent av læreren fordeles filmens ulike scener mellom elevene. Elevene får utdelt hvert sitt A4 ark, som er delt inn i to kolonner. I venstre kolonne er det laget tre bilderammer for å tegne inn tre scener fra filmen, og høyre kolonne er linjert hvor man beskriver handlingen som foregår i bildet. I arbeidet med bildemanuset må elevene forholde seg til noen kriterier. De skal ha tegnet minst to scener hver og tegnenivået skal befinne seg over "fyrstikkmennesket".

Bildemanuset skal også inkludere detaljer og holdes i gråtoner.

Når gruppa har fått godkjent bildemanuset av lærer, gir læreren en teknisk gjennomgang av utstyret, og så kan de gå i gang med å filme.

4.1.3.2 Opptak

Under opptak bruker elevene nærområdet, men de rapporterer til læreren om hvor opptakene skal foregå før de forlater klasserommet. Læreren blir på skolen, så om det skulle oppstå problemer underveis vet de hvor de finner hjelp.

I noen tilfeller må læreren stille opp som statist eller skuespiller når enkelte scener stiller litt "høyere krav". I en av filmene måtte læreren også stille opp som "stand-in" i en bilscene for å kjøre en bil inn og ut av settet. Men vanligvis trenger elevene en som kan portrettere en voksen karakter som for eksempel en lærer.

Under filming kan det være at noen scener krever litt ekstra utstyr eller at elevene ønsker litt kreativ filming, og elevene finner stiger for å komme opp i høyden og til og med nærbutikkens handlevogner har blitt brukt i scener hvor de ønsket kamerakjøring, hvor en elev satt i vognen og filmet, mens en annen sprang bak og dyttet vognen.

Som nevnt tidligere bruker elevene DV-kamera med DV-tape og med denne opptaks måten kan elevene redigere i kamera. De gjør opptakene i kronologisk rekkefølge, men ved å filme med tape kan de spole tilbake over innstillingen¹ og gjør et nytt opptak fram til de synes at resultatet er bra nok til å gå videre til neste innstilling. Den analoge fremgangsmåten hjelper elevene med å strukturere opptakene underveis og det vil lette

¹ En innstilling vil si de sekundene eller minuttene man gjør opptak - fra man starter til man stanser kameraet.

redigeringsarbeidet siden opptakene er tatt i kronologisk rekkefølge og allerede redigert i kameraet.

4.1.3.3 Etterarbeid

Når opptakene er gjort får hver gruppe en innføring i filmredigering av læreren i redigeringsprogrammet Windows Movie Maker. Ofte er det en eller flere på gruppa som har kjennskap til dette fra tidligere og elevene håndterer som oftest dette selv.

Redigeringen blir gitt som lekse og foregår etter skoletid. Klasserommet er kun utstyrt med en pc hvor redigeringen kan foregå, men det byr som oftest ikke på noe problem. Læreren opplever at elevene ofte synes det å lage film er så interessant at gruppene gjerne samles på fritiden for å jobbe videre. I et tilfelle var en gruppe samlet hjemme hos den ene av elevene på kveldstid hvor de redigerte film og spiste popcorn.

Når det gjelder redigeringsprogrammet er læreren mer fornøyd med den nyeste Windows Movie Maker, siden denne versjonen gir elevene mulighet for å skrive ut filene i dvd-format, noe som gir bedre kvalitet enn å skrive filmen ut i cd-format.

4.1.3.4 Musikk

Under redigeringen kan elevene legge til blant annet virkemidler som musikk, og læreren har valgt å la de stå fritt i forhold til hva de vil bruke, men har forklart elevene om opphavsrettighetene i forhold til det å "låne" musikk og logoer. Siden filmene ikke er beregnet for andre enn elevene på tiende trinn får elevene bruke den musikken eller logoene de syntes understreker budskapet i fortellingen.

4.1.4 Innlevering, karaktersetting og framvisning

Filmprosjektet avsluttes med innlevering av det endelige produktet og karakteren som settes for prosjektet er en samlet karakter for hele perioden. Karakteren er basert på elevenes del-karakterer som omfatter resultat fra prøven i filmteori, presentasjonen av eget bildemanus for klassen, og deres innsats i forhold til tegning av filmens bildemanus og deltagelse i det praktiske arbeidet. Det blir også gitt en gruppekarakter på filmen.

Filmperioden avsluttes med en framvisning i klassen og for tiende trinn, og det er laget en liten prisutdeling hvor en jury velger ut tre av filmene. Vinnerne får et diplom, og læreren sier med glimt i øyet at det er liksom skolens svar på Oscar-utdelingen.

4.2 Faglige og didaktiske tanker og refleksjoner

Her presenterer jeg egne tanker og refleksjoner gjort under besøket og kort tid i etterkant omkring undervisningsopplegget, lærerens erfaringer med et slikt filmarbeid og hva jeg la merke til i undervisningen.

Jeg fikk følge filmprosjektet i tre kunst og håndverkstimer fordelt over tre besøk, og kom inn i prosjektet da elevene skulle gå i gang med utvikling av manus og bildemanus. Klassen jeg fulgte hadde få elever så læreren lot de være en stor gruppe.

Logg med en kort beskrivelse av hvordan besøkene foregikk finnes som Vedlegg 3.

Undervisningsoppleggets lengde

Noe jeg lot meg begeistre av er prosjektets lengde. Prosjektet varer i ni uker og læreren har strukket prosjektet lengde til å vare fra skolestart og nesten opp til juleferie (inkludert redigering som blir gitt som lekse og framvisning). Selv om et par timer i uka ikke er mye, så er det antall timer totalt sett som utgjør en stor forskjell. Jeg har sett enkelte filmundervisningsopplegg som legger opp til at et filmprosjekt kan gjennomføres i løpet av en uke, og ja, det er mulig, men det oppleves så hastig. Man blir nærmest "kastet" ut i det og får en da i det hele tatt tid til å reflektere rundt det arbeidet som gjøres, er gjort og den prosessen man har vært gjennom? Selvfølgelig går disse korte oppleggene over flere timer sammenhengende, men jeg tror at i denne lærerens undervisningsopplegg rekker elevene å tilegne seg og få bearbeidet det de blir introdusert for, og deretter blir gitt tid til å anvende det. På en annen side er det en hel uke til neste gang.

Det kunne derfor vært ønskelig med en mellomting av disse undervisningsoppleggene og utvidet kunst og håndverks timene for en periode i bytte med et annet fag eller i samarbeid med et annet fag, og på den måten gitt elevene en til to timer mer. Det er ikke sikkert hele filmperioden hadde trengt de ekstra timene, men det kunne kanskje gitt læreren noen muligheter i forhold til å introdusere praktiske øvelser tidligere og på den måten vekslet mellom teori og praksis, slik at elevene tidlig får teorien konkretisert og gjør seg noen erfaringer. I tillegg kan noen ekstra timer gi elevene muligheten for å bruke mer tid på opptakene og på den måten tatt seg tid til å anvende teorien .

Utstyr

I FEM - IA modellen påpekes også betydningen av forutsetninger, og i praktisk filmarbeid vil skolens teknisk utstyr inngå i denne komponenten.

Læreren vet hva skolen kan stille opp med av opptaksutstyr og selv om det ikke er det siste på markedet legger ikke dette noen demper på verken lærerens kvalitet på undervisningen eller elevenes motivasjon og positivitet til prosjektet. Hans argumenter for å gjøre opptak på DV-tape, er noe jeg støtter, siden det er så mye i dag av det teknologiske utstyret som ikke krever "konsentrasjon" eller "fullt fokus" i øyeblikket et bilde tas eller et videoopptak blir gjort. I dag er det bare å trykke på utløserknappen og "la det stå til" og så kan man i ettertid bare slette de bildene eller filmsnuttene som ikke ble som man hadde tenkt, eventuelt retusjere eller redigere. Dette er en enkel måte å gjøre det på, så jeg har tro på at det å redigere i kamera kan virke strukturerende og at elevene får et mer bevisst forhold til hva det er de "egentlig" vil ha fram eller synliggjøre i innstillingen, og på den måten bli mer kritiske til eget arbeid underveis i prosessen, og ikke bare i etterkant.

At klassen kun har en datamaskin hvor de kan redigere er tungvint, men Windows Movie Maker er et program som er intuitivt og det er et program som er på en hver data med Windows som operativsystem, noe som gjør det mulig å gi redigering i hjemmelekse. I tillegg er det ofte noen elever som har kjennskap til dette eller andre videoredigeringsprogram, og ikke minst er de så motiverte og selvdrevne på dette området at det holder med en innføring.

Selve programmet er brukervennlig og gir raskt resultater, men elevene har også en klar fordel av at filmen allerede er redigert i kameraet. Dette gjør redigeringsprosessen langt mer effektiv, for det er omtrent bare finredigering som gjenstår. Det vil si trimme og klippe innstillingene, legge til eller justere de ulike lydene og legge til eventuelle andre ønskede effekter.

Nærområdet

At elevene får bruke nærområdet som opptakssted, synes jeg tilfører det "lille ekstra". Det gir dem muligheten til å stå friere i forhold til idemyldring og manusutvikling, men filmen har noen kriterier som skal oppfylles, så de blir ikke stående helt på bar bakke. For det kan like gjerne virke "hemmende" i en kreativ prosess om friheten blir for stor, det blir rett og slett for mange valg å forholde seg til. Men ved å kunne benytte seg av nærområdet kan elevene lage en historie som ikke bare begrenses til skolens område. Dessuten gir dette

dem en mulighet for å se nærområdet i et annet lys og bli oppmerksomme på steder og bygg som man til daglig passerer, men som nå plutselig "kommer til syne".

Vurdering

Elevene vurderes ut fra flere ulike kriterier eller steg underveis i filmprosessen og dette synes jeg er positivt. Med en slik vurdering er det mulighet for forbedring om elevens innsats ikke har vært optimal på et punkt, kan dette oppveies på et annet. Vi har våre forskjellige styrker og innfallsvinkler i forhold til læring, og på denne måten kan karakteren kanskje gi et mer rettferdig bilde av elevens innsats, oppnådde kompetanse og ferdigheter på området etter endt periode.

Kriteriene blir presentert for elevene i forkant og underveis i prosjektet slik at elevene vet hva de må forholde seg til, hvordan de blir vurdert, og hva karakteren for endt periode er basert på. På denne måten blir det tydeliggjort for elevene slik at de vet helt konkret hva de vurderes i og ut i fra. Dette virker for meg som en oversiktlig og ryddig måte å sette den endelige karakteren for endt periode.

I likhet med at alle elevene skal ha fått erfaring med å filme og bli filmet, savner jeg et kriterium for at alle elevene skal få erfaring med det å redigere. Siden dette blir gitt som hjemmelektse kan det kanskje være lett for den som har mest erfaring med dette å få eller ta ansvaret for prosjektets siste del, og ikke alle på gruppa vil få erfaring med hvordan man redigerer film digitalt.

Forholdet mellom teori og praksis

Det er Kunnskapsløftets kompetanse- og ferdighetsmål for endt tiende klasse som er gjeldene. Jeg tror at elevene gjennom et slikt prosjekt kan få et godt innblikk i hvordan man går fram for å lage en film, og få kjennskap til hvordan de ulike virkemidlene kan skape, bygge opp under/stå i kontrast til fortellingen eller forsterke budskapet som formidles.

Ved at de får omgjøre teori til praksis har jeg tro på at den teoretiske kunnskapen vil bearbeides (bevisst og ubevisst) under praktisk arbeid, og den praktiske erfaringen vil gi refleksjoner i forhold til teoretisk kunnskap og eventuelt skape et ønske om å få vite mer.

I tillegg til lærebok velger læreren å trekke inn andre konkrete og fakta om ulike filmer. Det kan være kjente filmer med bonusmaterieell som gir publikum et innblikk i filmarbeidet

og man kan bli "kjent" med personene bak det hele. Dette er noe elevene synes er svært spennende og som regel ønsker de å få vite mer. Ved å se på slikt bonusmaterialet får elevene en annen forståelse for det arbeidet som ligger bak det endelige resultatet og jeg tenker at dette kan være en måte å skape en større forståelse og "respekt" for film som håndverk. Selv de "enkleste" filmer har kostet tid og krefter, og ikke minst penger. Egen erfaring fra det å se bonusmaterialet eller lese om en bestemt films prosess er svært interessant og ikke minst inspirerende. Selv om enkelte, nesten magiske scener blir plukket fra hverandre og det blir vist hvordan ting egentlig henger sammen, ødelegger ikke dette for min filmopplevelse - tvert om! Jeg ser på filmen med "nye øyne", en ny innsikt og en større forståelse og beundring for det arbeidet som er blitt lagt ned for at jeg skal underholdes i noen sekunder, minutter eller timer, og antagelig om igjen og om igjen.

Mestring og motivasjon

Prosjektet er av både teoretisk og praktisk karakter, og de fleste elever tror jeg vil oppleve mestring i løpet av dette prosjektet. Med varierte arbeidsmåter og med mulighet for å bruke flere sider av seg selv (da de får uttrykke seg skriftlig, muntlig, gjennom tegning, filming, som skuespiller og gjennom redigering) tror jeg elevene kan oppleve mestring, motivasjon og engasjement i skolehverdagen. I tillegg er dette mediet populært å uttrykke seg gjennom, og utstyr som kamera av ulike slag er ikke ukjent for dem. Kanskje kan de se en forbindelse mellom skole og fritid, og at skolen kan tilføre teoretisk og/eller praktisk innsikt og skape refleksjoner om eget og andres filmarbeid.

Gruppearbeid

Gruppeinndelingen i dette prosjektet legger opp til aktiv læring blant alle elevene og under gruppearbeidet fikk elevene arbeide nok så fritt og selvstendig. De fikk arbeide på et grupperom i tilknytning til klasserommet, hvor elevene satt rundt et større bord og diskuterte filmens innhold. Om det var noe de lurte på tok gruppens leder kontakt med læreren. At elevene får benytte seg av et annet rom enn klasserommet kan virke inspirerende og at de samles rundt et større bord opplever jeg som inkluderende. Hver elev kan få bidra med ideer og forslag.

Da elevene skulle skrive filmens manus var det lederen som satte i gang idemyldringen og resten av gruppen kastet seg raskt inn i en ordentlig ideflom. Hva skulle lede opp til dette skriket? Ideene kom raskt og sekretæren noterte flittig, og selv om to av gruppens medlemmer tilsynelatende så ut til å snakke om noe helt annet, var de raskt på banen da det

ble gjort en endring i fortellingen. De ga en positiv tilbakemelding på forslaget, men kom også med et tips til forbedring. Grappa likte det nye forslaget og arbeidet videre.

Det var tydelig at ideene strømmet på, for det kom innspill på innspill og det tok ikke lang tid før manuset var på plass. De var positive til hverandres ideer og svært effektive i å ta avgjørelser for å komme videre i arbeidet. Ikke utålmodige, men effektive. Grappas dialog var spennende å få med seg, og jeg ser helt klart fordelene med å være flere. Det å ha noen å dele ideer med - den dynamikken som var i grappa gjorde at de klarte å komme raskt i gang med arbeidet og kom kjapt til enighet om filmens handling. Det grappa arbeidet lengst med var hvilken handling som skulle lede opp til dette "skriket", og i første omgang fikk de ikke manuset godkjent av lærer. De ønsket at filmen skulle avsluttes med at jenta i hovedrollen skulle bli truet med en pistol av en medelev som var ny i klassen, men læreren stilte seg kritisk hvor eleven skulle ha fått tak i pistolen. Grappas leder delte beskjeden med de andre i grappa, og i stedet for å bli skuffet eller frustrert over at de ikke fikk beholde pistolen, så måtte de si seg enig i hva læreren hadde sagt. Etter en kort idemyldring på hvilke truende gjenstander man som elev kan ha tilgang til, kom de fram til at en kjøkkenkniv var bedre. Lederen leverte den nye versjonen til læreren og denne gangen ble det godkjent.

Med manuset godkjent skulle elevene tegne bildemanus, og det var ikke alle elevene som syntes dette var like lett. Grappa fordelte resten av innstillingen seg i mellom, og de som strevde med dette fikk veiledning av lærer og begrenset seg til å tegne kun to innstillinger. Det noen av elevene strevde mest med å illustrere var handling som skulle utspille seg i for eksempel fugleperspektiv ellers ble innstillingene hovedsaklig tegnet i normalperspektiv. Innstillingene som ble vriene å illustrere tydelig nok gjennom tegning ble beskrevet med en mer forklarende tekst i tekstkolonnen.

Elevenes kreative løsninger

I et tidligere filmprosjekt var det et kidnappingsdrama som utspilte seg, og elevene ønsket å bruke en bil under selve kidnappingen. Læreren ble spurt om han kunne være sjåfør, og elevene skjulte læreren som "stand - in" under opptak og i klippingen. I det ferdige resultatet ser man en bil komme kjørende, og når bilen har stanset er det en elev som stiger ut, kidnapper en uskyldig stakkar og kaster seg inn i bilen. Læreren kjører så bilen vekk fra "åstedet". I innstillingene hvor læreren kjører er fokuset rettet mot selve bilen. En svært effektiv måte for å ikke avsløre hvem det er som kjører bilen.

Ellers har elevene benyttet seg av diverse utstyr for å gjøre enkelte opptak. De står på stiger for å komme opp i høyden, eller de får låne nærbutikkens handlevogn i scener om de skal bruke kamerakjøring, med en elev i vognen som filmer, mens en annen springer bak og dyttet vognen "etter motivet". Lavbudsjettfilmens svar på en Dolly.

Slike kreative løsninger er herlig å høre om! Elevene finner kreative, effektive, rimelig og ikke minst mulige løsninger på å få gjennomført egne ideer. Enten det er knyttet til handlingen eller hvordan kameraet skal fange og formidle en bestemt situasjon. Det å finne kreative og rimelige løsninger på dyre Hollywood triks, og tenke litt alternativt er noe av det som gjør filmprosessen spennende, morsom og utfordrende. Det er kreativiteten som setter grensene.

Lærerens framtoning

En ting jeg la merke til er lærerens rolige og trygge framtoning. Det er en trygghet og en fortrolighet i forhold til undervisningens innhold og arbeidsmåte, og i undervisning og i samtale med elevene er det en god tone. Tryggheten kommer til syne gjennom måten fagstoffet blir formidlet og hvordan spørsmål blir besvart, og gjennom hvordan læreren stiller elevene spørsmål knyttet til deres arbeid. Slik som da manuset ikke ble godkjent første gang, var ikke læreren negativ til selve handlingen, men stilte spørsmålet om hvor en ungdom skulle få tak i et slikt våpen.

Lærerens engasjement for film er også synlig gjennom dialogen med elevene, og ved at elevene får høre spennende tilleggsfakta og historier om film. I tillegg byr læreren på seg selv når de trenger noen som kan stille opp i filmen deres. En veldig viktig faktor i en læringssituasjon er at den som formidler kunnskapen selv er engasjert og tilstede i det som skal formidles. Lærerens holdning og væremåte har mye (les: alt) å si i forhold til det å skape trivsel, motivasjon og legge til rette for at læring kan skje. Om læreren mangler engasjement kan man ikke forvente at elevene skal finne fagstoffet interessant.

Musikk

I dette filmprosjektet får elevene fritt velge musikk, men her ville jeg gjort en endring. Selv om ikke filmene er ment for andre en de på 10. trinn ville jeg likevel begrenset musikkutvalget og kun gitt elevene muligheten for å benytte seg av musikk som er gratis og som lovlig kan anvendes i egne prosjekter. Musikkjenester som blant annet NRK P3 Urørt tilbyr dette. Siden elevene blir opplyst om hvilke regler som gjelder for bruk av musikk (og logoer), synes jeg de også kan forholde seg til dette i

undervisningssammenheng, slik at de kan bli kjent med denne typen musikk tjenester, og se muligheten for å benytte seg av dette i egne produksjoner også utenfor skoletiden.

Det er mye musikk å velge mellom i disse tjenestene, og det kan kanskje virke overveldende og uoversiktlig, men det finnes mye spennende der ute! Og jeg tør påstå at det finnes musikk for en hver smak og stemning som man ønsker å formidle. Med noe leting på disse sidene kan man gradvis "bygge opp" en egen musikkmappe for egne filmer. Det er selvfølgelig mulig å benytte seg av tjenestene som tar betalt også, og det er ikke mange kronene de skal ha for at du kan bruke ei låt eller diverse lydeffekter i egen film.

En annen mulighet er å anvende egen musikk. Kanskje er det noen i klassen som spiller et instrument eller noen som spiller i et band.

Det uforutsette

Den siste dagen jeg var tilstede var både jeg og lærer i klasserommet da det ringte inn til time, det var bare elevene som manglet. Til slutt fikk vi vite at elevene var på et arrangement knyttet til valg av videregående skole, og ville være borte i disse timene. Plutselig ble ikke dagen helt slik læreren hadde tenkt.

Akkurat denne hendelsen illustrerer noe av det man kan oppleve i undervisningssammenheng. Plutselig ligger man litt bak skjema, og må finne en måte å ta igjen disse timene på.

Det samme gjelder i forhold til gruppearbeidet. Læreren velger å oppbevare gruppenes prosjektmapper på skolen, slik at om gruppas leder ikke kan være til stede opprettholdes likevel progresjonen. Noe som er viktig siden man forholder seg til en framdriftsplan, og et bestemt antall timer.

Eget
skapende arbeid

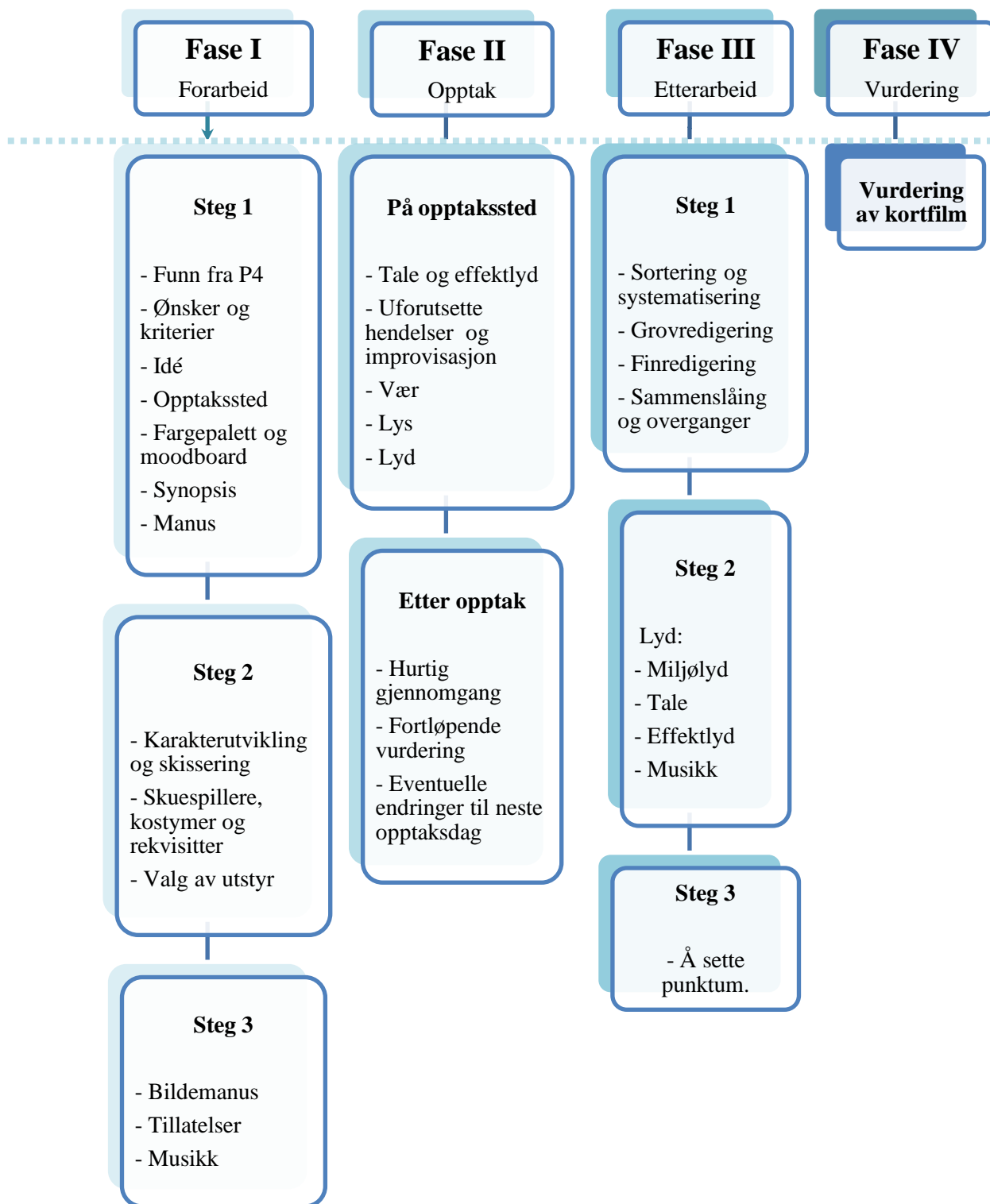
5 Eget skapende arbeid

I dette kapitlet vil jeg presentere min egen filmprosess. Denne prosessen har jeg valgt å strukturere etter metoden for å utvikle en ide om til film skissert i boka *Levende bilder 3.0* (Karlsen et al., 2007), men jeg har tilpasset den underveis ved å snu om på rekkefølger, legge til eller trekket fra steg som jeg opplever som naturlige grep sett fra mitt ståsted. I tillegg følger en vurdering av egen kortfilm.

For å vise hvordan filmprosessen har foregått har jeg laget en illustrasjon (se neste side) som viser hvordan jeg har gått fram for å utvikle en ide til film. Jeg har valgt å dele filmprosessen inn i fire faser. Fase I er fasen som omhandler forarbeidet som må gjøres før man går i gang med opptakene. Fase II konsentrerer seg om opptaksdagene og hvordan disse har foregått før jeg i fase III tar for meg etterarbeidet som består av sortering av råmaterialet og redigering i flere steg fram mot en ferdig kortfilm. Til slutt har jeg valgt å gjøre en vurdering av egen film som jeg har kalt fase IV og vurderingen blir sett i forhold til egne ønsker og kriterier som ble satt under fase I.

Underveis og i etterkant har jeg i de ulike fasene gjort meg opp faglige og didaktiske tanker og refleksjoner i forhold til den prosessen jeg er i. Disse tankene og refleksjonene velger jeg å presentere på slutten av hver av de fire fasene og de vil være med på å danne grunnlaget for drøftingen senere i oppgaven.

Illustrasjonen på neste side viser hvilke steg som er gjennomført innenfor de ulike fasene.



Figur 2- Illustrasjon av egen prosess fra ide til vurdering av egen kortfilm.

5.1 Fase I - Forarbeid

I denne fasen er det forarbeidet og planlegging fram til opptak som er sentralt. Det vil si det som omhandler alt fra ide og fram til en dagsplan for opptakene som skal gjennomføres.

Filmen som skal lages vil jeg plassere innen spenningsdimensjonen, nærmere bestemt innen actionsjangeren. Å lage film er en omfattende prosess og jeg velger derfor å ta utgangspunkt i noe jeg finner fascinerende og som kan virke motiverende og inspirerende å arbeide med for å finne ut av hvilke faglige og didaktiske muligheter som kan finnes i en filmprosess.

5.1.1 Funn fra Prosjektoppgave 4

Mine premisser for dette filmarbeidet skiller seg nok litt ut fra den mer tradisjonelle måten når det kommer til motivasjonen for det å lage film. Jeg tar ikke utgangspunkt i en historie, men konstruerer en historie rundt den teoretiske kunnskapen jeg skaffet meg i P4.

I actionfilm er fokuset rettet mot handling som foregår i høyt tempo, og i P4 undersøkte jeg hvordan ulike virkemidler kan benyttes for å skape opplevelsen av hurtighet og spenning i en sekvens gjennom blant annet analyse av en sekvens fra hver av filmene Charlie's Angels 2000², Lara Croft: Tomb Raider 2001³, Resident Evil Extinction 2007⁴, The Forbidden Kingdom 2008⁵, The Matrix 1999⁶ og The Transporter 2002⁷.

I P4 registrerte jeg hvordan ulike regissører anvendte et utvalg av de virkemidlene man benytter seg av i film, og oppdaget hvordan de samme virkemidlene bidro til å skape opplevelsen av hurtighet og spenning, men likevel ga forskjellige uttrykk avhengig av hvem som hadde regissert filmen.

I eget skapende arbeid vil jeg omgjøre teori til praksis og forsøke å skape opplevelsen av fart og spenning i egen kortfilm, og funn fra P4 vil danne grunnlaget og kriteriene for egen kortfilm og senere fungere som vurderingskriterier i fase IV - Vurdering.

For beskrivelse av P4 og virkemidlene jeg analyserte se Vedlegg 4.

² Tid 01:15:38 - 01:17:33

³ Tid 00:00:43 - 00:02:57

⁴ Tid 00:55:30 - 01:00:02

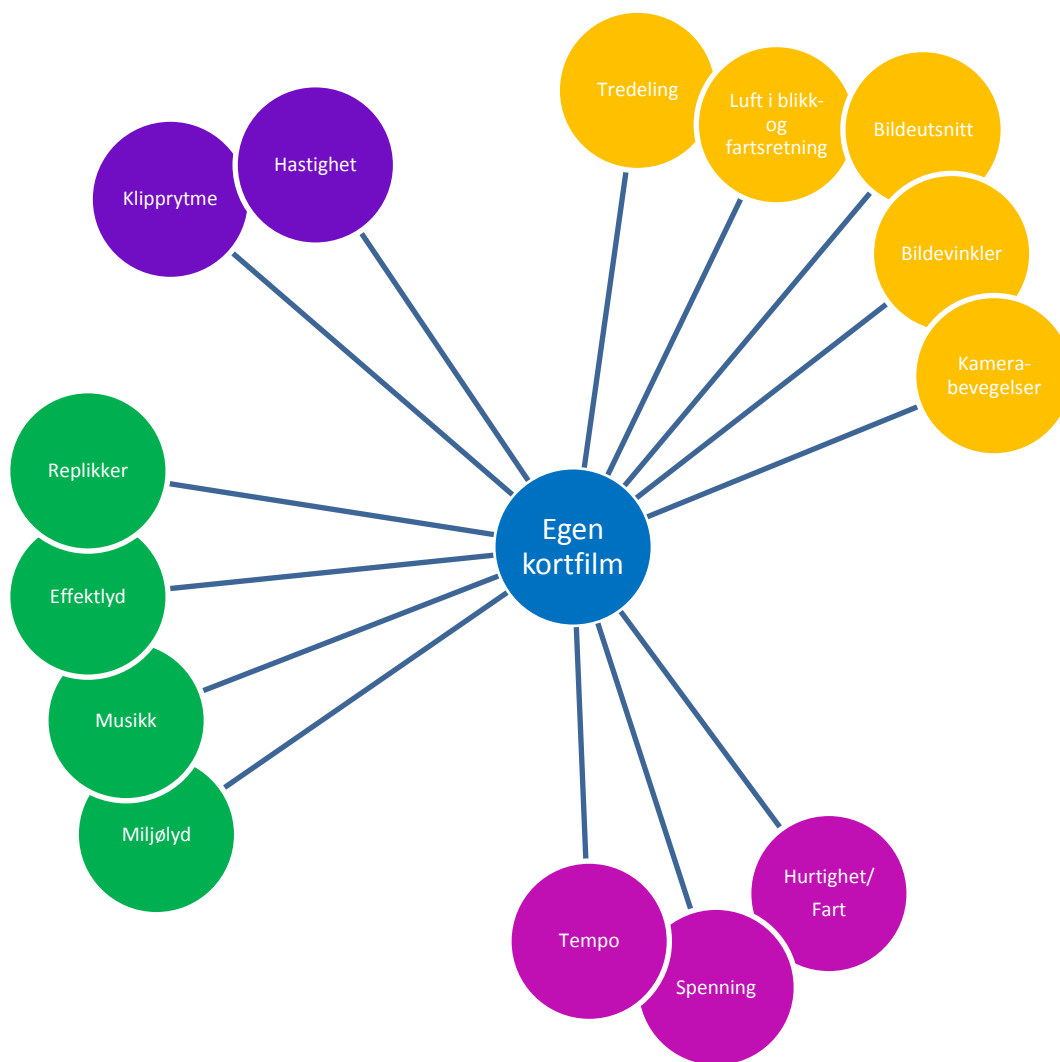
⁵ Tid 00:13:00 - 00:14:20

⁶ Tid 01:36:56 - 01:40:00

⁷ Tid 01:05:34 - 01:06:34

5.1.2 Ønsker og kriterier for egen kortfilm

De teoretiske funnene fra P4 er satt inn i et tankekart og disse virkemidlene vil danne grunnlaget for en idemyldring for hvilke ønsker og kriterier jeg stiller til egen kortfilm.



Figur 3 - Mine ønsker og kriterier for egen kortfilm i form av et tankekart.

Som vist i figuren over er tankekartet delt inn i fire ulike grupper hvor de oransje sirklene er for kamerabruk, de rosa sirklene er opplevelsen jeg vil skal dominere, grønne sirklene tar for seg lydbildet og de lilla sirklene er redigering.

Dette tankekartet vil være grunnlaget for en ny idemyldring hvor jeg skal forsøke å sette ord på hva det er jeg ønsker at filmen skal handle om og skape en historie som kan gi meg muligheten til å anvende disse ønskene og kriteriene. Siden det i actionfilm er handling og tempo som er dominerende så ønsker jeg at det er opplevelsen av fart og spenning i form

av nettopp handling som blir det sentrale, og i idemyldringen vil jeg skrive ned de assosiasjonene jeg knytter til disse tre begrepene. I den nye idemyldringen velger jeg å forholde meg ukritisk til de umiddelbare assosiasjonene, og det er ikke før i neste steg jeg går mer kritisk til verks og fjerner de forslagene som er kostbare, umulige å gjennomføre av hensyn til utstyr, skuespillere, kompetanse og lignende for så å se hva jeg sitter igjen med til slutt.

Etter endt idemyldring og etter at jeg har fjernet de assosiasjonene som ikke vil være mulig eller er ønskelige i dette filmarbeidet har jeg kommet fram til følgende elementer som jeg vil ta med meg til historieutviklingen, og de er visualisert i form av et tankekart som sett under.

Eksempler på assosiasjoner jeg har valgt å fjerne er slik som bil-/motersykkeljakt, eksplosjoner, skuddvekslinger, våpen og vold. I tillegg siden jeg velger å se filmprosessen i et didaktisk perspektiv velger jeg å gjøre noen begrensninger når det kommer til bruken av enkelte virkemidler. Jeg vil begrense fysiske konfrontasjoner til et minimum, fjerne våpenbruk og heller legge vekt på hvordan man kan skape spenning med virkemidler som kamerabruk, klipping og lyd.



Figur 4- Actionfilm er for meg: handling, spenning og fart.

Ut fra disse tre begrepene, som vist i figuren over, har jeg kommet fram til assosiasjoner jeg vil forsøke å skape en historie rundt, og på denne måten kan jeg ivareta sjangerens kjennetegn og egne ønsker. De grønne sirklene er hva handlingen skal dreie seg om, de rosa sirklene er opplevelsen jeg vil forsøke å skape, de oransje tar for seg bruken av kameraet og til slutt de lilla sirklene som omhandler redigering, hvor lyd nå er en felles betegnelse for miljølyd, musikk, effektlyd og replikker og klipping gjelder klipprytme og klippeteknikk.

5.1.3 Idé

Med ønsker og kriterier satt for egen film hadde jeg noen helt konkrete faktorer å gå ut i fra når jeg skulle utvikle en historie. Jeg valgte å begynne med å sette noen rammer for historien, og fra tidligere filmarbeid vet jeg det er viktig å få på plass noen bestemte kriterier for filmen. Slik som når det gjelder opptakssteder og karakterer er det en fordel å holdet dette til et lavt antall. I forhold til opptakssteder er det anbefalt å benytte maks tre ulike opptakssteder og bruk heller få, men tydelige karakterer (Lindrup & Marthinsen, 2001). Ønskelig antall jeg har satt for filmen er at opptakssteder holdes til tre og antall karakterer begrenses til tre eller maks fire. I tillegg ønsker jeg å komme raskt inn i handlingen slik at det ikke går med for mye tid til forberedelser og utvikling av et større manus og tegning av bildemanus. Siden jeg står for produksjonen alene og må rekke å gjennomføre det praktiske filmarbeidet innenfor en tidsramme som også skal inkludere å skrive oppgaven, og gjøre en vurdering av arbeidet og prosessen i etterkant. Filmens lengde velger jeg å begrense til maks fem minutter, men spilletid under dette er en fordel med tanke på tiden jeg har til rådighet for opptak og redigering.

Etter idemyldringen kom jeg fram til at historien skulle dreie seg om en konflikt rundt et objekt og at dette leder til en konfrontasjon. For å skape opplevelsen av fart og spenning vil jeg sette protagonist og antagonist i en jakt/flukt situasjon, og forsøke å legge opp historien slik at protagonisten ("helt/heltnne") og antagonist ("skurken") tidlig kommer i en form for konflikt så handlingen begynner nært opp til der hvor det er mulig å skape denne opplevelsen. Gjennom kamerabruk og redigering vil jeg forsøke å underbygge og forsterke opplevelsen av disse elementene. Når det gjelder kamera vil jeg forsøke å ta i bruk virkemidlene , fugle- og froskeperspektiv, nærbildeutsnitt og kameravinkelen Dutch Tilt, da dette er virkemidler jeg la spesielt merke til under P4. Fugle- og froskeperspektivet er vanlige ingredienser i actionfilm, men jeg har sjeldent anvendt dette i eget arbeid. Det samme gjelder nærbilder. Dutch Tilt har jeg aldri brukt, men disse virkemidlene er framtredeende innen sjangeren og jeg vil derfor anvende disse i egen kortfilm. Når det kommer til redigeringen og lydbildet vil jeg prøve å "aktivisere" lyden og se om jeg kan skape noe av den samme effekten jeg oppdaget i sekvensanalysene. I flere av sekvensene var lyden anvendt aktivt i forhold til handlingen som utspilte seg for eksempel gjennom start og stopp når handlingen startet eller stoppet. Det samme gjelder klippingen hvor klipprytmen økte i takt med spenningen, og ble redusert i de roligere partiene.

Med utgangspunkt tankene omkring filmens handling og ordene handling, fart og spenning, begynte en ide å ta form og jeg forsøkte å formulere det hele ned til et par setninger.

Setningene som blir utgangspunktet for hva filmen skal handle om er "en ung kvinne forlater et område/sted hun ikke har tillatelse til å være og hun bærer med seg en gjenstand/et objekt. Hun blir oppdaget av en vakt e.l. som vil stanse henne og ta fra henne gjenstanden. Hun må forsøke å unnsnippe med gjenstanden i sin varetekt". Setningene vil fungere som en rettesnor for kommende valg i det arbeidet jeg skal begynne med.

5.1.4 Opptakssted

Ordene som fart, tempo, jakt og flukt fikk meg til å tenke på et sted jeg oppdaget noen år tilbake. På en sykkeltur kom jeg ut fra skogen og be møtt med et fantastisk syn! En demning - tung og grå, badet i sollys ved glitrende blått vann og jeg tenkte at denne måtte få plass i et framtidig filmprosjekt. Med denne demningen ser jeg muligheten for visualisere ordene fra idemyldringen og setningen jeg kom fram til under ideutviklingen, og jeg kan allerede se for meg protagonisten bli forfulgt - i det hun krysser demningen.



Bilde 2 - Demning i retning skogen



Bilde 3 - Demningen sett fra veien



Bilde 4 - Demning "partidetalj"

Med demningen som et av opptaksstedene valgte jeg å begrense opptaksradiusen til denne demningens nærområde slik at det var mulig å gjennomføre flere opptak og at reisetiden ble begrenset. Dette eliminerte naturligvis noen av opptaksstedene som var kommet fram under idemyldringen. Jeg bestemte meg tidlig i prosessen for mulige opptakssteder slik at jeg hadde noe konkret å forholde meg til under manusutviklingen. Opptaksstedene

opplevde jeg som ganske sikre med tanke på tillatelser, tilgjengelighet og at det er minimalt med mennesker som kan forstyrre opptakene.

Med denne demningen i tankene undersøkte jeg området i nærheten og fant flere mulige opptakssteder. Jeg forsøkte å finne steder som logisk og stemningsmessig sett kunne passe sammen med demningen og tok jeg med meg følgende opptakssteder videre i utviklingen av synopsis og manus



Bilde 5 - Vannkraftverket

Bildene over viser et vannkraftverk som befinner seg et stykke lenger opp elva hvor jeg så muligheten for å knytte dette opp mot demningen. De er begge tunge konstruksjoner, knyttet til vann, kledd i betong og i tilknytning til naturen.



Bilde 6 - Jernbanebrua lengre opp langs elva

Et stykke videre oppover den samme elva oppdager jeg denne jernbanebrua. Med sin rød-rustende farge var den virkelig et flott syn i alt det grønne. Jeg så nå muligheten for å bruke kontrastene grå betong og jernkonstruksjoner mot grønn skog, og jeg bestemte meg for å legge handlingen utendørs.

Etter at jeg hadde sett meg rundt i nærområdet ønsket jeg å gjøre opptak på disse tre stedene. For å visualisere de tanker og den stemningen jeg har rundt filmen etter disse møtene gikk jeg i gang med å lage en fargepalett og et moodboard.

5.1.5 Fargepalett og moodboard

Etter noen turer ut i nærområdet var en ide begynt å ta form. Jeg hadde ikke noen helt konkret ide om handlingen utover at det skulle være mulig å skape opplevelsen av fart og spenning, og at den skulle inneholde en konflikt om et objekt, og være i form av en jakt eller flukt. Det var mer opplevelsen av en stemning, farger, teksturer og kontraster som ble fremtredende, så jeg bestemte meg for å lage en fargepalett og et moodbord for å visualisere ideen og stemningen jeg hadde på dette tidspunktet med mer enn kun ord. Fargepalett og moodbord I finnes som vedlegg 5

Å få egne tanker og ideer om filmen visualisert på denne måten ga meg noe konkret å forholde meg til i utviklingen av synopsis og manus, slik at det ble færre avgjørelser å ta under de følgende stegene i prosessen.

5.1.6 Synopsis

I utviklingen av synopsis har jeg forsøkt å samle tankene jeg har om filmens handling i form av en historie. Historien er skrevet ut fra de kriteriene jeg satte under idefasen, setningene som danner utgangspunktet for filmen, valg av opptakssted, fargepalett og moodboard. I tillegg har jeg "sett for meg" noen scener eller innstillinger som jeg ønsker virkeliggjøre og vil forsøke å flette disse inn i historien.

Siden filmens lengde skal befinne seg under fem minutter blir naturligvis ikke synopsisen så lang. Jeg begrenser den til ca en halv side og jeg har valgt å skrive ut i fra formuleringen "vi ser". Siden synopsis er mer som et internt dokument er jeg ikke like kritisk til ordvalg som jeg vil være i manusutviklingen, men jeg må huske å styre unna formuleringer som skildrer følelser eller tanker - for film er handling.

Figur 5- Synopsis

Synopsis

En ung kvinne komme ut fra en bygning med beholder i hendene i form av et rør/tube og hun springer langs bygget. På vei ut fra området blir hun oppdaget av en patruljerende vakt/ansatt. Han roper på henne - hun legger på sprang. Hun trer armen gjennom reima til røret og får røret til å henge på ryggen slik at det kan bli lettere å løpe. Hun har retning mot toppen av bakken, men blir innhentet/avskåret av vakta og hun blir tvunget ut av veien og inn i skogen. Vakta gjør et forsøk på å gripe etter henne, men det mislykkes og hun får et lite forsprang. Jakten fortsetter i skogen og den unge kvinnen gjemmer seg bak et tre eller en stein (avhengig av omgivelsene) og satser på at vakta gir opp jakten. Hun holder godt om gjenstanden. Hun ser seg til hver side - ingen tegn til vakta, men i det hun snur seg/ reiser seg for å forsette stirrer hun rett på vakta. Han er nå så nærme at hun ikke rekker å flykte og han gir tegn til å ville ha gjenstanden. Hun tar røret fra ryggen og skal til å overrekke vakta gjenstanden, men i stedet kaster hun den opp i luften. Vakten lar seg distrahere og den unge kvinnen sparker vakten i mageregionen og han faller til bakken. Røret som er på vei ned lander i den unge kvinnens hender og hun fester det nok en gang til ryggen og legger på sprang. Vakten er raskt oppe igjen, men nå tilkaller han assistanse og han gjenopptar jakten. Den unge kvinnen kommer ut fra skogen og springer over en demning. Vakta er ikke langt etter og nok en vakt kommer til syne. De to vaktene løper etter den unge kvinnen. De tre nærmer seg slutten av demningen og en bilvei avløser demningen. Rundt en sving kommer en bil i høy fart. Den unge kvinnen setter opp farten og har retning mot veien og bilen. Bilen stanser og den unge kvinnen kaster beholderen inn i bilen, før hun smiler kort mot vaktene et stykke bak henne, smetter inn i bilen og den kjører av gårde. Vaktene blir stående igjen å ser bilen kjøre avsted.

5.1.7 Manus

I et manus skal teksten være kortfattet i form av beskrivelser. Beskrivelsene skal inneholde omgivelsene, replikker og handlingen, og det som presenteres er kun av det som kan sees eller høres. Tanker og følelser har ingenting der å gjøre da slikt skal visualiseres gjennom handling og replikker (Jacobsen, 2007).

Manuset er ikke begrenset til et bestemt antall sider, men jo lengre manus jo lengre film. En kjekt huskeregel når man skriver manus er at et manus på en fullskrevet A4- side i 12 punkts font og halvannen linjeavstand gir som regel ett til to minutters spilletid. Dette er inkludert dialog og kommentarer (Karlsen et al., 2007). Filmens lengde har fått en tidsbegrensning på fem minutter og jeg vil derfor holde manusets lengde innenfor fem fulle A4-sider. Det er ikke noe mål i seg selv å skrive fem sider, men det er noe konkret å forholde seg til under manusskriving slik at jeg kan holde spilletiden nede, noe som skal være mulig med tanke på synopsisens lengde.

I historien er det ikke replikker eller andre krevende scener som skuespillerne trenger å forberede seg på, så manuset er det hovedsakelig kun jeg som skal forholde meg til. Jeg velger derfor å skrive manuset som en sammenhengende tekst, hvor jeg "utvider" synopsis med å inkludere tid, steder og beskrivelse av karakterer og handling. Hvert av opptaksstedene er avskilt med avsnitt for å gi bedre oversikt.

Manuset finnes som vedlegg 6.

5.1.8 Karakterutvikling og skissering

Neste steg er å utvikle karakterene for filmen. Som nevnt tidligere er ikke actionfilmens karakterer spesielt dype, og det vil det heller ikke være behov for i dette filmprosjektet siden vi ikke blir spesielt godt kjent med karakterene. Slik jeg ser det er den største utfordringen for meg å tydeliggjøre den unge kvinnens posisjon som protagonist, trass i at det er hun som oppholder ulovlig på området og tilsynelatende har tatt noe hun ikke har tillatelse til. Dessuten blir man som seer raskt kastet inn i handlingen og jeg ser på det som nødvendig at jeg gjennom kamerabruk, klipping og lyd vil forsøke å synliggjøre karakterenes posisjon i tillegg til å vise det gjennom handling og deres forhold til hverandre. Karakterene i denne fortellingen blir konstruert for å få fram det jeg ønsker å undersøke, nemlig fart og spenning, men jeg vil likevel benytte meg av noen få karakteristiske trekk som hører med i actionsjangeren.

En fortelling kan ha flere karakterer eller rollefigurer, men jeg velger å begrense omfanget til tre, hvor vi finner protagonisten, antagonistens og en mindre rolle som antagonistens "back-up".

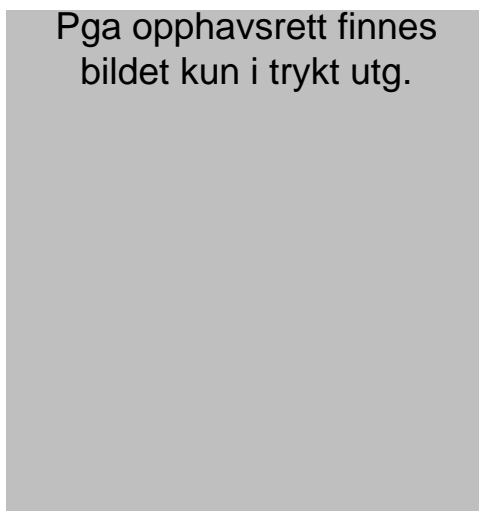
5.1.8.1 Protagonisten

Jeg velger å bruke en kvinnelig protagonist⁸ i egen kortfilm. Selv om actionsjangeren lenge har vært forbeholdt menn er det stadig flere kvinnelige protagonister som trer inn i rampelyset - noe som gleder ei jente av 90 tallet, med hverdager fylt av "girl power" og spennende arkeologiske utgravninger. Karakteren jeg vil bruke i denne fortellingen ble utviklet i bacheloroppgaven, og har fulgt meg i P4 og fram til nå. Hun er en ung kvinnelig protagonist som jeg kaller Iris. Jeg velger å beholder henne på grunn av at hennes foreløpige utviklede karakterkvaliteter hører til i denne filmsjangeren og jeg har sett for meg henne under utviklingen av synopsis og manus. Derfor vil jeg si litt om bakgrunnen for dette valget og hvordan jeg har utviklet henne som rollefigur.

⁸ Protagonist er en betegnelse som brukes om hovedrollen i film eller teater og er den personen, bedriften, landet eller lignende som vi følger i fortellingen. Som regel gjennomgår protagonisten en utvikling, og da gjerne fra svak til sterk (Jacobsen, 2007).

5.1.8.1.1 Iris

Året var 1996, og jeg var 11 år gammel da den britiske jentegruppa Spice Girls slo i gjennom på de norske hitlistene. Dette gjorde inntrykk! Endelig ei jentegruppe som kunne ta opp kampen med 90-tallets boyband! Etter denne krydderekspløsjonen ble det en lang periode med ”girl power” og det på flere arenaer.



Bilde 7 - Spice Girls

Samtidig på videospillfronten ble jeg introdusert for en ung, britisk kvinne som gjennom arkeologiske utgravninger, reiser til historiske steder og møter mytologiske skapninger. Der kjemper hun seg gjennom de mest utrolige utfordringer alene og samler unike artefakter til hennes private samling. Hun er Lara Croft! Vakker, intelligent, vitebegjærlig, og ikke minst: denne dama kan ta vare på seg selv.

I de senere årene har en annen kvinne også gjort sin inntreden, Prosjekt Alice, filmversjonens protagonist basert på videospillet Resident Evil. Hun kjemper tappert og nådeløst mot The Umbrella Corporation, som har sluppet løs et forferdelig virus som ved smitte gjør harmløse mennesker og dyr om til kjøttetende og noe mindre intelligente zombier. Min egen protagonist er derfor ikke så overraskende en kvinne, og disse to damene er helt klart forbilder. De er forenelig med det jeg ønsker at en sterk kvinnelig actionheltinne skal utstråle. Ikke nok med at de er vakre, men de er intelligente, omsorgsfulle, kan nærkamp og vet å håndtere våpen.

Pga opphavsrett finnes bildet kun i trykt utg.

Pga opphavsrett finnes bildet kun i trykt utg.

Bilde 8 - Lara Croft (Tomb Raider Legend) - Bilde 9 - Alice fra Resident Evil Extinction

I kombinasjon av disse to damene, Lara og Alice, har karakteren Iris blitt til den hun er, men siden det i denne kortfilmen ikke er lagt vekt på å bli kjent med hennes rollefigur, må jeg forsøke å få fram hennes posisjon som protagonist, hennes styrke og evne til å være snartenkt gjennom handling, kamera, lyd og klipping. I tillegg har Lara Croft og Alice på ingen måte mangel på våpen, men siden dette er et element jeg velger å fjerne i eget filmarbeid er det viktig at jeg kan gi protagonisten styrke og selvsikkerhet på andre måter.

Navnet Iris er hentet fra gresk mytologi, hvor gudinnen Iris var et sendebud (spesielt Heras). Hun ble framstilt som ungdommelig og vakker (Store norske leksikon, 2011), og jeg syntes dette var et passende navn da jeg stadig sender karakteren ut på oppdrag hvor noe skal hentes eller leveres. Når det kommer til hennes utseende er Iris lys i huden, har halvlangt mørkt hår og mørke øyne i fargen brungrønn. Jeg ønsker at hun skal framstå som atletisk, sunn og hun skal være velstelt. Hun bruker noe sminke, dette er i form av øyeskygge og maskara for å markere øyepartiet, og tilføre henne et "mørkere" blikk, som jeg håper kan tilføre "styrke" - uten at det blir for mørkt og hardt slik at hun oppfattes som antagonist. Klærne er ettersittende i farger som grønt, brunt eller svart. Skoene er som regel grove støvler, med høyt skaft, grove såler og detaljer i form av reimer opp over skaftet. Jeg håper at valget av klær, kan bidra til å plassere henne i rollen som protagonist og tilføre styrke og uttrykke selvsikkerhet. Jeg vil forsøke å gi henne en kledning som kan

oppleves røff, uten at den kan oppfattes som dristig, i tillegg finner jeg store eller "flagrende" antrekk visuelt forstyrrende, og velger derfor å kle henne opp i noe som er nærtsittende.

Tanken bak protagonisten unge alder er at dette kan gi meg rom for å sende henne inn i situasjoner hvor hun kan opptre dumdristig, være litt for ivrig og nysgjerrig som følge av hennes mangel på erfaring. Dette gir henne muligheten for å ta valg i enkelte situasjoner som nødvendigvis ikke er logiske, men som hun likevel kommer seg ut av, og som kanskje kan bidra til å skape spenning.

Noe som også kjennetegner denne filmsjangerens protagonist er glimtet i øyet, bruk av ironi og sarkasme. Siden karakteren Iris er inspirert av Lara Croft tillater jeg meg å bruke følgende eksempel, en kort filmsnutt hentet fra videospillet Lara Croft, Tomb Raider Legend. Denne scenen mener jeg fanger protagonistens "glimt i øye" og evne til ironi, sarkasme og kan spille på det feminine.

Pga opphavsrett finnes bildet kun i trykt utg.

Bilde 10 - Lara Croft ankommer Paraíso

Vi befinner oss i en liten by i Peru, Paraíso, og Lara Croft spaserer rolig inn i byen. Byens folk trekker seg innendørs, hvor de lukker dører og skalker vinduer der hun ankommer byen i sitt vante antrekk med pistoler på hoftene. Lara har sin hjelper Zip "på øret" gjennom trådløs kommunikasjon og sier til han: "They don't seem quite so keen on visitors these days, do they? " Zip svarer kort; "Well hey, you're the one with the guns." Lara responderer rolig og svarer med største selvfølgelighet; "You can't blame me for knowing how to accessorize." (Tomb Raider Legend, 2006, Peru - Unwelcome in Paraíso).

Siden egen kortfilm ikke har replikker vil ironi falle bort, men jeg vil forsøke gi protagonisten dette glimtet i øyet, og om mulig sarkasme gjennom handling, blick og ansiktsmimikk og på denne måten få fram en lekenhet eller humor som hun kan servere sine motstandere.

Med utgangspunkt i ideer, manus, fargepalett og moodboard blir Iris skissert slik som vist i figuren nedenfor. Flere skisser finnes i vedlegg 7 Skissecollage.



Bilde 11 - Skisser av Iris

5.1.8.2 Antagonisten

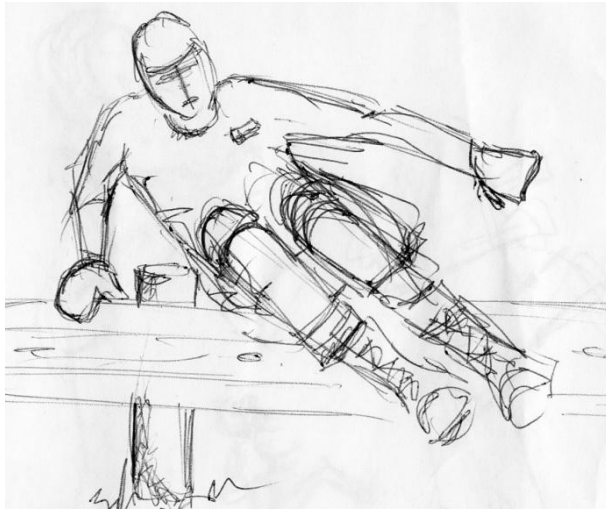
Det blir ikke mye til film uten at hovedkarakteren møter litt motstand og noen utfordringer. Antagonisten er protagonistens motvekt. Antagonisten i denne filmen er en vakt som har tillatelse til å oppholde seg på eiendommen hvor handlingen begynner, og som griper inn da han oppdager den unge kvinnen som ikke har noe der å gjøre.⁹

Antagonisten er basert på mine assosiasjoner av hvordan en vakt eller noen som patruljerer kan se ut og inspirasjonen er hentet fra yrker som vekter, politimann, soldat eller lignende. På lik linje som protagonisten må jeg forsøke å formidle hans posisjon ut fra holdning og kostyme, og synliggjøre at han har tilknytning til stedet.

For meg ble naturlig å iføre han en uniform som kunne gi assosiasjoner til vakt, vekter eller vakthold. Uniformen ville jeg holde i naturfarger og valget falt på blått og svart, noe som kanskje kan forsterke hans tilknytning til stedet, altså vannkraftverket. Basert på mine assosiasjoner av slike yrker velger jeg å kle antagonisten i en mørk blå genser, svart bukse, støvler med høyt skaft og snøring. For meg tilfører dette karakteren "visuell tyngde". Støvler med høyt skaft og snøring gir et tyngre og strengere uttrykk enn for eksempel joggesko eller mokasiner. For at bukse og genser skulle uttrykke det samme ville jeg at buksa skulle ha et refleksbånd nederst på buksebena, og genseren en logo på brystkassens venstre side. Med disse små detaljene håper jeg at dette kan forsterke denne karakterens rolle og posisjon i forhold til omgivelsene.

Det er antagonisten (Vakt I) som jeg hovedsakelig har arbeidet med i forhold til utseende, holdning og kostyme, og selv om han på et senere tidspunkt får assistanse av kollega (Vakt II), har jeg ikke utviklet noen profil for denne karakteren. Det er fordi denne karakteren har en mindre rolle, og jeg vil forsøke å synliggjøre relasjonen mellom disse gjennom at de begge har samme uniform. Derfor vil karaktertrekkene jeg setter for antagonisten også gjelde for vakt nummer to.

⁹ Antagonisten vil være sterk og målrettet hele tiden og er en karakter som ikke utvikler seg. Det er en karakter som på ingen måte vil inngå kompromisser, men som har noen svake sider hvor protagonisten kan sette inn støtet eller utnytte slik at antagonisten overvinnes til slutt. I likhet med protagonisten trenger ikke denne rollen å være i menneskeskikkelse (Jacobsen, 2007)



Bilde 12 - Skisser av antagonisten

5.1.9 Skuespillere, kostymer og rekvisitter

Når det kommer til valg av skuespillere har jeg valgt å benytte meg av to jeg har laget film med tidligere og et nytt tilskudd. De er valgt på bakgrunn av at de har trekk som samsvarer med de karakterene jeg ser for meg, og siden vi har samarbeidet før håper jeg at dette kan redusere opptakstiden og øke effektiviteten på settet. I tillegg var humør og den kreative meningsutvekslingen vi hadde under forrige filmprosjekt veldig inspirerende og gjorde opptaksdagene lystbetont.

Det er også noen praktiske sider ved valg av skuespillere. For det første må en prøve å finne tidspunkter hvor alle kan stille og at alle har mulighet til å stille på opptaksstedene som er valgt. Dessuten har jeg en begrenset tidsramme og det å velge mennesker jeg allerede vet har god kjemi gir meg mulighet for å komme raskt i gang med opptak. Det er også viktig at de er komfortable med å være foran kamera og kan ta i mot instruksjoner og gjerne at de tør bidra med egne ideer.

Bilde 13 - Bildene under viser Iris som ferdig filmkarakter



Bilde 14 - Bildene under viser Vakt I og Vakt II som ferdig filmkarakterer



5.1.10 Valg av utstyr

I løpet av denne prosessen har jeg kommet fram til at jeg vil bruke flere kameraer under opptak enn kun ett. Jeg jobbet mest med enkameraopptak, det vil si at alle opptak skjer med et kamera og det er også jeg som betjener det. Ved å bruke flere kameraer under opptakene håper jeg dette kan redusere opptakstid og eventuelt antall opptaksdager. Det vil gi meg mulighet til å filme samme innstilling fra flere vinkler, utsnitt og perspektiv på samme tid. Det vil fortsatt bare være meg som betjener dem, men jeg har mulighet for å fjernstyre et av kameraene ved hjelp av en fjernkontroll.

Selv eier jeg et videokamera og et speilreflekskamera med opptaksmulighet. I tillegg har jeg mulighet for å låne enda et videokamera. Jeg vil derfor benytte meg av tre kameraer totalt.

En annen fordel med å ha med flere kameraer å velge mellom er om noe skulle skje med et av kameraene. Da har man likevel mulighet for å fortsette arbeidet, og mister ikke en opptaksmulighet på grunn av dette.

Ennå er ikke bildemanus utviklet og jeg vet ikke hvordan handlingen skal bli kinematografisk sett. Men jeg vil ha med meg et lite knippe hjelpemidler under opptak som består av et vidvinkelobjektiv, retningsstyrt mikrofon, et stativ med gode variasjonsmuligheter i forhold til høydeinnstillinger, en gorillafot som er liten - men praktisk da den kan stilles og festes i ulike vinkler, et feste for å montere kamera på for eksempel sykkel, stang, grein eller lignende. I tillegg fikk jeg et tips om at en cam caddie kan være egnet for å opptak med bevegelig kamera, og jeg har fått låne en slik .

Ved siden av dette har jeg ekstra batteripakker og tomme minnekort med mye plass. Det skal ikke stå på dette under en opptaksdag! Jeg har også pakket med et lite utvalg av poser i diverse størrelse for å kunne pakke inn kameraene om det skulle komme nedbør under innspilling.

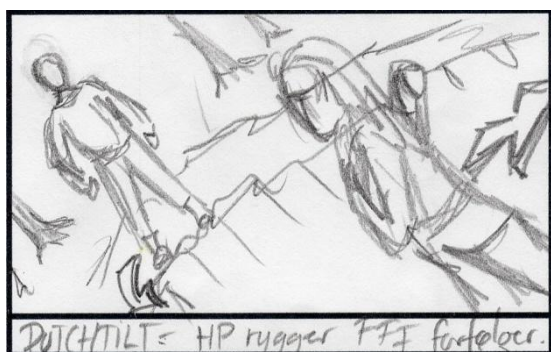
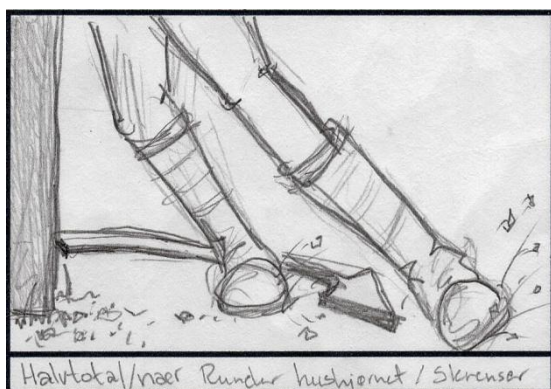
I tillegg tar jeg også med meg en sykkel i tilfelle denne kan egne seg til å gjennomføre innstillinger i form av kjøring. Ellers vil jeg utnytte det området har å by på og se etter andre muligheter for å anvende den teoretiske kunnskapen jeg tilegnet meg gjennom P4.

5.1.11 Bildemanus

I bildemanuset skal historiens hendelser visualiseres og hvert bilde skal illustrerer en innstilling fra filmen. Dette kan fort bli et veldig omfattende arbeid, og jeg velger derfor å

holde meg til en "enkel" strek og tegningene holdes i gråtoner. Jeg vektlegger ikke virkemidler som lys og skyggeforhold da dette ikke er vesentlig for filmen, men retter fokus mot virkemidler som bildeutsnitt, vinkler og perspektiv.

Her er noen innstillinger fra filmen, men det hele bildemanuset er å finne som vedlegg 8.



Bilde 15 - Utdrag fra eget bildemanus

5.1.12 Tillatelser

For å filme på offentlig eller privat eiendom skal det ordnes med tillatelser, men av de valgte opptaksstedene for denne filmen er det kun det første opptaksstedet jeg vil spørre om tillatelse. Felles for alle områdene er at de er tilknyttet eller en del av turstier eller sykkelstier, og man har derfor fri adgang til områdene. Årsaken til at jeg vil ordne med en tillatelse for første opptakssted er fordi jeg ønsker bruke det lille bygget ved elva som en kulisse i forhold til hvor protagonist og antagonist møtes.

5.1.13 Musikk

Musikken jeg vil benytte meg av håper jeg kan bygge oppunder eller forsterke opplevelsen av fart og spenning, og jeg vil fortrinnsvis holde meg til musikk som er instrumental. Når

det kommer til valg av musikk har jeg benyttet meg av musikkjenester som gir en mulighet til å bruke andres musikk til egne prosjekter til liten eller ingen kostnad. Musikkjenester som NRK P3 Urørt med nettadressen urort.p3.no, freeplaymusic.com og musikk som fulgte med i videoredigeringsprogrammet er utgangspunkt for denne letingen.

Musikk er for meg et viktig element i film, men også viktig i forhold til inspirasjon, og jeg vil derfor helt fram til filmen er i slutten av redigeringsfasen lete etter passende musikk. Musikk blir kun presentert her og tatt opp igjen mot slutten av filmprosessen når musikk er valgt og anvendt, men dette er et viktig element, så jeg vil jevnt gjennom prosessen lete etter musikk jeg tror kan skape den rette stemningen. Under letingen vil jeg opprette en musikkmappe hvor jeg skiller mellom musikk jeg er sikker på kan passe eller som jeg liker svært godt, og musikk jeg tror kan passe.

5.1.14 Faglige og didaktiske tanker og refleksjoner fra fase

5.1.14.1 Å velge en ide

Det å bestemme seg for en ide er slettes ikke enkelt, men dette er langt fra prosessens eneste valg. Når valgmulighetene blir mange virker det mer hemmende enn inspirerende, og jeg brukte mye lenger tid en planlagt i ide- og synopsisutvikling. Selv om sjangeren allerede var bestemt, så jeg flere mulige historier å fortelle gjennom denne sjangerens formspråk. I undervisningssammenheng ser en klar fordel med å sette kriterier for filmarbeidet, slik at ikke elevene bruker for mye tid på denne delen av prosessen. At læreren satte konkrete mål for filmarbeidet har aldri lagt noen demper på kreativiteten da jeg selv var elev.

For meg ble det i denne sammenhengen svært nyttig å gjennomføre flere idemyldringer, en metode som jeg synes er effektiv i forhold til å få tanker på gli og ord ned på papiret. Ved å benytte meg av flere idemyldringer la jeg merke til de ordene som stadig dukket opp igjen og etter en opprydning av ideer som ikke ville være mulig, sto jeg igjen med noen ord jeg valgte å ta med meg videre i arbeidet.

5.1.14.2 Gruppearbeid

Når det gjelder forarbeidet er dette en prosess som fint kan gjennomføres alene. Det er tidkrevende, men spennende å få utvikle en ide og se det gradvis ta mer form. Men på en annen side er det helt klart store fordeler ved å arbeide med andre. Det er utrolig nyttig å kunne ha blant annet en ide- og meningsutveksling med litt flere enn bare seg selv. Den dialogen som var mellom elevene jeg besøkte framsto for meg som et bombardement av

ideer og mulige løsninger, og det var virkelig inspirerende og engasjerende. Når et forslag ble lagt fram, ble det raskt møtt med positiv respons, og de bygget videre på innspillet, eller så ble det møtt med et motforslag og etter kort diskusjon gikk arbeidet videre. Driven og effektiviteten kan være mulig å oppnå alene, men det var gruppas dynamikk og dialog som slo meg som en tydelig fordel, og det tok ikke lang tid før jeg hadde lyst til å være en del av prosjektet.

5.1.14.3 Opptakssted

Et opptakssted kan være så mangt, og jeg synes det er spennende å se på nærområdet med "film-briller" på. Det er mange interessante og spennende steder, bygninger, trapper, dører, korridorer, skogsområder, broer, industriområder, parkeringshus og mye mer som inspirerer til film. Det kan være små arkitektoniske detaljer, en stemning eller stedets utforming. Slik som i mitt første møte med demningen. Umiddelbart så jeg for meg en jaktscene hvor protagonisten blir presset over demningen, og det er ingen mulighet for å snu. Riktig nok så jeg for meg en del av disse innstillingen i "helikopterhøyde" og fulgte jakten i et veldig fugleperspektiv, med innslag av kamerakjøring i normalperspektiv, og protagonisten unnslipper ved å kaste seg ut fra demningens høyeste punkt i ført en vingedrakt og fly av sted.

Men med "film-briller" på kan de mest hverdagslige steder og ting plutselig oppleves mer spennende eller interessante, og med tanke på film i undervisningssammenheng kan kanskje et slikt prosjekt åpne elevenes øyne for nærmiljøet og registrere noe de ikke tidligere har viet mye oppmerksomhet. Alt trenger ikke være like dramatisk som scenen over demningen, bare slikt som å stå under høyspentledninger når nedbør i form av enten snø eller regn treffer gir en herlig knitrende lyd, eller når solstrålene bryter gjennom tåkediset over et lite tjern. Stedet er det samme, men hvordan virkemidlene benyttes kan gi de svært ulike uttrykk. Bare ved å legge til musikk kan det lille tjernet gå fra å være trolsk og mystisk, til å oppleves som magisk og gi oss "et lite stykke Norge". Film er et sammensatt mediet, og gir mulighet for mange slags uttrykk, og det kunne være spennende å gi elever tid til å eksperimentere med dette selv, slik at de kan se effekten virkemidlene har når de benyttes ulikt i en og samme scene.

Opptaksstedet "fysiske" størrelse/areal og utforming kan også forsterke handlingen og jeg håper at valget av demningen kan "presse" handlingen framover og konsentrere den siden den ikke gir protagonisten mulighet for å snu eller skifte retning og jeg opplever at den står

i kontrast til forrige opptakssted, skogspartiet, og kan kanskje tilføre handlingen ekstra spenning.

5.1.14.4 Synopsis

I synopsisen tar jeg utgangspunkt i de valgene som ble gjort innledningsvis og forsøker å skrive dette om til en historie. Denne delen av prosessen tok lengre tid enn jeg hadde trodd. Det er mye som skal på plass og jeg har måtte være mer kritisk til hva som faktisk er mulig å gjennomføre enn tidligere i prosessen. Fram til nå har det å arbeide alene vært uten de store utfordringene, men i denne delen av prosessen kunne det vært godt med noen flere å samarbeide med. Siden de fleste av mine tidligere filmarbeider har foregått uten dette trinnet, opplever jeg det å skrive synopsis som krevende, men på samme tid veldig konstruktivt. Man blir presset til å fortelle historien med få ord, og kun konsentrere seg om det man faktisk ser, og ikke alle følelsene man tillegger de ulike stedene, karakterene eller handlingene. Dette krever tilvenning for min del, men med synopsis på plass har man et godt grunnlag for det videre arbeidet, og dette steget bør absolutt være en del av filmprosessen i undervisningssammenheng. Gjennom synopsisen får man fram "grunnideen" til historien og får satt ord på den handlingen som skal "virkeliggjøres".

5.1.14.5 Manus

I arbeid meg eget manus har jeg valgt å holde dette veldig enkelt. Siden det var kun jeg som skulle arbeide ut i fra dette ble det skrevet som en sammenhengende tekst, men hver avsnitt markerte en endring i opptakssted eller en vending i handlingen.

5.1.14.6 Bildemanus

Jeg har ikke mye erfaring med å lage bildemanus, og som skrevet innledningsvis har jeg i de fleste filmarbeider brukt "stup og skyt"- metoden. Bildemanus er ikke ukjent for meg da jeg har sett denne arbeidsteknikken i flere "behind the scenes" av ulike filmer opp gjennom årene, men jeg har aldri benyttet meg av dette selv før i bacheloroppgaven. Eneste årsak til dette kan nok betegnes som utålmodighet. Tegning har og er min måte å få utløp for tanker og ideer, men noen ideer krever "mer plass" eller en form for 360 graders visning, og tegning oppleves til tider begrensende og ideen blir "fanget i det to-dimensjonale". Det har derfor vært lettere å gå rett i gang med filmingen og på den måten sette ideen ut i live.

På grunn av manglende erfaring og en utålmodig sjel, har bildemanuset vært mest krevende, sett i forhold til arbeidsmengde og tid. I et gruppearbeid er det klart en fordel når man kan fordele filmens innstillinger mellom flere, og i tillegg ha flere å diskutere hvilke

utsnitt som skal benyttes. For å gjøre arbeidet oversiktlig delte jeg opp bildemanusprosessen i tre deler, med utgangspunkt i opptaksstedene. På den måten ble det mindre omfattende, men jeg brukte likevel mye tid på å tegne de ulike innstillingene, og når jeg så over bildemanuset i etterkant var det flere av utsnittene jeg ikke lenger var sikker på om var rett. Noe som opplevdes demotiverende for det tar tid å tegne nye, og en ny innstilling får konsekvens for innstillingene før og etter.

Det beste med å benytte seg av et bildemanus er at jeg ble "konfrontert" med det å ha eller tilegne meg bildeforståelse i forhold til det å fortelle en historie. Bildemanus virker veldig strukturerende og gir en god mulighet til innsikt og forståelse for filmens språk. Denne delen av prosessen kunne vært effektivisert om jeg hadde forenkelt tegnestreken og kanskje gjort som elevene i filmprosjektet hvor tegningene skal befinne seg over "fyrstikkmenneske" nivå.

En annen mulighet kunne være å bruke stillbilder, og reist til de ulike opptaksstedene å prøve-fotografert et bildemanus. På den måten kunne jeg raskere sett innstillingene i forhold til hverandre og gjort endringer, og eventuelt overført disse til tegnede bilder eller tegnet inn karakterene i fotografiet. Dette kan også gjennomføres i undervisningssammenheng, og gi elevene et alternativ eller supplement til det å tegne, og på den måten få øvelse i kamerabruk.

5.1.14.7 Film i ulike fag og på tvers av fag

Jeg tror filmarbeid kan gjennomføres i alle av skolens fag, fra de mer fiksjonsbaserte filmer til filmer av mer dokumentarisk karakter. Elevene kan lage en instruksjonsvideo i kroppsøving, naturfag eller i mat og helse. Gjenfortelle tidligere historier/tekst i samfunnsfag eller norsk, eller lage fiktive mysterier, dramaer eller spenningsfilmer. Og med litt planlegging kan man også lage film på tvers av fagene. Filmens innhold og karakter blir formet ut fra hvilke mål som blir lagt til grunn for prosjektet, i tillegg til elevenes kreative ideer og egne interesser.

5.1.14.8 Anvendelse av de grunnleggende ferdighetene

I første fase er det filmens historie, utforming og planlegging som er i fokus og i denne fasen får elevene benyttet seg av sine skriftlige og muntlige ferdigheter, men også leseferdigheten. Elevene må finne inspirasjon til eget skapende arbeid gjennom det å kunne lese og tolke ulike tegn og symboler, for så å anvende seg av dette i egen produksjon. De skriftlige ferdighetene er ikke begrenset til bare tall- og bokstavtegn, men favner bredt når

det kommer til det å dekonstruere eller konstruere et budskap. Elevene skal selv kunne uttrykke seg gjennom ulike typer tegn og symboler, og i en filmprosess får de uttrykket seg gjennom tekst, tegninger, bilder og video og elevene får stifte bekjentskap til symboler og tegn slik at de kan oppnå en mer effektiv kommunikasjon for det budskapet som ønskes å sendes mottaker.

For å gi gruppene eller elevene et innblikk i de andres prosess, kan en løsning være å holde en muntlig presentasjon av synopsis og bildemanuset for hverandre. Dette kan virke inspirerende for andre medelever og man kan gi rom for at medelever kan komme med spørsmål til presentasjonen, og bidra med innspill underveis i prosessen, og ikke bare etter framvisningen av ferdig produkt. Gjennom gruppearbeidet må elevene delta muntlig for å utvikle historien, og jeg tror at det er en fordel at antall medlemmer holdes til ca 3-4 medlemmer. Da vil de fleste ha mulighet til å bidra, og få mulighet til å prøve seg i de ulike oppgavene som en filmprosess består av.

5.1.14.9 Forholdet mellom teori og praksis

Slik som jeg har lagt opp egen prosess er det ikke mye av de digitale ferdighetene som blir benyttet i første fase, men om jeg hadde hatt mer tid til rådighet ville jeg vekslet mer mellom teori og praksis. I egen film er jeg opptatt av å finne måter å skape opplevelsen av fart og spenning, og omgjøre den teoretiske kunnskapen jeg tilegnet meg gjennom arbeidet i pilotprosjektet. Det ville vært spennende å gjort noen "stikkprøver" og fått testet noen av ideene før opptak, for å se om de fungerer eller om noe bør korrigeres før jeg går videre til opptaksfasen. En av grunnene til at jeg har eliminert denne muligheten er rett og slett fordi det ville tatt for mye tid, siden det er mye som skal gjennomføres i dette arbeidet totalt sett. Men i en undervisningssituasjon tror jeg det ville vært spennende å vekslet mer mellom teori og praksis og trekke praktiske øvelser tidligere inn i prosessen. Ved å veksle slik kan elevene raskere få konkretisert teorien og kanskje på den måten få en bedre forståelse for de ulike virkemidlene og det audiovisuelle språket, slik at de har skapt seg en referanseramme når de kommer til opptaksfasen.

5.1.14.10 Begrep

Begrepene som elevene må få et forhold til i filmarbeid har nok de fleste av dem kjennskap til fra andre områder av kunst og håndverksfaget, og de har sikkert tatt disse begrepene i bruk gjennom analyse av reklame og film i norskfaget. I tillegg har de egne erfaringer og kunnskap om denne måten å kommunisere på, enten om valgene er gjort bevisst eller ubevisst i egne praktiske arbeider. Jeg tror det vil være hensiktsmessig å knytte praktisk

øvelser tett opp til teorien som man fortløpende introduserer elevene slik at de kan få et mer bevisst forhold til virkemidlene og denne måten å formidle et budskap.



5.2 Fase II - Opptak

I dette kapittelet tar jeg for meg det som knyttes til opptakssituasjonen. Det vil si slik som hvordan opptaksdagene foregikk med tanke på uforutsette endringer, praktiske og tekniske utfordringer og med forberedelser til neste opptaksdag og fortløpende gjennomgang av materialet. Jeg har også valgt å inkludere beskrivelser og begrunnelser av noen av de valgene jeg har gjort under opptak knyttet til kriteriene jeg satte for egen film og i forhold til å skape opplevelsen av fart og spenning. Kapittelet struktureres etter opptaksdagene.

5.2.1 Rammer for opptaksdagene

Rammen rundt opptaksdagene er lik for de alle og derfor velger jeg å presentere kriteriene for disse dagene før jeg går nærmere inn på hver av dem. Hendelsene jeg skriver om for hver av de ulike dagene er situasjoner som har gitt meg utfordringer eller vanskeligheter eller på en eller annen måte gitt meg noen nye erfaringer og kunnskap. Uten om dette har opptakene blitt gjennomført "etter boka".

I planleggingen av å finne opptaksdager var det tre mulige opptaksdager i nær fremtid hvor det passet for alle som skulle delta i innspillingen. Jeg ville komme raskt i gang og valgte å begrense det til følgende tre dager, 02, 08 og 15 oktober. Opptakene måtte gjennomføres i helgene av hensyn til skuespillerne og jeg valgte å ha en opptaksdag per helg. Ved å ha både lørdag og søndag som mulige opptaksdager, kunne vi velge den dagen som passet best sett ut i fra værutsiktene. Jeg ville konsentrere opptaksdagene så mye som mulig i forhold til hverandre, slik at ikke værforholdene skulle rekke å endre seg for mye fra en opptaksdag til den neste, med tanke på at vi nå var i oktober og både frost og snø ikke var langt unna.

Siden jeg begrenset det til en opptaksdag per helg ville jeg utnytte dagen til det fulle og vi møttes for avreise til opptakssted klokken ni og avsluttet dagene klokken fem. Jeg håpet at vi i løpet av disse timene kunne være effektive, slik det ble mulig å være ferdig med opptakene i løpet av tre valgte dagene. Vi lastet utstyr og mat inn i bilen og kjørte sammen til opptaksstedet. På veien informerte jeg om hvordan dagsplanen så ut og ga en kort gjennomgang av hva som skulle filmes så vi kunne komme raskere i gang på settet. Jeg ga skuespillerne en liten oppgave ved siden av, å hjelpe meg å dokumentere denne delen av prosessen og min rolle på sett ved å ta noen bilder underveis når de hadde mulighet.

Som en liten oppmuntring til skuespillerne sørget jeg for en fristende lunsj som besto av nystekte og nysmurte rundstykker servert med både noe kaldt og varmt å drikke inntil. I

tillegg hadde jeg pakket med noe søtt for påfyll av energi i form av kjeks og sjokolade. For med dette manuset ville det bli mye løping. Lunsjpausen hadde vi mellom klokken tolv-ett, alt ettersom når det var naturlig med en pause eller når konsentrasjonen begynte å svikte.

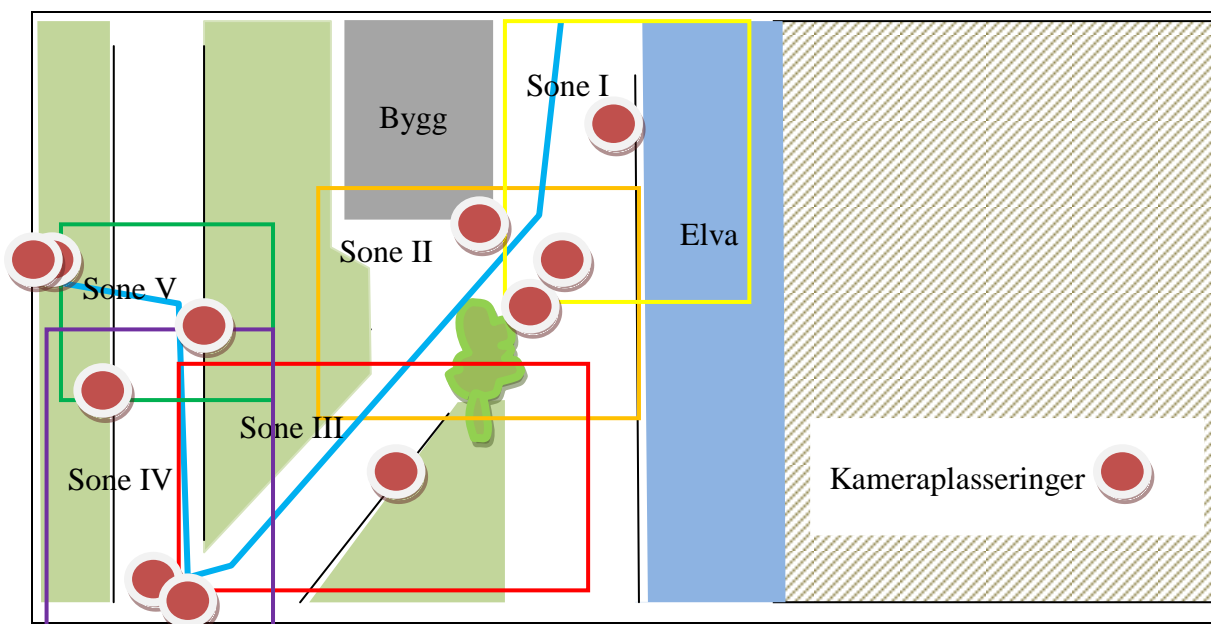
5.2.2 Opptaksdag I

Opptakene denne dagen skulle foregå ved vannkraftverket, i skogen og ved jernbanebrua, og med meg på opptaksstedene var "Iris" og "Vakt I". Jeg ville gjøre opptakene kronologisk og håpet at det å starte med begynnelsen av historien kunne gi oss en mulighet for å omstille oss og komme inn i hver av våre oppgaver. Min erfaring fra tidligere filmprosjekt er at man bruker gjerne litt tid på å komme inn i rollen hver av oss er tildelt og det er en omstilling å "tenke film".

5.2.2.1 Vannkraftverket

Vi ankom vannkraftverket og losset utstyr ut av bilen og samlet oss nede ved det lille bygget hvor hele historien begynner. Været denne dagen var grått, med regnvåte omgivelser, og tidvis lett duskregn, men dette la ingen demper på stemningen.

For å gjøre området mer oversiktlig filmmessig for meg selv delte jeg opp dette området i mindre deler som jeg har kalt soner. Jeg har passet på at sonene overlapper hverandre så det i redigeringen kunne gi en jevn overgang fra en innstilling til neste. Med overlapping tenker jeg at klippingen vil gå enklere for seg og jeg har stort sett valgt å holde meg til høyre for akselen eller midt på.



Figur 6 - Inndelingen av vannkraftverket

I de fleste sonene har jeg valgt å holde meg til høyre for å skape illusjonen av at veien hun følger svinger til hennes høyre og at dette er den eneste veien ut av området. Egentlig har hun mulighet for å springe til venstre, og noen hundre meter bortover denne veien er bilveien. Noe jeg synes ville være uheldig for filmen om dette skulle synliggjøres, for da ville strengt tatt historien vært over siden fluktbilen kunne ventet på henne der. Men det var disse bakkene, eller vinklene jeg likte med stedet, så jeg ville forsøke å lede seerens blikk langs den veien hun må følge og at bakkene tilførte en ekstra utfordring og spenning i forhold til handlingen. Dessuten synes jeg selve "svingen", bruddet mellom de to bakkene, og dens vinkel er et spennende element som jeg vil trekke inn i filmen, og håpet å aktivisere dette punktet.

5.2.2.1.1 Sone I - Åpningsscenen

Det hele begynner ved det lille bygget langs elva. Jeg og "Iris" gikk opp langs bygget for å undersøke stedet hvor den første scenen skulle gjennomføres. Og her støtte jeg på dagens første utfordring. Det ville ikke være lett å bevege seg inntil bygget, eller å småspringe fra byggets bakside til framside for steinene var grove og ustødige, så det å finne et godt fotfeste ville bli vanskelig. Vi gjorde noen forsøk, men det ble en vaklete gange og ikke slik jeg hadde sett det for meg at den unge kvinnen skulle gjøre sin entre eller forlate stedet. Etter mange nok forsøk måtte vi akseptere at det ikke ville bli lett å springe eller gå raskt ned denne bakken uten at det ville bli en ustødig gange. Så etter en del opptak valgte jeg å gå bort fra bildemanuset og forsøkte å finne andre kameravinkler og bevegelser som kunne "dekke over" eller minisere denne vaklete gangen. Men som sagt er første opptakssdag litt spesiell og man bruker litt tid på å omstille seg. Der og da opplevde jeg ikke valgene jeg gjorde som spesielt vellykket, men jeg var usikker på om dette skyldes avviket fra manus eller om det rett og slett var fordi de nye ideene ikke fungerte godt nok. Jeg bestemte meg for å gjøre en del opptak i ulike vinkler og utsnitt, og håpet at jeg i gjennomgangen av råmaterialet ville bli positivt overrasket, hvis ikke fikk vi gjøre nye opptak neste gang. Men som om dette ikke var nok så fikk "Iris" strekk i låret under et av de første opptakene. Noe som var uheldig siden resten av scenene denne dagen hovedsakelig gikk ut på å løpe.

En annen utfordring som jevnlig dukker opp i denne delen av prosessen er timing. Timing er i enkelte tilfeller vanskelig. En ting er når det er kun en skuespiller å forholde seg til, for da har jeg valgt å bruke en teknikk hvor jeg teller rolig ned fra tre, hvor en er "stum". Det

betyr at jeg har begynt å filme og skuespiller kan komme når han eller hun er klar. Dette fungerte ikke like godt med to aktører. Slik som da Iris skal bevege seg ned bakken mot fronten av bygget og vakta skal gå mot døra og låse den opp. Her startet de ulikt og dette resulterte i at vakta måtte "låse opp" døra veldig lenge før han oppdager den unge kvinnen, noe som fungerer svært dårlig siden de begge er å se i bilderamma hele tiden. Etter en del tagninger fikk vi det til, men det å signalisere til to og forsøke at disse to matcher hverandres fart uten mulighet for å se hverandre, tok noen forsøk. Under seinere opptak når de begge skulle i bildet signaliserte jeg ned som tidligere, men i tillegg ga jeg et nikk eller vink så de kunne begynne samtidig. I noen tilfeller har jeg også bare sagt "klar" som betyr at jeg filmer og de kan begynne.

5.2.2.1.2 Sone II

Dette er en forholdsvis kort sone og omfatter når Vakt I oppdager Iris og hun legger på sprang med Vakt I i hælene, og vi følger dem et lite stykke oppover i den første bakken. I bildemanuset hadde jeg flere innstillinger før de kom til bakken, men under opptak syntes jeg dette ble tamt og litt kjedelig. Jeg ville fremheve farta og forsterke kontrasten til den roligere gangen i de tidligere innstillingene, derfor endret jeg litt i forhold til bildemanuset slik at de begge befinner seg i samme ramme, men spredt fra hverandre, for deretter å samle dem og presse og konsentrere begynnelsen av jakta inn i en ramme.

Når jeg skulle filme at den unge kvinnen var oppdaget og legger på sprang ut av området med vakten i hælene tenkte jeg at det å følge henne med "horisontal kjøring" kunne forsterke opplevelsen av fart. Det var her jeg fikk bruk for Cam caddien. Den ga meg et bedre grep slik det var lettere å konsentrere seg om å holde Iris og vakta i bildet og i tillegg klare å holde et øye med hvor jeg selv hadde retning. Dessverre var det ikke like lett å holde kamera stødig slik at det blir en jevn føring, men det viktigste var å få de begge innenfor samme ramme, og få med fartsøkningen. Vi gjorde ikke mange opptakene her, men jeg håpet at jeg gjennom disse innstillingene fikk "fanget" opplevelsen av fart og begynnelsen på flukten slik at vi i neste scene var i gang med selve løpesekvensen.

Siste del av sonen går med til at Iris får et bedre grep om røret, ved å kaste det over skulderen og lar det henge på ryggen med reima tvers over brystet. Bare denne lille bevegelsen tok noen forsøk. Jeg lot henne øve noen ganger uten å måtte løpe fort, slik at bevegelsen kunne "sette" seg og hun slapp å slite seg fullstendig ut. Deretter fulgte det opptak i riktig tempo, men fortsatt med noen forviklinger, før det satt som det skulle og vi var klare for neste sone.

5.2.2.1.3 Sone III

I denne sonene benyttet jeg meg av to kameraer som gjorde opptak samtidig. Dette hovedsakelig av hensyn til skuespillerne som hele tiden måtte løpe, og mer løping ventet dem. På denne måten kunne jeg få mest mulig ut av hver gang de måtte løpe, slik at det kunne bli færre opptak og at jeg begrenset tidsbruken. Det ene kameraet plasserte jeg på toppen av bakken midt på eller til høyre for aksen som skuespillerne ville følge opp bakken og ut av bildet, og et håndholdt når Iris runder svingen og fortsetter videre inn i neste bakke. Her var det igjen avgjørende med timing. Siden Vakt I skal avskjære Iris i neste bakke bør deres fart fra denne innstillingen til neste matche hverandre, så Vakt I i det hele tatt ser ut til å rekke og avskjære henne.

5.2.2.1.4 Sone IV

Dette er den siste bakken hvor Iris blir presset av Vakt I til å skifte retning. På samme måte som i sone II ville jeg at de skulle begynne hver for seg for så å samles før hun nærmest rikosjerer ut av veien og inn i skogen. Her ble det viktig for meg å få de begge innenfor bilderamma og at timingen var korrekt, og at tempoet stemte overens med forrige opptak fra første bakke og sving.

For å få de begge innenfor samme ramme og klare å følge bevegelsesretningen deres valgte jeg å benytte meg av fugleperspektiv og følge etter dem med håndholdt kamera. Dette ble mange ting å konsentrere seg om på en gang. Iris og Vakt I måtte selv prøve å regulere farta og timingen, mens for meg ble det viktig at jeg klarte å føre kameraet stødig og fikk de begge innenfor bilderamma. Her var det vanskelig å få til timingen så jeg delte til slutt opp denne bakken i to deler, hvor jeg i siste del av bakken der de nesten møtes endrer utsnittet til dutch tilt. Men været ga meg en utfordring, og på grunn av lysforholdene ble forgrunnen så mørk mot den lyse himmelen og jeg var ikke så fornøyd med dette resultatet, og måtte finne en annen måte å filme dette møtet på. Jeg gikk derfor over til kamera på stativ og justerte litt på vinkelen så ikke overlyset ble så dominerende som når jeg fulgte dem. Jeg satte kameraet i dutch tilt posisjon og i et froskeperspektiv som en kontrast til håndholdt kamera i fugleperspektiv fra forrige innstilling og vinkelen ville kanskje kunne gi opplevelsen av at Vakt I "plutselig" dukker opp på siden av Iris.

Etter noen forsøk opp denne bakken ble vi oppmerksomme på at Iris måtte holde seg nærmere autovernet for at vi skulle få effekten av at hun plutselig oppdager vakta og brått vender ut mot venstre. Under flere av opptakene holdt hun seg allerede for langt ut mot venstre, så innvirkningen fra Vakt I når han hopper over autovernet ble ikke like dramatisk

eller effektiv som jeg hadde sett for meg. Dessuten måtte Iris gjøre bevegelsen tydeligere med bruk av beina og overkropp som tydeliggjør at hun skifter retning.

5.2.2.1.5 Sone V

Sone V er vannkraftsverkets siste sone og her har jeg konsentrert handlingen til å gjelde fra der Vakt I hopper over autovernet og presser Iris ut av veien og inn i skogen. Her brukte jeg også to kameraer, hvor et var på det største stativet og det andre var festet til camcaddien som jeg vekslet mellom å bruke som håndholdt eller plantet. I denne siste sonen var det flere elementer jeg hadde lyst å fremheve. Slik som vaktas føtter når han lander etter å hoppet over autovernet, slik at bevegelsen ble mer kontant og "skremmende" og jeg ville forsøke å fange blikket hans gjennom en POV¹⁰ innstilling for å vise hva Iris plutselig oppdager.

Ideen om å ha en innstilling med Vakt I's sko som treffer asfalten fikk jeg på stedet da selve lyden var så fremtredende og ga god effekt i forhold til situasjonen, i tillegg ga autovernet fra seg en flott "klang" som kunne være en fin effekt. For å forsterke opplevelsen av tyngde og selve lyden når skoa treffer asfalten valgte jeg å bruke froskeperspektiv med nært utsnitt, og håpet at POV innstillingen var med på å understreke at Iris blir presset ut av veien.

Når Iris rikosjerer inn i skogen har jeg valgt å bryte med aksene som jeg har forsøkt å følge fram til nå. Her skal vakta gripe etter henne, og for å gjøre scenen litt mer oppjaget tenke jeg at det å bryte aksene kunne skape mer dramatik eller kaos. Her er begge kameraene på stativ og det var viktig at kameraene ikke filmet hverandre, så vi kamuflerte godt med løv og kvist. Det ene kameraet er rettet mot Vakt I og hans bevegelse når han kaster seg etter Iris, og kamera to er plassert høyere opp for å fange begge to i samme ramme. Dessuten ville jeg ha kameraene plassert i front av dem slik at Iris og vakta kommer mot kameraet. Jeg tenkte at om Vakt I kaster seg fram mot kameraet er det mer spennende enn om jeg skulle fulgt etter dem. Utfordringen under disse opptakene var å få rett utsnitt i forhold til Vakt I som kaster seg fram og griper etter foten til Iris. Dette tok mange tagninger for i begynnelsen var det viktig at Vakt I var innenfor ramma i det han treffer bakken, og i disse opptakene endte han som regel for høyt opp og nesten ute av ramma. Dessuten etter at opptakene i nært utsnitt var gjennomført ble jeg oppmerksom på at han hadde glemt å reise seg og fortsette jakten slik at jeg hadde en overgang til neste innstilling. Det ble derfor helt nødvendig å få dette med i de siste innstillingene hvor de begge skynder seg opp

¹⁰ POV =Point of View. Kameraet brukes subjektivt

skråningen inn i skogen, så vi ikke får inntrykket at vakta bare blir liggende for så i neste innstilling er på vei opp skråningen etter henne.

Etter at vi var ferdig med filmingen ved vannkraftverket forflyttet vi oss til skogen og jernbanebrua. Og siden vi alle var litt slitne og sultne, spiste vi lunsj før vi gikk i gang med neste økt.

5.2.2.2 Skogen og jernbanebrua

Mens skuespillerne gjorde seg klare for opptak ville jeg undersøke forholdene på brua. Siden det hadde regnet med jevne mellomrom var jeg redd svillene ville være for sleipe og at det ville være direkte farlig å sende noen løpende over. Dette viste seg å stemme. Svillene var glatte og sleipe og avstanden dem i mellom er for stor til at man selv på tørt underlag kan løpe helt uanstrengt, så valget var enkelt - denne scenen måtte droppes, selv hvor flott denne rødrustne brua er i det grønne.

Dette førte til at de kommende innstillingene ble gjennomført i bare grønne omgivelser og første opptakene vi gjorde i skogen er innstillinger jeg kaller overgangsinnstillinger, og skal fungere som overgangen fra forrige området og lede opp til konfrontasjonen. Det ble derfor viktig at Iris og vakta hadde litt høyt tempo til å begynne med, og at de nå hadde større avstand dem i mellom siden vakta falt til bakken før han kom seg videre. Jeg valgte derfor å gjøre separate opptak av dem, men var nøye på at de fulgte samme bane, slik at seeren hadde noen referansepunkter som et tre eller en lysning, noe som kunne forsterke opplevelsen av denne avstanden.

I disse opptakene var jeg opptatt av å variere mellom stativ og håndholdt og veksle mellom stødig og ustødig kameraføring og variere utsnitt. Siden jeg ikke fikk benyttet meg av jernbanebrua ble ikke disse innstillingene gjort etter bildemanus. I tillegg begynte mine medhjelpere å bli slitne etter flere timer med løping, så for å være mer effektiv, men likevel ha litt å velge mellom benyttet jeg meg av to og tre kameraer samtidig. Når disse opptakene var i boks var det tid for konfrontasjonen.

5.2.2.2.1 Konfrontasjon

For å lede opp til konfrontasjonen undersøkt jeg terrenget å fant en liten høyde som kunne fungere som skjulestedet for Iris. Innstillingene nå gikk med på å filme Iris som søker tilflukt bak denne høyden. Hun kommer springene mot den lille høyden, hopper inn ved siden av den å søker tilflukt.

Neste steg ble å fange situasjonen der Iris reiser seg opp å ser rett på Vakt I. Her ville jeg følge Iris i det hun reiser seg med en håndholdt heving. Utsnittet fungerte greit, med det var igjen denne timingen da. Møtet mellom Iris og Vakt I skulle oppleves kontant og gi opplevelsen av at han plutselig står foran henne, slik at hun føler seg presset til å stanse flukten. For å skape litt mer spenning valgte jeg å avslutte hevingen med en veksling til dutch tilt. Deretter går vakta rolig og kontrollert mot henne ned fra høyden og gjør tegn til at han vil ha overrakt gjenstanden hun bærer. Det som var viktig å passe på nå var blikkretning, kroppsholdning og tempoet i bevegelsene. Selv om vakta måtte ned fra høyden ville jeg helst at han ikke slapp Iris med blikket, og at han holdt seg rak og truende. For å forsterke hans posisjon valgte jeg å gjennomføre innstillingen i froskeperspektiv slik at han virket dominerende og truende. Denne holdningen ble viktig at vi fikk med til neste innstilling og når Iris skal overrekke røret.

I de følgende innstillingene av nesten-overrekkelsen var det var noen småting som medførte utfordringer. Slik som å få "rett" fart og utgangsvinkel på røret når det kastes i lufta slik at det med klipping så ut til å bli kastet rett opp og ikke bakover. Når det gjaldt selve sparket var det viktig at Iris hadde med seg bevegelsen fra forrige innstilling slik at hun tar armene ned etter kastet og denne bevegelsen trekkes med inn i sparket. Hun var også nødt til å huske på å strekke armene mot røret som liksom er på vei ned for å ta det i mot.

Denne scenen var mest krevende av dagens opptak for min del (skuespillerne fikk endelig ta det litt med ro), og den ga meg mange nye og spennende utfordringer og erfaringer. Utfordringene er hovedsakelig knyttet til klipping, retning, forholde seg til aksene og at handlingen må utføres i "riktig" hastighet og bevegelsesretning, og jeg var spent på å se igjennom råmaterialet. Scenen inneholder mange andre små detaljer som man knapt tenker på, slik som blant annet at Vakt I som trøblet noe med å gripe tak i walkien som er festet til sidelomma for tilkalling av assistanse, eller at Iris måtte holde seg rolig i et sekund etter at røret var kastet i lufta, selv om hun helst ville kikke opp eller trekke seg unna. Så med alle disse små tingene tok det mange forsøk og lang tid før vi kunne si oss ferdig med akkurat selve konfrontasjonsscenen.

5.2.3 Opptaksdag II

Opptakene denne dagen skulle foregå ved vannkraftverket, i skogen og ved demningen, og med meg på opptaksstedene var "Iris", "Vakt I" og "Vakt II". Det var enkelte av innstillingene fra sist som ikke fungerte så godt og noen jeg følte manglet, så vi måtte

tilbake til vannkraftverket å gjøre disse. Vi var heller ikke ferdige med opptakene i skogen og konfrontasjonen og dagen skulle avsluttes med filming på demningen. Jeg regnet med at vi denne gangen ville komme raskere inn i hver våre roller og at det ville være mulig å rekke å gjøre det meste ferdig på denne dagen.

5.2.3.1 Vannkraftverket II

Etter gjennomgangen av opptakene fra forrige opptaksdag laget jeg et bildemanus bestående av skjermbilder av innstillinger som jeg mente burde korrigeres, eller som manglet, med kommentarer til hvert av bildene. Dette var for å gjøre opptakene ved vannkraftverket mer effektive, slik at vi ikke brukte unødvendig tid på dette opptaksstedet, da vi hovedsaklig skulle filme ferdig i skogen og gjøre ferdig opptakene på demningen.

Opptakene denne gangen gikk uten de store utfordringene, men i motsetning til været forrige helg hadde vi denne dagen strålende sol, blå himmel med hvite skyer. Noe som kunne gi meg utfordring i redigeringsprosessen, siden klippene ville skille seg fra hverandre og det ville ikke være like lett å dekke over at det var gjort på to dager. Derfor gjorde jeg noen ekstra innstillinger slik at jeg forhåpentligvis hadde mulighet for å bruke kun opptakene fra denne dagen. Opptakene gikk forholdsvis raskt og dette skyldes nok at vi visste hva det gikk ut på, og vi var alle litt sikrere i hver av våre roller.

5.2.3.2 Skogen og konfrontasjon II

Denne gangen rettet jeg fokus på ansiktsuttrykk, gester og konfrontasjonen mellom Iris og Vakt I. Jeg gjorde også noen opptak av bare Vakt I, da jeg i gjennomgangen syntes det manglet en del innstillinger av han og hvordan han leter etter den unge kvinnen. Med noen ekstra opptak av Vakt I, kan jeg velge mellom å se "jegeren og byttet", for å kunne bygge opp spenningen.

5.2.3.3 Vannkraftverket - tredje gang III

På vei til demningen tok vi en kort stopp innom vannkraftverket nok en gang. Jeg satt igjen med en følelse av at jeg savnet noen innstillinger, og mine medvirkende var positive til å gjøre et stopp før det bar videre til demningen.

Avgjørelsen for å gjøre disse opptakene var hovedsakelig på grunn av værforholdene, siden flere av innstillingene fra sist var svært gråe og regntunge, og denne dagen var solfylt med tørt underlag. Eneste minuset med å gjøre opptakene noen timer seinere var at lysforholdene hadde selvfølgelig endret seg og flere av sonene som var badet i sol lå nå i

skyggen. Men siden vi alle hadde energi og motivasjon til å gjøre noen nye opptak, så ville jeg ikke kaste bort denne muligheten til tross for endrede lysforhold.

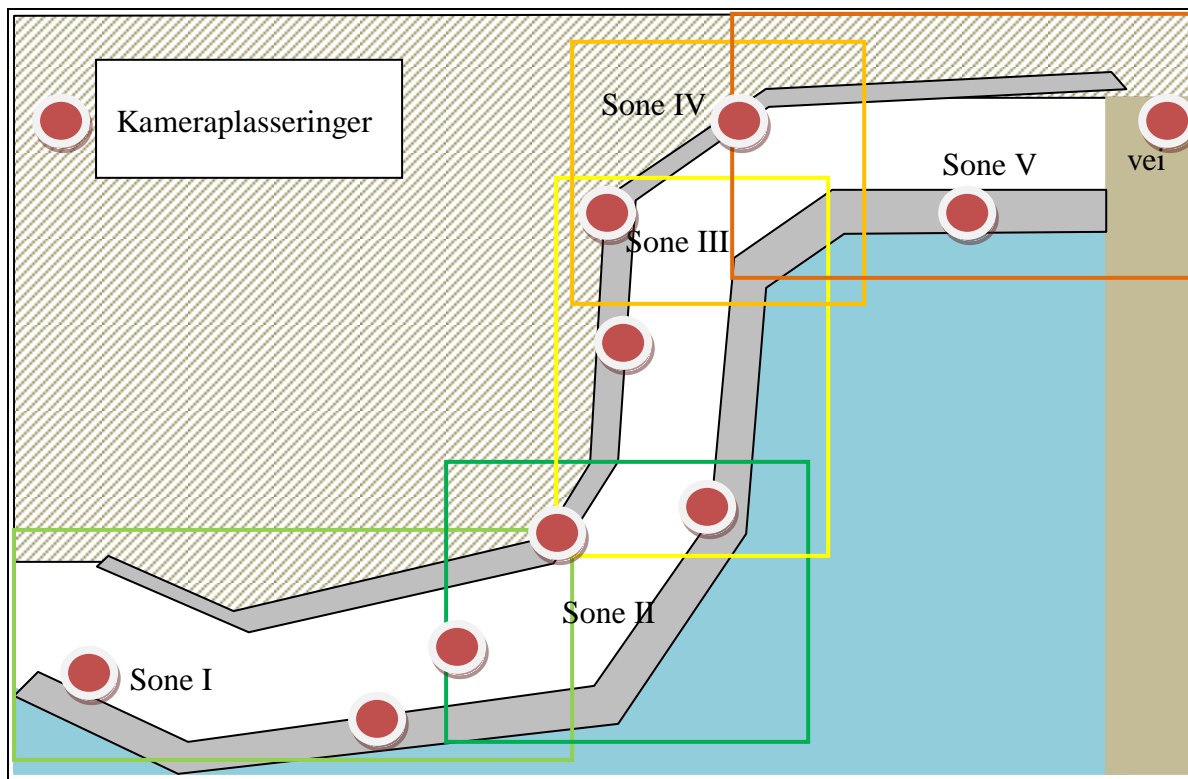
5.2.3.4 Demningen

Endelig var vi kommet til siste opptakssted og Vakt II skulle snart få gjøre sin entre. Han var litt spent på hvordan dette skulle foregå, for han hadde ikke vært med på filmarbeid før.

Det første jeg var nødt for å finne var en "overgangs" innstilling hvor Iris og Vakt I kommer ut av skogen og ut på demningen. Her var vi svært heldige og jeg fant en mulighet rett ved demningen slik at jeg kunne spare noen innstillinger på å få Iris og Vakt I ned til demningen. Området hadde en fin helling ut fra skogsområdet og det var mulighet for legge inn et lite hopp ned til demningen, slik at jeg kunne lage noen naturlige brudd i all løpinga.

Det er her Vakt II kommer springende til unnsetning, men det var noe som manglet under de første opptakene. Når Vakt I nesten er nede på demningen skulle han kaste et blick i den retningen Vakt II befinner seg for å "introdusere" han og inkludere han i handlingen som nå skulle utspille seg. Jeg var så opptatt av å følge med på Vakt I's bevegelser ned hellingen at jeg ikke la merke til at vi manglet denne gesten før etter en del prøver og opptak. Men når vi fikk denne på plass satt jeg igjen med følelsen at innstillingene trakk Vakt II inn og jeg hadde mulighet for å holdet tempoet oppe.

Opptakene som fulgte nå var på selve demningen og i likhet med vannkraftverket delte jeg denne også opp i soner, men jeg forsøkte å begrenset antall opptak over demningen da all denne løpingen oppleves svært monoton. Demningen er lang og jeg ville bryte den opp og forsøke å tilføre spenning gjennom varierte vinkler og utsnitt, og plasserte ut kameraene slik som vist i inndeling av demningen under. Disse varierte mellom normal-, fugl- og froskeperspektiv, med varierende utsnitt.



Figur 7- Inndelingen av demningen

5.2.3.5 Bilscenen

Med demningen tilbakelagt gjenstår scenen med "flukt bilen" og hvordan Iris unnslipper vaktene. Her ble det litt av de samme utfordringene som jeg støtte på under konfrontasjonsscenen med tanke på klipping. Det var viktig at Iris løfter blikket mot veien og (den imaginære) bilen som kommer henne til unnsetning når hun løper det siste stykket. Og i innstillingene som fulgte var timing svært viktig. Heldigvis er det lite trafikk hvor denne scenen skulle gjøres, og etter en del forsøk fikk vi opptakene gjort.

Selve bilscenen var utrolig spennende å filme, og her var jeg nødt for å tenke på hvordan jeg kan lure seeren til å tro at vi har med en fjerde person. Planen for opptaket var at Vakt I skulle kjøre bilen ned mot Iris, og når bilen kjører avsted er det Vakt II som kjører, mens Vakt I springer etter bilen. Jeg håpet at med en oppgitt eller fortvilet gest fra Vakt I mot en imaginær Vakt II uten for bildekanten kunne skape illusjonen om at Vakt II fortsatt er tilstedet i sluttinnstillingen. Jeg forsøkte også å legge opp til at Vakt II er et lite stykke bak Vakt I da han blir "forhindret" av bommen rett før bilen ankommer, og når Iris lukker døra gir han uttrykk for at han gir opp. Det er kun Vakt I som fortsetter, og etter som Iris har gitt han mest motstand synes jeg det er naturlig at han ikke gir seg like lett og følger derfor et lite stykke etter bilen.

5.2.4 Opptaksdag III

Dette var den siste opptaksdagen og opptakene skulle foregå ved vannkraftverket, i skogen og ved demningen. Med meg på opptaksstedene var "Iris", "Vakt I" og "Vakt II". Selv om jeg fikk tatt de opptakene jeg ønsket sist, var det fortsatt noen som ikke fungerte og noen innstillinger som manglet denne gangen også. Derfor brukte jeg denne siste opptaksdagen på å gjøre nye opptak av det som ikke fungerte og i tillegg prøve ut noen nye ideer jeg hadde fått i gjennomgangen av råmaterialet.

5.2.4.1 Vannkraftverket IV

Etter gjennomgangen av råmaterialet var jeg fortsatt ikke helt fornøyd med åpningsscenen, og vi reiste til vannkraftverket for å gjøre et siste forsøk. Dette er den scenen jeg synes er vanskelig, for den oppleves umotivert, og falt litt sammen da det terrenget og omgivelsene ikke kunne benyttes slik jeg hadde håpet.

5.2.4.2 Skogen og konfrontasjon III

Under gjennomgangen av materialet la jeg plutselig merke til mangelen på spenning i bildet der Iris hopper ned bak den lille høyden. Her så jeg mulighet for å utnytte området mer, og gi Iris en mer bestemt bevegelse for å understreke at hun stanser opp og gjemmer seg. Derfor gjorde vi noen nye opptak med at hun kommer fra det høyeste punktet i stedet for å komme inn fra siden, og vi måtte også gjøre noen nye opptak som skulle lede opp til dette punktet. I tillegg ville jeg at hun skulle virke andpusten og berørt av situasjonen, slik at hun i kommende scene virker sterkere.

Ellers var det selve konfrontasjonen med overrekkelsen av røret og overgangen fra skogspartiet til demningen som stor i fokus. Jobbet fortsatt med blikk og bevegelsesretning og jeg ønsket noen flere varierte utsnitt i overgangsscenen.

5.2.4.3 Demning II

Vi tok en rask stopp innom demningen for å ta noen siste overgangsinnstillinger når Iris og Vakt I ankommer demningen. Jeg savnet noen innstillinger som blikket Vakt I gir Vakt II og Iris manglet tempo ned den lille hellingen.

5.2.5 Faglige og didaktiske tanker og refleksjoner fra fase II

5.2.5.1 Mye å holde orden på

Med utgangspunkt i de ønskene og kriteriene jeg satte for egen film i oppstarten, så må jeg innrømme at dette ble svært mye å forholde seg til under opptak. Det er mye en plutselig skal ha oversikt over på en gang. Det er ikke bare egne lyder og bevegelser jeg må passe på i forhold til kameraets bevegelse og mikrofon, men også skuespillernes bevegelser, kroppsspråk og uttrykk i forhold til omgivelsene og hverandre. I tillegg må jeg holde orden på hva som er gjort, hva som gjenstår, og hva som kanskje bør gjøres en gang til.

Det opplevdes også ganske krevende å holde seg til bildemanuset, og jeg fulgte bildemanuset så godt det lot seg gjøre. I enkelte tilfeller var det ikke mulig å få til ønskede innstillinger på grunn av omgivelsene, og andre innstillinger ble skiftet ut om jeg syntes jeg fant en bedre erstatning. Slik som åpningsscenen er endret. I utgangspunktet ønsket jeg at Iris skulle fra første innstilling løpe vekk fra området, og det var føttene hennes som skulle "skrense" inn i første innstilling. Under opptak opplevde jeg ikke dette som passende lenger, og syntes tempoet burde roes ned for å kunne akselerere når hun blir oppdaget av Vakt I. Under opptak ble det lettere å se for seg hvordan en innstilling sto i forhold til den neste. Under opptak la jeg la raskt merke til hvor utfordrende det er å se for seg handlingen i et bildemanus, og at disse valgene ikke alltid var like logiske, spennende eller mulige å gjennomføre. Jeg lar meg derfor imponere over hvilket arbeid som legges ned i profesjonelle produksjoner. Med hver minste detalj på plass i bildemanuset, og en forståelse og et overblikk for å gjøre handlingen audiovisuell er utrolig fascinerende.

Det tok litt tid før jeg fullt tillot meg å løsrive meg fra bildemanuset, for jeg ønsket å gjøre det "riktig". Men i de fleste tilfeller ser det ut til at de fleste av disse innstillingene har vært et bedre alternativ enn de planlagte. Man ser og opplever handlingen på en annen måte på sett, og ta disse avgjørelsene under opptak er nok en arbeidsmåte som ligger meg nærmere hjertet. Det krever fortsatt at en har oversikt over hva som er gjort og skal gjøres, men denne delen av fasen føles kreativ og levende - en større tilstedeværelse enn hva jeg klarer å få til gjennom et bildemanus.

5.2.5.2 Lekent , humørfyllt og slitsom

Selv om det føles i overkant uoversiktlig der og da, er dette også noe av det jeg synes er mest spennende med å lage film. Mye av spenningen er knyttet opp til hvordan de ulike innstillingene flettes sammen og tanker om hvordan sluttresultatet blir. Det er også spennende med avgjørelser som må tas på stedet fordi det man hadde planlagt ikke var

mulig likevel, eller man kommer over en liten detalj som "bare må" inkluderes. Det er noe med film som får ideer til å boble og kroppen til å krible, og humøret blant de deltagende er lett og ledig, fylt med masse herlig humor.

Denne delen av prosessen oppleves som krevende, men lystbetont og lekent, og det er først etter flere timer med filming man merker at intensiteten forsvinner - sammen med entusiasmen. I disse opptakene er skuespillerne i mye fysisk aktivitet og konsentrerer seg om å holde seg i rollen/karakteren og følger instruksjonene, og jeg på min side forsøker å ha et overblikk, samtidig som jeg er i situasjonen å styrer kameraene. Det er ikke rart at både hodet og kropp trenger en hvil etter timer med filmarbeid.

Å lage film tror jeg kan gi elevene en positiv opplevelse og en følelse av å bruke hele seg. Det krever oversikt og innsikt i teori og den prosessen man befinner seg i og man får brukt kroppen. En får opptre i en annen rolle enn seg selv, noe som kan virke befriende om man tør slippe seg løs. Da tenker jeg på alle de ulike rollene et filmarbeid byr på fra ide til ferdig produkt.

En stor fordel av å arbeide i gruppe er at man har flere å fordele ansvaret på, flere til å holde oversikt og det mest ryddige er å holde seg til et videokamera i første omgang. Det er mange innstillinger i eget arbeid hvor et eller to kameraer dukker opp i bildet, og det er svært frustrerende og irriterende, og dette har ført til at disse innstillingene har blitt droppet. Med et kamera blir det lettere å holde oversikten og konsentrasjonen på opptakene, og elevene er nok mer tjent med å gjøre ett og ett opptak av gangen.

Jeg tror også det kan være sunt å få kjenne hvordan det oppleves å stå foran kamera, og om en elev er ukomfortabel med dette, kan det løses ved at eleven får en mindre rolle eller rolle som statist. I undervisningssammenheng kan det være kjekt å sette et kriterium om at alle skal være å se på filmen, i likhet med at alle skal ha hatt ansvaret for å filme.

5.2.5.3 Å omgjøre teori til praksis

Mange av utfordringene jeg har blitt stilt overfor i fase II er knyttet til klipping. Hvor skal kameraet stå for at bevegelsen fra en innstilling til den neste skal være så jevn som mulig? Det har blitt mye tankearbeid rundt kameraenes plassering i forhold til akser, omgivelser og skuespillernes bevegelser, og flere av innstillingene viser at ikke alle har vært like vellykket. Det blir mange ting å holde oversikt over, og henger man seg opp i en ting, er det plutselig en annen ting som ikke fungerer eller ikke får oppmerksomhet. Et eksempel på dette er i åpningsscenen hvor Iris skal forlate området. Jeg ville så gjerne få et nærbilde

av henne i begynnelsen, men dette avslørte også den gresskledde skråningen bak henne, som hun heller kunne valgt i stedet for å gå rundt hele bygget. Ingen av disse opptakene kunne brukes, for de bryter med illusjonen jeg forsøker å bygge opp.

De mest krevende scenene i forhold til klipping er konfrontasjonen og bilscenen. Her har jeg gjort meg mange nye erfaringer og under opptakene opplevde jeg at jeg klarte å bryte med noen av mine tidligere vaner og forsøke meg på nye ting. Slik som kameraplasseringen i forhold til å kunne vise konfrontasjonen mellom disse to menneskene, slik at det i klippingen ble riktig med tanke på å veksle fra den ene til den andre. Men også hvordan en skal ta med seg bevegelsen fra en innstilling til den neste. Det er helt grunnleggende teori, men det krever litt øvelse før dette er blitt automatisert.

Å få omgjøre teorien til praksis er krevende, men utrolig spennende og lærerikt. Derfor skulle jeg gjerne hatt mulighet for å gå tilbake og gjøre noen flere innstillinger og prøvd ut mer, og jeg ser helt klart fordelene av å gi elevene et mer vekslende forhold mellom teori og praksis enn hva jeg har lagt opp til i egen prosess. De kunne fått praktiske øvelser knyttet til bestemte virkemidler eller teknikker og samlet litt praktisk erfaring før de går i gang med filmen, og eventuelt samlet disse øvelsene i en digital mappe. Det beste hadde vært om hver elev fikk prøve seg og med dagens teknologiske utstyr ser jeg ikke på dette som umulig. En hver mobil har kamera og dette kan fint brukes i en slik situasjon om man ikke har tilgang til flere videokameraer.

Som skrevet i avsnittet over fikk jeg mange nye erfaringer og har forsøkt å bryte med gamle vaner som zoom, for lite eller ingen nærbilder, mangel på POV og Dutch Tilt. Jeg har anvendt både nærbilder, POV og Dutch Tilt (og til og med zoom - for noen vaner er vonde å vende). Jeg fikk også under et av opptakene tatt i bruk sykkelen jeg hadde med meg på hvert av opptaksstedene, men forsøket føltes litt halvhjertet da det var på slutten av dagen og vi begynte alle å bli slitne. Innstillingen er når Iris befinner seg på demningen, og jeg ville forsøke å holde følge med henne. Jeg valgte å trække i gang sykkelen selv, og dette resulterte i en vinglete kameraføring, og vanskelig å holde fokus på Iris. Dette kunne vært løst bedre om jeg bare hadde spurt Vakt I eller Vakt II om å dytte sykkelen framover, noe som ville gitt jevnere kjøring og jeg kunne konsentrert meg om å styre sykkel og kamera. Men dette er absolutt en teknikk en kan ta med seg inn i undervisningssammenheng, slik at elevene kan benytte seg av dette eller noe lignende.

5.2.5.4 Ta sjanser - bygg videre derfra

Det er flere innstillinger jeg opplever som lite motiverte og mye av grunnen til dette er at jeg så gjerne ville omgjøre teorien fra P4. Men det ble mer som en stressfaktor og la en demper på kreativiteten under opptak, men så fort jeg tillot meg å jobbe litt friere dukket det opp noen spennende uttrykk. Mye av teorien som jeg tilegnet meg i P4 har fått innpass, og jeg har benyttet meg av flere og mer varierte virkemidler enn tidligere. Dette har skjedd både bevisst og ubevisst og selv om jeg under opptak ikke synes jeg fikk anvendt disse virkemidlene like mye som jeg sett for meg, må jo ikke alt anvendes like godt i et og samme prosjekt. Den erfaring jeg sitter igjen med etter disse opptaksdagene tar jeg med meg inn i det neste filmprosjektet og bygger videre derfra. Det er det som er herlig å arbeide med film - hvert prosjekt er god erfaring og læring til neste prosjekt. En lærer alltid noe nytt og i neste prosjekt kan en korrigere og forbedre.

For elevene kan dette være et tydelig eksempel på at den kunnskap man blir introdusert for i dette prosjektet og i andre fag, er ment som et fundament for videre læring og har en hensikt, og alt faller ikke nødvendigvis på plass med det samme - det er en prosess i stadig utvikling og med litt nysgjerrighet og åpenhet lærer vi så lenge vi lever!

5.2.5.5 Været eller ikke været - Kill your darlings

Når elevene skal lage film står de ikke fritt til å kunne flytte opptaksdagen om det skulle være dårlig, eller ikke "riktig" vær med tanke på å opprettholde illusjonen av handlingen (suspension of disbelief). Problematikken kan lett unngås ved at man legger handlingen innendørs, eller om man rett og slett ikke henger seg for mye opp i de skiftende værforholdene. Et tredje alternativ er om manuset har både scener innendørs og utendørs kan kanskje opptakene gjennomføres i en annen rekkefølge. I likhet med annet arbeid blir ikke alt slik man har tenkt og noen kjære ideer blir skrinlagt av ulike årsaker, som da regnet utelukket scenen over den rød-rustne jernbanebrua. Men erfaring fra tidligere tilsier at når alt kommer til alt og filmen er ferdig redigert er seerne (familie og venner) som regel mer opptatt av å se på det som utspiller seg, enn å plukke filmen fra hverandre og gjøre en analyse av arbeidet.

5.2.5.6 Film er hardt arbeid

I arbeid med film kan elevene få et innblikk og kanskje en forståelse for hvor mye arbeid som ligger bak det å lage film. Selv de minste ting tar tid og slik som opptakene i konfrontasjonsscenen brukte vi mye lengre tid på enn hva jeg hadde regnet med. Det å få rett fart og utgangsvinkel på "røret" og armene når Iris skal kaste det i lufta var slettes ikke

lett. Men for å få den styrken jeg så etter var Iris nødt for å få til et "rett og rent" kast slik at det er realistisk at røret faller ned på samme plass hvor hun kastet det opp. Det var også viktig at hun spilte videre slik at hun er i bevegelse for at det i klippingen stemmer med hennes neste bevegelse. Ved å gjennomføre et slikt filmarbeid kan elevene kanskje få større respekt for film som håndverk og vite at selv de korteste og "dårligste" filmer også har krevd hardt arbeid.



5.3 Fase III - Etterarbeid

I denne fasen er det etterarbeidet som står i fokus. Jeg velger å kalle denne tredje fasen etterarbeid da den omfatter sortering og systematisering av alt råmaterialet og redigeringsprosessen fra start til slutt i form av en ferdig kortfilm.

5.3.1 Sortering og systematisering av opptakene

Etter hver opptaksdag opprettet jeg en mappe med opptaksdagens dato og innenfor hver av disse samlet jeg innstillingene fordelt i to mapper. En mappe for opptakene tatt med mine to kameraer og en mappe for det lånte kameraet. Bildene som ble tatt underveis strukturerte jeg på samme måte, men i egne mapper kun for bilder.

Å jobbe med digitale filer gjør denne lagring og sorteringsprosessen mye lettere enn hva jeg er vant til fra tidligere. Siden filene som lagres i mappen kan sorteres etter navn, tidspunkt, dato og lignende bare ved et tastetrykk har jeg ikke foretatt meg noe mer med filene. Det er et system som fungerer bra og gir god oversikt.

5.3.2 Redigering

Når det kommer til redigeringsprosessen har jeg valgt å dele denne inn i flere steg. Etter tre opptaksdager satt jeg igjen med 380 innstillinger (Opptaksdag I: 148, opptaksdag II: 146 innstillinger og opptaksdag III: 86 innstillinger), av svært varierende lengde og kvalitet. Siden jeg i fase II fortløpende hadde gjennomgått materialet hadde jeg fått luket vekk opptak som ikke kunne brukes av ulike grunner. Dette kunne være innstillinger med forstyrrende elementer som prating under opptak, støy i nærområdet, tilfeldig forbipasserende som plutselig dukker opp i det fjerne og lignende. Hver av innstillingene ga jeg noen raske kommentarer i form av tegn som pluss og minus, smilefjes, men også ord som bra, passe, dårlig kamera, flott, bra blick og lignende.

Med erfaring fra tidligere visste jeg at tidslinjen raskt vil fylles opp med klipp (innstillinger) og selv om filmens lengde skulle holdes nede, ville det likevel bli mye materiale å jobbe med. Derfor valgte jeg å dele inn redigeringen i tre deler - en for hvert opptakssted.

Jeg valgte å begynne prosessen med å jobbe i kronologisk rekkefølge og startet med opptakene gjort ved vannkraftverket, så i skogen og avsluttet med demningen. Underveis i prosessen når jeg sto fast eller trengte nye innspill gikk jeg videre til neste del og redigerte,

slik at jeg ikke skulle miste verdifull tid, men kunne være produktiv på andre områder. Hver av disse tre delene ble etter hvert redigert parallelt og har gjennomgått to redigeringsrunder. I første omgang valgte jeg å gjøre en grovredigering og deretter en finredigering.

Redigeringen er gjort i videoredigeringsprogrammet Sony's Vegas Movie Studio HD Platinum 11.0 som er et redigeringsprogram som gir varierte muligheter for redigering, har et godt brukergrensesnitt og er et rimelig alternativ i forhold til andre redigeringsprogram med et godt utvalg av funksjoner slik som for eksempel Adobe Premiere Pro.

5.3.2.1 Grovredigering

Første steg i redigeringsprosessen har jeg valgt å kalle grovredigering. I denne delen av prosessen tok jeg for meg hver av opptaksstedene etter tur og la alle innstillingene jeg hadde gitt en positiv kommentar på tidslinjen. Jeg grupperte innstillingene som lignet hverandre slik at jeg lettere kunne finne fram til en spesifikk innstilling og erstatte denne med en lignende innstilling.

Etter hvert begynte hendelsesforløpet å ligne bildemanuset eller det jeg hadde sett for meg. Når jeg syntes innstillingene som lå på tidslinjen virket logisk plassert og kunne naturlig avløse hverandre gikk jeg i gang med det jeg har valgt å kalle finredigering.

5.3.2.2 Finredigering

Jeg har valgt å kalle neste steg finredigering. I denne delen av prosessen ser jeg nærmere på hver innstilling, trimmer klippene og ser nærmere på klipprytme og begynner å ta hensyn til hvordan lydbildet kan se ut. Opptaksstedene er fortsatt hver for seg for det er mye som gjenstår før jeg kan si meg ferdig med de ulike opptaksstedene og legge de på samme tidslinje.

Under finredigeringen er jeg opptatt av hvordan innstillinger avløser hverandre, om det blir aksebrudd eventuelt om det fungerer med bruddet, er det naturlig eller logisk oppbygging, hvordan kan jeg øke spenningen eller gjøre det avventende. I denne delen av prosessen var det flere ganger at innstillinger jeg hadde trodd var best egnet viste seg å ikke passe med en innstilling som kom før eller etter. Da var det tilbake til innstillingene samlet under grovredigeringen og se om en annen innstilling kunne passe bedre. Om jeg ikke fant det jeg lette etter her gikk jeg tilbake i mappen med råmaterialet og kikket gjennom opptakene jeg ikke trodde egnet seg og det skulle vise seg at noen av disse gjorde seg bedre enn dem jeg hadde valgt ut. I de fleste tilfeller ordnet det seg, men det var også flere ganger jeg

savnet at jeg skulle gjort noen opptak annerledes eller at de skulle vært bedre gjennomført. Dette kan være tilfeller med ustødig kamera, bildets utsnitt, kjøring, eller skuespiller som er "ute av" rollen. Valget har i de tilfellene falt på den innstillingen som var den beste, selv om den ikke var optimal.

Men redigering er tidkrevende og det er viktig å sette en stopp. For dette er noe som kan foregå lenge, og hele tiden ser man nye detaljer eller får nye ideer som man har lyst å prøve ut. Derfor er det viktig å si at nok er nok og begynne med å sette de ulike delene sammen til en film.

5.3.2.3 Sammenslåing og overganger

Når hver av de tre delene var finredigert var det tid for å slå dem sammen på en tidslinje. Det jeg konsentrerte meg om nå var å få overgangen fra en del til neste og at de skulle avløse hverandre så "jevnt" som mulig. Her ble det viktig å se på klipprytme og overgang, samt å ta hensyn til lyd. Slik som da Iris og Vakt I forlater vannkraftverket hører man tydelig brus fra elva og for at denne ikke brått skulle bli borte, ble det viktig at jeg tok med meg denne lyden et lite stykke inn i begynnelsen av skogsekvensen.

Så fulgte det timer med å se gjennom filmen som helhet, og selv om jeg strengt tatt hadde sagt meg ferdig med redigeringen ble det likevel gjort noen små endringer underveis - jevnlig. Fram til nå hadde jeg ikke brukt mye tid på å arbeide med lydbildet, så disse endringene var stort sett i forhold til lyd, lengden på stykket, lydnivå mellom miljølyd og musikk, det kunne også være at klipprytmen virket forstyrrende og måtte justeres litt. For hver gang jeg åpnet filmfilen oppdaget jeg noe nytt og så muligheter for endringer, men hovedsakelig var det lyd jeg skulle konsentrere meg om etter sammenslåingen.

5.3.3 Lyd

Lyd er en felles betegnelse for miljølyd, tale, effektlyd og musikk, og her vil jeg forklare hvordan jeg har gått fram for å finne og redigere de ulike lydene til den ferdige filmen.

5.3.3.1 Miljølyd

Under innspilling prøver jeg å ta hensyn til de lydene som er på opptaksstedet og viktigste regel under opptak er at de som ikke har noe i innstillingen å gjøre - er stille! Ellers har jeg under opptak forsøkt å vente til biler har passert, tilfeldige forbigående er ute av rekkevidde, gjøende hunder og lyden av motorsag er stilnet. Alle disse lydene kan høres og vil i de fleste tilfeller virke forstyrrende eller bryte med illusjonen man prøver å skape. Jeg

synes det er bedre å vente til forholdene er så optimale som mulig for opptak kontra det å forsøke og fjerne lyd under redigeringen.

På alle opptaksstedene lot jeg kameraene gå noen sekunder før noe skjer. Dette er for å ha litt lyd i bakhånd, dersom man skulle ha behovet for dette under redigeringen. Et eksempel på dette er når protagonisten befinner seg i skogen og gjemmer seg for vakta. Under disse innstillingene hadde jeg glemt å slå på lyden for den ekstra mikrofonen jeg hadde montert på kameraet og alt jeg endte opp med var statisk støy (sånn kan det gå når man prøver nye ting), og opptakene manglet derfor lyd av pust og miljø. Jeg hentet derfor miljølyd fra et annet opptak slik at denne innstillingen likevel kunne brukes da mangelen på lyd ødelegger for illusjonen jeg forsøker å bygge opp.

En av de vanskeligste opptaksforholdene sett i forhold til miljølyd var under innspillingen som foregikk i skogen. Det var tydelig at det foregikk jakt i nærområdet og hunden med los var ikke samarbeidsvillig i forhold til å holde det stille på sett. Det er enkelte ting man ikke rår over og siden hunden bjeffet i tide og utide bestemte jeg meg for å gjennomføre opptakene og håpet på det beste. Under gjennomgangen av opptaksmaterialet var ikke denne lyden så tydelig som antatt og jeg kunne bruke innstillingene likevel.

Bilen som kommer kjørende inn i siste del av filmen ga meg en utfordring rent redigeringsmessig sett. I de ulike innstillingene er lyden økende etter hvert som bilen kommer nærmere, men når jeg under redigeringen begynte å klippe i innstillingene ble det viktig at lyden fortsatt var jevnt økende slik at vi hører at den nærmer seg både når den er i og utenfor bildet. Løsningen ble å separere lyd og bilde spor, slik at lyden fortsatte i eget lydspor selv om bildene endret seg. Jeg valgte også å øke volumet litt for å gjøre bilens entre tydeligere. Selv om løsningen er enkel nok brukte jeg litt tid på å komme fram til dette, men synes resultatet ble troverdig og interessant å finne en ny teknikk. Samme teknikk brukte jeg når bilen kjørte avsted.

5.3.3.2 Tale

Jeg ville at handling skulle være det sentrale i denne filmen, og derfor valgte jeg under arbeidet med manus å fjerne tale i form av monolog og dialog. Men jeg ville at vakten skulle bruke walkie-talkien som er festet i sidelomma for å skape litt mer dramatik, og det var en effektiv måte å få introdusert vakt nummer to på, så filmen fikk sin eneste replikk: "Back-up Post tre!" Under innspilling skulle Vakt I si denne replikken en gang, men jeg syntes dette var litt tamt, så jeg ville at han skulle gjenta den, så replikken ble "Back-up Post tre! Back-up Post tre!" Jeg syntes det ble best effekt når replikken ble gjentatt, men

under redigeringen virket den fortsatt litt svak og mindre dramatisk enn jeg hadde sett for meg. Derfor ville jeg prøve å flytte litt på lydfilen i forhold til bildet, slik at første gang han sier replikken er Vakt I utenfor bildet og i neste klipp er lyd og bilde synkronisert. Jeg syntes dette tilførte scenen litt mer kraft og dramatisk, og vaktas replikk hørtes mer ut som en kommando og som om han trengte hjelp, og jeg valgte å gå for denne løsningen.

Om det ikke kan kalles tale, så oppdaget jeg under opptak at i enkelte innstillinger måtte skuespillerne lage litt lyd. Enkelte av opptakene opplevdes litt unaturlige og tamme siden de manglet lyd, og opptakene ble gjort på nytt og skuespillerne måtte lage lyd i form av å være andpustne eller fortsterke fall, spark og andre anstrengelser ved hjelp av lyd. På den måten virket det mer realistisk og troverdig, og innstillingene blei ikke så kunstige.

Under innspillingen på demningen ble jeg nødt for å minne vaktene på at de ikke kunne "skravle" under forfølgelsen. På et par av opptakene glemmer de seg helt bort. Stemningen er god, de ler og skravler der de kommer trampende forbi kameraet. Det viktigste for meg i disse innstillingene var å få fram de tunge trampende stegene, rytmen, og siden jeg ikke kan separere de ulike lydene under redigering var vi nødt for å gjøre opptakene på nytt. Stegene ble ikke like intense og rytmiske når de ble akkompagnert av latter og prat.

5.3.3.3 Effektlud

Jeg har benyttet meg av en synkron effektlud helt i begynnelsen av filmen. Jeg ønsket at protagonisten skulle komme krypende ut av bygget gjennom en luke, og ville skape illusjonen av dette gjennom lyd siden det ikke finnes noen slik dør eller luke på stedet. Jeg gjorde derfor noen opptak av ulike åpne- og lukkemekanismer og forsøkte å finne den "rette" lyden. Det var viktig at den ikke var for dyp eller for lys, men kunne være troverdig i forhold til å høres ut som en liten hengslet luke. Valget falt til slutt på en hengslet dør til en vedovn.

5.3.3.4 Musikk

Hva er film uten musikk? Et av de funnene fra P4 som jeg syntes er spennende er hvordan noen av sekvensene starter og stopper musikken i forhold til handlingen som utspiller seg. Som i foreksempel en kampscene hvor protagonisten leverer hurtige spark og slag blir dette akkompagnert av musikk, men i det han eller hun stanser så stanser også musikken like brått eller plutselig. Dette er noe som er ukjent for meg i eget arbeid siden jeg tidligere bare har fadet lyd inn og ut av scenene eller sekvensene. Jeg vil forsøke å bruke lyden aktivt og ved hjelp av denne forsterke opplevelsen av fart og spenning. Ved å ta hensyn til

musikkens takt eller tempo og se denne i forhold til handlingens hastighet. Som i begynnelsen når protagonisten legger på sprang er musikken rask, under skogsekvensen er den noe mer slepen, rolig, og avventende, før hun plutselig blir oppdaget og musikken forsvinner brått. Mangel på lyd er også effektivt og når vakten gir tegn til at den unge kvinnen skal overrekke gjenstanden har jeg valgt å fjerne lyden for å konsentrere handlingen og forsterke intensiteten. Den unge kvinnen kaster "røret" i lufta og når hun sparker vakten i magen begynner musikken og følger det tempoet som sekvensen nå krever og dette holdes fram til filmen slutter og går i svart, og musikken forsvinner gradvis.

Som jeg har nevnt tidligere har jeg lett etter musikk jevnt gjennom hele prosessen. Bilder og musikk er for meg knyttet sammen, og musikk er en flott kilde til inspirasjon. Og jeg visste jeg var nødt for å begynne å lete tidlig i prosessen siden jeg lar meg inspirere av musikk av kjente artister og band som jeg ikke kan bruke i egne produksjoner uten at jeg må betale for det. Det har i tidligere prosjekter gitt meg noen utfordringer for jeg finner ikke musikk som "passer" like godt som det jeg lar meg inspirere av. Jeg lyttet gjennom en mengde musikkspor og lastet ned de jeg trodde kunne være aktuelle. Det har vært mange timer med leting, men svært få "gode" resultater i forhold til hvordan jeg har sett for meg lydbildet. Det er mye god musikk å velge mellom på de ulike tjenestene, men det var ikke lett å finne det passende uttrykket for filmen. Søkekriteriene jeg brukte for å begrense søket var metal, rock, instrumental, tempo, orkester, electro-pop/rock, action og mystery.

Når redigeringen nærmet seg slutten hadde jeg valgt tre lydspor å arbeide videre med. Første lydspor og andre lydspor er lastet ned gratis fra freeplaymusic.com og siste lydspor er lastet ned fra P3 Urørt.

5.3.4 Å sette punktum

Å si seg ferdig er vanskelig, for dette er en prosess som hele tiden gir en nye ideer. Man gjør noen endringer og plutselig ser man nye muligheter eller får innspill til å gjøre noe annerledes, og slik fortsetter det. Men det kommer til et punkt hvor man rett og slett må si nok er nok, og så får man ta med seg de nye ideene inn i neste prosjekt.

5.3.5 Det ferdige resultatet

Dette er det ferdige resultatet fra filmprosessen i eget skapende arbeid.

5.3.6 Faglige og didaktiske tanker og refleksjoner fra fase III

5.3.6.1 Å redigere

Programmet jeg har brukt er et rimeligere alternativ til for eksempel Adobes videoredigeringsprogram, og sett i et didaktisk perspektiv er det også mer brukervennlig. Det er et program som intuitivt, og byr på noen flere funksjoner enn hva Windows Movie Maker gjør. Selv om Movie Maker er et greit redigeringsprogram, er dette det neste steg på veien før ting blir altfor komplisert. Det er et program man kan bruke uten store vanskeligheter og for den som er nysgjerrig kan man finne fram til mange spennende funksjoner som ikke Windows Movie Maker kan by på. Programmet er rimelig og kan være et mulig alternativ om man vil heve redigeringskunnskapen hos elevene.

Det er under finredigeringen at jeg opplever at jeg lærer mest i denne fasen. Her er det konkrete innstillinger å jobbe med, og man oppdager forholdsvis raskt hva som fungerer eller ikke, hva som mangler og man ser at opptakene tilfører noe interessant eller at de kunne vært gjort annerledes. Hadde jeg hatt mulighet skulle jeg etter at innstillingene begynner å falle på plass gjort nye opptak der jeg synes dette er nødvendig for å erstatte de innstillingene som ikke fungerte så godt eller tilført innstillinger jeg synes mangler. Det er ikke slik det fungerer i en større produksjon, og i undervisningssammenheng blir nok dette vanskelig å gjennomføre. Men det å jobbe så konkret med innstillingene og se hvordan små endringer i klippingen forandrer uttrykket, eller å bytte ut en innstillingen med en annen kan skape en annen opplevelse, er utrolig spennende og det gir en bevissthet og refleksjon i forhold til bildenes virkning og funksjon når de settes sammen. Og om elevene også får tid til å reflektere over dette under redigeringen kan de ta med seg den nye kunnskapen og erfaringene inn i neste prosjekt.

5.3.6.2 Trenger ikke vise alt

I film skal man ikke vise alt. Vi mennesker trekker raskt konklusjoner og vi leter etter naturlige sammenhenger. Om man ser en karakter plukker med seg et sett bilnøkler og i neste klipp sitter i en bil, forstår vi at han eller hun har forflyttet seg og nå kjører bilen. Det hele virker så enkelt når man ser film, men i eget arbeid blir jeg så opptatt av det ikke skal være "huller" i fortellingen, at alt skal overlappe. Dette resulterer i at man nærmest "mater" seeren med for mye informasjon, alt trenger ikke vises - det blir utrolig kjedelig! Det er først under redigering jeg har lagt merke til dette, men det samme gjelder for bildemanus, og selv om dette er i seneste laget skaper denne refleksjonen en bevissthet rundt film som

kommunikasjonsmiddel, og denne kunnskapen og erfaringen tar jeg med meg i kommende arbeid.

Jeg tror at gjennom redigering (og bildemanus) kan elevene få kjennskap til en mer effektiv kommunikasjon og se hvor kjapt vi mennesker trekker konklusjoner, for alt "må" henge sammen, og vi leter etter naturlige sammenhenger, og benytte seg av dette i eget arbeid.

5.3.6.3 Nok er nok

I et slikt arbeid får man stadig nye ideer og man utvikler gradvis en større forståelse for denne måten å kommunisere på, men man kommer til et punkt hvor nok er nok. Det er da man kan trøste seg med at de ideer og tanker man har tar man med seg til neste prosjekt. Dette er fordelen ved et slikt arbeid. Tilegnet kunnskap og ferdigheter bygges videre på i neste prosjekt, og på den måten er et hvert filmprosjekt det neste steget i utviklingsprosessen. I et filmarbeid er det hele tiden mulighet for å lære noe nytt, og mestre noe nytt.

5.3.6.4 Film gir mulighet for tilegnelse av digital kompetanse

For barn og unge som vokser opp i dag vil digital kompetanse bli viktigere, og mer sentral enn tidligere. At skolen siden 2006 har hatt dette som en av de grunnleggende ferdighetene i læreplanen viser viktigheten av å kunne utvikle barn og unges forståelse og ferdigheter på dette området.

De fleste barn benytter allerede fra ung alder seg av en mengde ulike digitale medier og teknologiske midler. I arbeid med å lage film får elevene mulighet til å stifte bekjentskap med digitale ferdigheter på flere ulike områder. De får kjennskap til å gjøre opptak ved å benytte seg av digitale verktøy i deres arbeid med å fange og formidle en historie. De skal også kunne bearbeide opptakene gjennom et redigeringsprogram og ferdigstille produktet. Gjennom et slikt arbeid får elevene muligheten til å selv produsere og benytte seg av estetiske og digitale virkemidler - de kan få et mer bevisst forhold til audiovisuell kommunikasjon. De får også kjennskap til personvern, opphavsrett og kildekritikk, noe som ikke alle forholder seg til å like stor grad når det meste er mulig å "låne" og det ikke finnes noen "fysiske hindringer" lengre, men er viktig å være klar over hvilke rettigheter andre har, og ikke minst en selv.



FASE IV vurdering

5.4 Fase IV - Vurdering

For å ikke skrinlegge et filmarbeid og si seg ferdig så fort redigeringsprosessen avsluttes, synes jeg det er viktig å gjøre en vurdering av eget produkt. Vurderingen trenger ikke være omfattende, men det kan være nyttig å se på resultatet man har endt opp med for å registrere og reflektere over valgene som er tatt. Dette kan gi en pekepinn på hva en kan fokusere på i kommende prosjekter og en kan registrere progresjon i eget arbeid over tid.

I vurderingen tar jeg utgangspunkt i de ønsker og kriteriene satt for egen kortfilm i fase I. Filmen vurderes derfor ut i fra hvordan virkemidlene bidrar til å skape opplevelsen av fart og spenning.

Jeg avslutter med noen faglige og didaktiske tanker fra fase IV.

5.4.1 Vurdering av kortfilm

I egen kortfilm ønsket jeg å skape opplevelsen av fart og spenning ved å ta i bruk utvalgte virkemidler som kjennetegner actionsjangeren.

- Ønske om å komme raskt inn i handlingen hvor konflikten begynner har jeg fått til, men samtidig savner jeg noe som kan fortelles oss hva den unge kvinnen gjør på stedet.
- Sett i forhold til humor synes jeg Iris har "glimtet i øyet". Rett før hun i konfrontasjonsscenen kaster røret i luften, smiler hun lurt. Uttrykket jeg ønsket å få fram ble ikke så tydelig som ønsket, men hun gir likevel sin motstander et lite stikk til tross for at hun ikke har noen replikker. Smilet får henne til å virke litt lur, og det kan virke som hun ser på det som en "lek".
- Konfrontasjonen fungerer med tanke på klipping og deres bevegelse fra en innstilling til den neste.
- Stort sett er skuespillerne i fart, og selv om det er mye løping tilfører ikke nødvendigvis dette fart eller spenning. Men måten innstillingene er satt sammen på under redigering opplever jeg ikke all løpingen som monoton. Det hjelper med litt brudd i form av ulike vinkler, utsnitt og kameraføring.

- Sett i forhold til spenning synes jeg dette er fanget i det øyeblikket Iris ser rett opp på Vakt I der han kommer opp på den lille høyden. Dutch-tilt effekten, i froskeperspektiv gjør innstillingen mer dramatisk, og gir en overraskelseeffekt.
- Selv om det ikke er mange nær/ultranære utsnitt ser jeg at jeg likevel har nærmet meg motivet, og at de bidrar til å skape spenning sett i forhold til de andre innstillingene.
- Lyden er anvendt aktivt og forsøker å følge handlingens tempo. Best effekt oppleves da Vakt I dukker opp på høyden og musikken forsvinner. Dette gjør det mer effektfullt når musikken starter igjen når Iris tar i mot røret hun kastet i lufta.
- Klippingen oppleves som variert, men det er en klar overvekt av hurtige klipp.
- I forhold til helhetsinntrykket opplever jeg at filmen kan by på fart og spenning. Spenningen er i mild form, men ut i fra oppgavens didaktiske vinkling synes jeg dette fungerer. Filmen begynner i et rolig tempo, for så å slå over i raskere takt. Rett før konfrontasjonssekvensen roes tempoet ned igjen, men er mer trykket, enn innledningsvis. Før tempoet igjen økes og holdes til filmen er slutt. Med disse variasjonene opplever jeg at de ulike partiene framhever hverandre, og skaper kontrast.

5.4.2 Faglige og didaktiske tanker og refleksjoner fra fase IV

5.4.2.1 Erfaringer tas med videre inn i neste prosjekt

"Den kanskje viktigste regelen for en god produksjon er derfor: *"Gjør valg og stå for dem. Bygg videre derfra."* Og går det ad undas og folk skriker mot deg «Hva var det jeg sa!», så trøst deg med at andres etterpåklokskap er din framtidige kunnskap." (Karlsen et. al., 2007, s. 17).

Dette er noe av det jeg liker med filmarbeid, erfaring og kunnskap tilegnet under et filmprosjekt tas med videre inn i neste arbeid. Man lærer stadig noe nytt! For ideene er mange og man blir nødt for å ta valg for å komme videre i prosessen.

5.4.2.2 Synopsis

Denne delen av forarbeidet ga meg noen uforutsette utfordringer. Slik som i utviklingen av synopsis hvor det ble mange avgjørelser som skulle besluttes og jeg tok disse alene. Dette har ført til noen logiske brister, slik jeg ser det i ferdig resultat og disse kunne kanskje vært unngått om jeg hadde hatt noen å diskutere historien med. I ettertid har jeg tenkt på at jeg kunne benyttet meg av veiledere, venner eller lignende, men på det tidspunktet var jeg nok

litt stresset med å komme i gang med manusskrivingen og med opptak. Dagene gikk fort og det begynte å nærme seg månedsskifte mellom oktober og november og jeg var litt "redd" for at opptaksstedene kunne bli rammet av frost eller snøfall. Noe som virkelig ville brutt illusjonen om at handlingen utspiller seg i løpet av minutter.

5.4.2.3 Tale

Filmens eneste replikk "back-up post tre!" når vakta tilkaller assistanse har jeg lurt på i ettertid hvorfor jeg har blandet engelsk og norsk i en setning på fire ord. Det skulle vært enten eller, og jeg burde holdt meg til norsk. For meg faller det naturlig å si "back-up" så jeg registrerte ikke dette før filmen var nesten ferdig redigert. Forhåpentligvis er dette et innarbeidet begrep hos de fleste slik at man ikke tenker noe særlig over dette.

5.4.2.4 Antagonistens hjelper

Det kunne vært interessant om den tredje aktøren hadde fått noen innstillinger alene, før både protagonist og antagonist kommer springene mot og over demningen. Jeg kunne gitt han noen sekunder i filmen hvor han patruljerer nær demningen og blir var av at den unge kvinnen kommer springene ned fra den lille høyden. Vaktene kunne utvekslet noen raske og "kommanderende" blikk og fakter og satt etter henne sammen. Under opptak var jeg for opptatt av innstillingene med de to i hovedrollen. I tillegg var det nyeste medlemmet litt usikker på hvordan han ville synes det var å opptre foran kamera og om han ville klare å holde seg alvorlig. Jeg tenke derfor at han kunne slippe å være mye i bildet, men i ettertid angret jeg på at vi ikke gjorde noen forsøk i det minste. Han kunne blitt introdusert på en mer spennende måte enn slik det ble gjort.

5.4.2.5 Låst

Det er anvendelsen av kamera som er av interesse når jeg selv ser på film, men i eget arbeid har jeg sjeldent tenkt kreativt eller lekent med dette under opptak . I tillegg "låser" jeg meg til å ville gjøre ting "riktig". Det fikk jeg erfare under dette filmarbeidet. Jeg ville gjerne bygge videre på funn gjort i P4 og anvende dette i eget praktisk arbeid. Det resulterte i at jeg ble så opptatt av disse virkemidlene at det føles litt tamt flere steder i filmen. Det oppleves som jeg har tenkt bildene hver for seg, i motsetning til hva film er - en fortelling i bilder. På en annen side har jeg anvendt virkemidler jeg tidligere aldri har benyttet meg av eller tenkt på å bruke i eget arbeid.

5.4.2.6 Tatt i bruk "nye" virkemidler

Jeg vet at gamle vaner er vonde å vende, men jeg har benyttet meg av virkemidler jeg aldri før har tatt i bruk i egne filmer. Så det går i riktig retning, enn om aldri så sakte. Men så tror jeg det er med film, som med mye annet, man må rett og slett sette strek på et tidspunkt, eller så kunne man jobbet lenge med slike arbeider. Hele tiden oppdager man noe nytt, og får ny inspirasjon eller ser andre muligheter. Derfor er det viktig å si stopp, og huske at ny kunnskap og erfaring følger en i kommende prosjekter.

5.4.2.7 Lesferdigheter:

Gjennom denne ferdigheten skal de også utvikle tekstforståelse, og kunne tilegne seg informasjon og utøve kritisk sans, noe som vil være en viktig del av prosessen sett i forhold til vurdering og refleksjon over egen prosess og endelig produkt. Ved utvikling av tekstforståelse kan elevene oppøve kritisk sans og muligheter for avkodning av visuell kommunikasjon, slik at de kan være mer kritiske til de mange impulser og inntrykk man blir utsatt for i hverdagen, og til det man selv produserer.

5.4.2.8 Muntlige ferdigheter:

De muntlige ferdighetene er knyttet til at elevene skal kunne presentere eget arbeid, noe de vil få mulighet til gjennom et praktisk filmarbeid. Elevene blir nødt for å gi presentasjoner av ideer og fortelle om utvikling av historien i forberedende del og uttrykke ideer og komme med innspill underveis i prosessen. Elevene skal også beskrive, analysere, og vurdere eget arbeid og reflektere over egne opplevelser og de estetiske virkemidlene de har benyttet seg av i det skapende arbeidet.

5.4.2.9 Kompetansemål

I en filmprosess vil det å tegne bildemanus, redigere og manipulere digitale opptak være helt sentralt. Bildemanus utvikles når manuset er ferdig skrevet, redigering kan foregå i kamera og i redigeringsprogram. Manipulering av egne opptak vil skje under redigeringen gjennom et redigeringsprogram, hvor elevene kan forlenge og forkorte innstillinger, justere farge, lyd og lys, og eksperimentere med ulike avspillingshastigheter. Elevene skal også vurdere bruken av virkemidlene de benytter seg av i egen produksjon og slik bli mer bevisst audiovisuell kommunikasjon. Bruken av de ulike virkemidlene vil være til vurdering gjennom hele prosessen, men mest framtrødende i forarbeidsfasen under utvikling av bildemanus og i vurderingen av det ferdige resultatet.

At elevene også skal kunne vurdere ulike budskap, etiske problemstillinger og visuell kvalitet i blant annet film, vil bli en naturlig del av det praktiske filmarbeidet. Elevene vil gjennom teori, eksempler og dialog få muligheten til å vurdere disse tre forholdene, da jeg anser disse som svært viktige for å kunne skape bevisste og aktive seere og produsenter.

Drøfting

6 Drøfting

I denne oppgaven har jeg undersøkt hvilke faglige og didaktiske muligheter som kan finnes i en filmprosses sett gjennom praktisk arbeid med actionfilm. Drøftingen tar utgangspunkt i erfaringene fra eget skapende arbeid, et innblikk i et filmprosjekt på tiende trinn, faglige og didaktiske tanker og refleksjoner fra undersøkelsens ulike faser, og forskning som er gjort på feltet.

I drøftingen presenterer jeg først hvilke muligheter jeg ser generelt for faget kunst og håndverk. Deretter presenteres og drøftes de faglige og didaktiske muligheten en filmprosess kan åpne opp for sett ut i fra den didaktiske relasjonsmodellen.

Drøftingen avsluttes med en oppsummering, og ønsker og tanker jeg har for veien videre.

6.1 Praktisk filmarbeid i kunst og håndverk

Kunst og håndverk er et praktisk fag, og i Melding til Stortinget (22, 2010 - 2011) argumenteres det for at det er viktig at praktiske fag fortsatt holdes praktiske. Elevene savner en mer praktisk skolehverdag, og er fornøyd med fagets arbeidsform, og de opplever at faget gir mulighet for å oppleve inspirasjon, motivasjon og mestring (Meld. St. 22, 2010 - 2011).

Med innføringen av Kunnskapsløftet i 2006 har film fått en større plass enn tidligere. Film er ikke lenger begrenset til å gjelde fagene kunst og håndverk og norsk, men elevene skal i dag uttrykke seg gjennom film i alle fag. På grunn av dagens teknologiske utvikling er barn og unge ikke bare mottakere av audiovisuell kommunikasjon, men i større grad produsenter. Selv om det er dagens ungdom som er drivkraften bak den veldige utviklingen av videoprojekter og selv om elevene kan lage film i andre fag, vil jeg påstå at kunst og håndverksfaget har en unik posisjon når det kommer til muligheten for å åpne elevenes øyne for audiovisuell kommunikasjon. Med den utstrakte bruken av ulikt teknologisk utstyr og med den økende mengden av audiovisuelle medier fører det til et større behov for at elevene innehar kunnskap og forståelse for mediet i rollen som både mottaker og produsent.

Gjennom praktisk filmarbeid i kunst og håndverk får elevene muligheten til å tilegne seg teoretisk innsikt og forståelse, samtidig som de kan knyttet dette til praktisk erfaring. På den måten kan kunst og håndverksfaget gi elevene mulighet til å oppnå en dypere

forståelse for denne måten å uttrykke seg på, og kan gi de en mulighet for et mer reflektert møte med nye filmopplevelser.

Selv om film kan by på svært varierte opplevelser, er det likevel de samme virkemidlene som benyttes i de ulike filmene og i annen audiovisuell kommunikasjon. Filmens virkemidler og begreper er stort sett kjent for elevene fra kunst og håndverksfaget fra tidligere. Filmarbeid gjør det mulig å bygge videre på elevenes kunnskap om blant annet komposisjon, bevegelse, vinkler, perspektiv, utsnitt og lys/skygge. Til tross for at elevene gjerne er selvdrevne i denne typen prosjekter, bør skolen være en arena som kan føre dem videre i denne læringsprosessen (Erstad, 1998). I kunst og håndverks faget er det mulig for elevene å tilegne seg nye opplevelser og kunnskap innen audiovisuell kommunikasjon, og fordi filmens virkemidler bygger på kjente begreper og prinsipper, er kanskje arbeidet ekstra motiverende. Elevene kan få en opplevelse av utvikling og at det utfordrer dem slik at de har noe å strekke seg etter. På grunn av mediets popularitet ser de kanskje mulighet for å anvende og overføre den kunnskapen og ferdighetene de tilegner seg i undervisningen til egne videoprojekter. Noe som kan føre til at de inntar en utforskende holdning og er nysgjerrige i lærings situasjonen.

I løpet av filmprosessen får elevene uttrykke seg gjennom varierte måter og prosessen favner bredt når det kommer til det å styrke elevenes grunnleggende ferdigheter og utvikle deres visuelle kompetanse. Sett ut i fra egen filmprosess og filmprosjektet på tiende trinn får elevene gjennom prosessen mulighet for å utvikle de grunnleggende ferdighetene som å skrive, lese og uttrykke seg muntlig og digitalt, og tilegne seg kompetanse i forhold til visuell kommunikasjon.

I en filmprosess må elevene lese og tolke ulike tegn og symboler når de skal finne inspirasjon til eget skapende arbeid. Deres skriftlige ferdighet blir utviklet under idéutviklingen, synopsis, manus og bildemanus. De må også presentere arbeidet for medelever underveis og de får arbeide digitalt i prosessens siste fase hvor de redigerer opptakene. I filmprosessen får elevene uttrykke seg gjennom tekst, tegning, bilder og video. De får også mulighet for å vurdere virkemidlenes effekt og vurdere ulike budskap og visuelle kvaliteter. De kan oppleve utvikling og forbedring av egne evner og få en bedre forståelse for hvordan de kan anvende film mer hensiktsmessig. Gjennom filmarbeid kan elevene få et mer bevisst forhold til film som audiovisuell kommunikasjon og narrativ uttrykksmåte.

6.2 Filmarbeid og den didaktiske relasjonsmodellen

Ut i fra litteratur og teori, og oppgavens faglige og didaktiske refleksjoner gjort gjennom eget skapende arbeid og et innblikk i et filmprosjekt på tiende trinn vil jeg drøfte de faglige og didaktiske mulighetene ut i fra relasjonsmodellen.

6.2.1 Forutsetninger

Som i all undervisning, er det viktig i et filmarbeid at læreren oversikt over hvilket utstyr elevene har tilgang til, økonomiske forutsetninger og hvordan dette vil påvirke undervisningen rent praktisk.

Slik jeg ser det kan et filmprosjekt gjennomføres i skolen uten store utgifter. Læreren på tiende trinn benyttet seg av DV - kameraer da disse er rimelig, og DV-tape er et rimeligere alternativ enn minnebrikker. De hadde også kun en pc i klasserommet hvor redigeringen kunne foregå, hvor de benyttet seg av Windows Movie Maker som er et gratis redigeringsprogram.

På grunn av innføringen av bærbar pc til elever i skolen, har nå alle tilgang til en pc. Dette gir lærer og elever noen nye muligheter. For eksempel kan etterarbeidet i en filmprosess få en større plass i undervisningen. Redigeringsprogrammet Movie Maker følger enhver pc med Windows operativsystem, og gjør det mulig å gjennomføre redigeringen kostnads fritt. I tillegg har elevene mulighet for å gjøre opptak på egen mobil og de fleste har nok tilgang til et kamera med opptaksfunksjon, noe som betyr at hele opptaksprosessen kan være kostnadsfri, om skolen ikke kan gå til anskaffelse av slikt utstyr.

Under redigering i egen filmprosess har jeg valgt å bruke et program som gir litt flere valgmuligheter enn hva Windows Movie Maker kan tilby. Sony's Vegas Movie Studio HD Platinum 11.0 er et rimelig alternativ, mer avansert, men likevel brukervennlig. Det oppleves intuitivt da de fleste funksjoner er tilgjengelig på tidslinjen. Om man er av den utforskende typen, eller om det legges til rette for å fokusere mer på etterarbeid i undervisningen, finnes det mange spennende muligheter i programmet. Ved å ta i bruk dette programmet kan elevene heve redigeringskunnskapen og få eksperimentere med andre virkemidler enn hva jeg har skissert i denne oppgaven. Et eksempel på dette er greenscreen-funksjonen, som kan gi noen virkelig spennende resultater.

Selv benytter elevene seg av rimelige og kreative løsninger under opptak. Skolens økonomiske og utstyrmessige forutsetninger legger ingen demper på elevenes

engasjement og motivasjon i et slikt arbeid. Elevene tar i bruk stige for å komme opp i høyden, eller låner en handlevogn for å gjennomføre en sekvens som krever kamerakjøring.

Om skolen har et begrenset utvalg av teori og praktiske eksempler kan læreren i dag raskt og enkelt få tilgang til et bredt og variert utvalg av ulikt materiell ved å ta i bruk leksjoner på You Tube, bonusmateriell på dvd/blu-ray. I tillegg blir stadig flere bøker tilgjengelige som e-bøker.

Læreren må også ta hensyn til at elevenes forutsetninger varierer, men i en filmprosess er det gode muligheter for at en elev vil kunne oppleve mestring på et eller flere områder grunnet den varierte arbeidsmåten. I undervisningsplanleggingen tar læreren hensyn til elevenes personlighet og deres forutsetninger og kan tilpasse filmprosessen form og kriterier ut fra disse. På grunn av prosessens fleksibilitet kan den justeres etter klassen og elevenes forutsetninger og behov.

6.2.2 Evaluering

Selv om denne kategorien tar utgangspunkt i lærerens beskrivelse og vurdering for forbedring av undervisningen, knyttes den i denne oppgaven også til elevenes mulighet for refleksjon og vurdering i forhold til egen prosess, underveis og i etterkant.

For at elevene skal se hvilken utvikling de har hatt gjennom filmprosessen vil evaluering være en viktig del av metoden. Selv om kategorien arbeidsmåter åpner opp for bearbeiding, ser jeg at det kan være hensiktsmessig å gi mer rom for at elevene kan reflekter og justere egen forståelse og kompetanse underveis, og i etterkant. På den måten kan de registrere forbedringer og se forbedringspotensialet hos seg selv, noe som kan virke motiverende og gi opplevelse av mestring. Om elevene skal ha mulighet for å justere egen forforståelse og forståelse må det være rom for å bearbeide fagstoffet de blir introdusert for.

I eget skapende arbeid ser jeg at en evaluering av egen filmprosess underveis og i etterkant kan være hensiktsmessig i forhold til å skape refleksjon rundt teori og praktisk arbeid i forhold til film som kommunikasjonsmiddel. I framgangsmåter som skisseres i filmarbeid, legges det liten vekt på forholdet mellom teori og praksis og refleksjon rundt de valgene som gjøres. Framgangsmåten er av en trinnvis art hvor neste steg bygger på det forrige. Selv om framgangsmetoden er oversiktlig og logisk, kan det i en undervisningssituasjon i kunst og håndverk være mer tjenelig med et vekslende forhold mellom teori og praksis, og

at det blir gitt mulighet for evaluering underveis. Læreren skal i undervisningen balansere det kjente og det ukjente. Med en mer vekselvis ordning mellom teori og praktisk erfaring, og mulighet for refleksjon underveis, kan dette bidra til å justere elevenes forståelse for teori og praksis. På den måten kan de kanskje lettere beskrive hva de opplever, og reflektere rundt forholdet mellom det teoretisk grunnlaget og det praktiske arbeidet. Det er også viktig at evalueringen ikke blir for omfattende, da det i en filmprosess stadig dukker opp muligheter for justeringer og forbedringer. Det viktigste med evalueringen er at den skal bidra til progresjon og at refleksjonene og justeringene blir trukket med inn i kommende arbeider.

En annen mulighet for å trekke fram refleksjoner, justeringer og beskrivelser underveis i prosessen, er at elevene kan presentere eget/gruppens arbeid for medelever, spesielt i forberedende fase. Dette kan virke inspirerende for de som lytter. Og med innspill fra de andre gruppene kan de som presenterer eget produkt i større grad reflektere over de valgene som hittil er gjort, og eventuelt foreta justeringer før opptak. På den måten kan elevene få et innblikk i hverandres prosess og komme med innspill underveis, framfor at slike refleksjoner ikke kommer fram før etter en felles visning av gruppenes endelige resultater.

Et filmarbeid kan gjennomføres i løpet av svært kort tid, men i disse oppleggene savner jeg muligheten for evaluering - muligheten for refleksjon knyttet til valgene som gjøres. Det er her jeg tror kunst og håndverksfaget har et fortrinn, men også et viktig ansvar i formidlingen av hva som ligger til grunn for audiovisuell kommunikasjon.

Når det gjelder filmprosessens struktur byr denne på flere mulige måter å legge opp filmarbeid i skolen på. I en evaluering av læringsaktiviteten vil det være viktig å se om prosessen har fremmet og styrket elevenes grunnleggende ferdigheter og oppfylt de kompetansemålene som er satt som gjeldene for arbeidet.

I en filmprosess vil de grunnleggende ferdighetene ivaretas gjennom blant annet at elevene skal vurdere og reflektere over egen prosess og endelig produkt, og på den måten oppøve kritisk sans. De skal også beskrive, analysere, vurdere og reflektere over egne opplevelser og de estetiske virkemidlene de har benyttet seg av i det skapende arbeidet. Om elevene blir gitt muligheten til å gjøre evaluering underveis og i etterkant av filmprosessens kan de få en forståelse for at den kunnskapen man blir introdusert for i dette prosjektet, er ment som et fundament for videre læring. Lærestoffet de møter har en hensikt, og om ikke alt er forståelig eller faller på plass med det samme, kan filmprosessens synliggjøre at læring er

en prosess i stadig utvikling om man forholder seg nysgjerrig og reflekterende til det lærestoffet som presenteres. Erfaringen og kunnskapen man tilegner seg, bygger man videre på i neste oppgave eller prosjekt, og filmprosessens trinnvise karakter kan bidra til å tydeliggjøre deres egen utvikling når de får tid til å evaluere egen prosess gjennom refleksjon og beskrivelse. Kanskje kan dette ha en overføringsverdi sett i forhold til andre fag eller fagområder, og motivere dem til videre arbeid og gi de tro på egne ferdigheter.

6.2.3 Mål

Elevene skal oppleve at opplæringen er relevant ved at de blir møtt med en skolehverdag som er meningsfull og at de kan relatere den til eget liv. Opplæringen må derfor gi de tro på at den kompetansen de får er viktig for videre utdanning, kommende arbeidsliv og samfunnsliv (Meld. St. 22, 2010 - 2011).

Målene for opplæringen er fastsatt i læreplanverket, men læreren har et stort ansvar med å finne hensiktmessig lærestoff og legge til rette for hvordan elevene skal møte lærestoffet. I filmprosjektet på 10. trinn tok læreren utgangspunkt i bøkene *Rom for ideer* (Farstad et al., 1999), og *Akantus* (Dahl et al., 1998) og supplerte med praktiske eksempler gjennom visning av film og bonusmaterialer, og fortalte historier fra filmverden. Selv om bøkene som danner teorigrunnet er 15 - 16 år gamle, har ikke dette mye å si for kvaliteten på teoristoffet. Filmens grunnleggende virkemidler er de samme i dag som de var i 1998, og tidligere, men læreren tilpasser undervisningsopplegget og knytter filmteori opp mot filmer av nyere tid og på den måten tar også utgangspunkt i elevenes referanserammer.

I et filmarbeid kan elevene få et innblikk og en forståelse for film som dynamisk språk. Gjennom filmarbeidet kan de grunnleggende ferdighetene leseferdighet, skriftlige ferdigheter, muntlige ferdigheter og digitale ferdigheter bli ivarettatt, og kompetansemål knyttet til visuell kommunikasjon. Det er viktig at det settes noen konkrete mål for arbeidet, og målene bør være presentert for elevene. På den måten får de vite hensikten med læringsaktiviteten og hvilke og hva i de grunnleggende ferdighetene som vil bli vektlagt og hvilke kompetansemål som ligger til grunn. Elevene kan også medvirke i utvelgelsen av målene for arbeidet. Ved å tydeliggjøre eller inkludere elevene i hvilke mål og kriterier som er gjeldene, kan de kanskje oppleve en større tilknytning aktiviteten og på den måten motiveres i forhold til egen læring.

Læreren på tidene trinn hadde satt noen tydelige kriterier for filmarbeidet, og i arbeid med eget skapende produkt så jeg viktigheten av å sette noen klare mål for aktiviteten. Frihet er

inspirerende, men på samme tid kan for stor frihet føre til stagnering. Det blir rett og slett for mange valg å forholde seg til, og det er vanskelig å komme seg videre. Selv om det settes kriterier for filmarbeidet, er det likevel mange mulige måter å løse oppgaven på, og elevene får også mulighet til å sette et personlig preg på produktet.

Om man i en filmprosess veksler mer mellom teori og praktiske øvelser enn hva jeg har lagt opp til eget skapende arbeid, eller i filmprosjektet på tiende trinn, har elevene en bedre forutsetning for å omgjøre teori til praksis. Samtidig får det praktiske arbeidet teoretisk forankring. På denne måten vil de også ha mulighet for å tilegne seg en større forståelse for filmens virkemidler og det kan skape en bevissthet rundt film som narrativ kommunikasjonsform. Ved å konkretisere det teoretiske grunnlaget tidligere i prosessen kan elevenes ferdigheter og kunnskap utvikles i takt med hverandre. De får muligheten til å vise sin forståelse for film som språk og deres utvikling i arbeidet. Deres kunnskaper og ferdigheter vil kanskje komme tydeligere til syne når prosjektet skal vurderes. Da kan man ta helheten i betraktning, med den utviklingen de har vist gjennom de ulike øvelsene og det endelige produktet. Noe som vil gi en mer rettferdig vurdering av elevens kompetanse.

Filmprosessen kan bidra til å skape en mer reflektert holdning til film som håndverk og gi elevene mer kunnskap, innsikt og forståelse for hvilket arbeid som ligger bak "underholdningen". Gjennom eget skapende arbeid har jeg fått en større forståelse og kunnskap for arbeidet som ligger til grunn. Med målene jeg satte for egen kortfilm, har jeg lært mye om hvordan virkemidlene kan benyttes for å skape opplevelsen av fart og spenning. Men jeg har også fått en bedre forståelse for film som et audiovisuelt språk. En av de vanskeligste, men mest lærerike opplevelsene er de erfaringene som knyttes til det å uttrykke handlingen gjennom bilder (bildemanus og redigering). Jeg vet godt at film er handling, men ved å følge filmprosessens framgangsmåte har jeg fått kunnskap og erfaring med hva det vil si. Jeg har fått oppleve hvor krevende det er å tenke i bilder som skal avløse hverandre og skape en bestemt stemning eller opplevelse. Viktige steg i denne prosessen har vært synopsis, bildemanus, opptak og redigering. I disse stegene opplever jeg at det krever en forståelse for filmens måte å formidle et budskap på og hvordan hvert av disse stegene tydeliggjør hvilke premisser som gjelder for filmspråket. Gjennom disse ulike stegene ser jeg mulighet for å skape forståelse, kunnskap og holdning hos elevene i forhold til hva som ligger til grunn for en effektiv måte å kommunisere på og hvilket arbeid som ligger bak produksjonen.

I dette arbeidet har jeg jobbet mye med redigering, og i denne delen av prosessen har jeg lagt merke til hvilke muligheter som oppstår når man bytter en innstilling med en annen,

fjerner eller legger til noe. Det har også vært spennende å jobbe mer aktivt med lydbildet. På den måten har jeg fått et mer bevisst forhold til hvordan lyd kan forsterke eller stå i kontrast til handlingen som utspiller seg. I filmprosjektet på tiende trinn ble redigering gitt som lekse. Elevene fikk en innføring i programmet, men stort sett er det alltid noen elever som har kjennskap til redigering fra tidligere, og elevene ordner dette fint selv. Dette kan føre til at elever som har kjennskap til slikt arbeid får eller tar ansvaret for redigeringen, slik at ikke alle elevene vil få erfaring med å redigere. I prosjektet på tiende trinn ser jeg at dette er en mulig måte å ferdigstille produktet på fordi elevene under opptak har redigert i kamera. Det fører til mindre redigeringsarbeid og mange av de valgmulighetene og utfordringene jeg sto ovenfor i eget skapende arbeid faller naturlig bort. Redigering i kamera er veldig strukturerende og kan gi elevene en mer kritisk holdning til innstillingenes kvalitet og de går ikke videre til neste innstilling før det "sitter som det skal". På en annen side har jeg i eget skapende arbeid tilegnet meg mye ny kunnskap gjennom redigeringsarbeidet og det kunne vært en fordel om noe eller alt av redigeringen ble gjennomført i undervisningssammenheng. På den måten kan læreren være tilstede, og det burde være et mål at hver elev har deltatt i redigeringsarbeidet for å få kunnskap og ferdigheter på dette området. I tillegg har elevene i filmprosjektet fritt fått benytte musikk siden filmen kun vises til medelever. Men for å skape forståelse og holdninger knyttet til det å anvende andres musikk med eller uten tillatelse, burde det være et kriterium at elevene kun fikk benytte seg av gratis musikk som lovlig kan anvendes i egne prosjekter. Dette er en viktig del av det å skape bevissthet og holdninger til personvern, opphavsrett og kildekritikk.

Actionfilm er en populær sjanger blant ungdom, men det er også en sjanger som benytter seg av voldsomme virkemidler. I møte med slike filmer er det viktig at barn og unge har motforestillinger da vold og aggresjon i film og fjernsyn kan være skadelig. Det er viktig at foreldre og andre voksne gir tydelige motforestillinger, da denne typen inntrykk kan være mer skadelig om de ikke har noen klare normer og motforestillinger å forholde seg til (Hake, 2000). I rollen som lærer håper jeg å kunne bidra til å skape kunnskap og holdning om denne typen inntrykk, og gi barn og unge klare motforestillinger til denne typen handling. Interessen og begeistringen jeg har for actionfilmsjangeren er knyttet til bevisstheten om at dette er fiksjon. Jeg håper derfor at min interesse for blant annet actionfilm kan være en styrke når det gjelder å gi elevene motforestillinger, ved å gi elevene et teoretisk og praktisk innblikk i filmens språk og virkemidler, og tydeliggjøre at slik atferd forbeholdes profesjonelle utøvere på lerretet.

6.2.4 Innhold

I en filmprosess møter elevene ulike produkter som kan skape visjoner og inspirere elevene til å utfolde seg gjennom skapende arbeid. I utviklingen av en ide til film, kan elevene oppdage ulike måter for å uttrykke en og samme ide. I synopsis fortelles historien gjennom tekst. I arbeid med bildemanus omgjøres tekst til bilder, og til slutt er den samme historien fortalt gjennom levende bilder. På grunn av arbeidsmåtenes trinnvise karakter har elevene mulighet til å oppdage og erfare hvordan man kan visualisere egne tanker og ideer på ulikt vis.

Gjennom prosessen får elevene mulighet for tilegnelse av teori gjennom formidling av lærestoff gjennom lærer, mens praktisk innsikt og forståelse gjøres i samarbeid med medelever. Utover i prosessen inntar læreren en mer veiledende rolle. På den måten kan elevene også få mulighet til å lære av hverandre og tilegne seg kunnskap på en annen måte enn når læreren presenterer lærestoffet. Ved at læreren legger til rette for aktiviteten, og gir elevene det redskapet de trenger for å utvikle en ide til film, kan elevene oppleve arbeidsmåten som friere og det skapes en åpen tilnærming til oppgaven og en positiv holdning til å tilegne seg kunnskap. Arbeidsmåten legger til rette for at elevene selv kan i større grad forme historien ut i fra egne ønsker og visjoner, men læreren kan sette noen kriterier for budskapet som skal formidles slik at målet med aktiviteten blir ivaretatt.

På grunn av de mange variasjonsmulighetene man har i utformingen av et filmarbeid er det gode muligheter for å justere undervisningsopplegget, og tilpasse det i forhold til elevene og klassens forutsetninger.

6.2.5 Arbeidsmåter

Som beskrevet i FEM - IA modellen er skolen en institusjon som skal ivareta hele barnets personlighet og legge til rette for utvikling gjennom pedagogisk virksomhet. I undervisningen skal det være rom for at elevene kan undersøke og oppleve, men de skal også ha muligheten til å uttrykke seg og bearbeide det de opplever da læring er en aktiv prosess.

Filmprosessen byr på varierte arbeidsmåter og elevene får uttrykke seg gjennom ulike teknikker. Arbeidsmåten framstår som oversiktlig og er av en trinnvis art, og enkelte steg i prosessen kan endres på, legges til og trekkes fra sett ut i fra elevenes, lærerens og skolens forutsetninger. Det er også en arbeidsmetode som gir elevene mulighet for medvirkning og valgfrihet da de kan forme historien selv og delta mer aktivt med egne erfaringer knyttet til

filmopplevelser og audiovisuell kommunikasjon. Det er også store variasjonsmuligheter knyttet til filmarbeidets lengde og opplegget kan gjennomføres i løpet av en intensiv uke eller over en lengre periode. Arbeidsmåten gir også mulighet for å jobbe på tvers av fag og fagområder, det er målene som er satt for aktiviteten som er førende.

Arbeidsmåten har gjerne et teoretisk utgangspunkt før man går i gang med det praktiske arbeidet. I eget skapende arbeid savnet jeg mer veksling mellom teori og praktiske øvelser tidligere i prosessen. Jeg ser også muligheten for dette i undervisningsopplegget på tiende trinn. I filmprosessen får elevene et innblikk i hvordan man utvikler en ide til film, og selv om det bygges på kjente begreper og prinsipper, vil elevene møte nye utfordringer når de skal uttrykke seg audiovisuelt. I likhet med læreren på tiende trinn mener jeg det er viktig med et teoretisk grunnlag, men for at elevene raskere skal få konkretisere teorien de blir introdusert for kan det være hensiktsmessig å veksle mellom teori og praksis i den teoretiske delen av prosessen. På tiende trinn filmet elevene med DV - kamera og under opptak skulle de benytte seg av en teknikk hvor man redigerer i kamera. Ved hjelp av denne teknikken kan elevene utvikle forståelse og bevissthet for audiovisuell kommunikasjon. Med dagens teknologiske utstyr krever det ikke fullt fokus og nøye overveielser når et bilde eller en film fanges i kameraet. Siden man i dag enkelt kan slette, retusjere eller redigere bildene eller filmsnuttene, kan det å redigere i kamera utvikle elevenes refleksjon og kritisk evne slik at de får et mer bevisst forhold til hva de ønsker å få fram.

I et filmarbeid kan elevene også få mulighet til å se nærområdet i et annet lys.

Arbeidsmåten åpner opp for å bruke omgivelsene mer aktivt og på den måten kan man vekke elevenes interesse for hva som finnes i nærmiljøet og hvilke muligheter det har å by på. Gjennom et filmarbeid kan elevene få opplevelsen av å oppdage noe nytt på et ellers kjent område. I filmprosjektet på tiende trinn tillater læreren at elevene benytter seg av nærområdet, og på den måten gis elevene større frihet i deres utvikling av en historie, framfor å redusere forutsetningene til å gjelde skolebygget og skolegård. Med denne valgfriheten kan elevene i større grad forme historien selv og det kan være en måte å skape motivasjon for arbeidet elevene skal gjennom og gjøre tilegnelsen og omgjøring av teori mer personlig og lystbetont.

Arbeidsmåten i et filmarbeid kan gir elevene mulighet til å oppleve en læringsaktivitet som legger til rette for opplevelser og hvor de får undersøke og uttrykke seg gjennom ulike teknikker. Prosessen kan framstå som lystbetont, samtidig som elevene hele tiden vil bli stilt ovenfor nye utfordringer. Filmprosessen gjør det mulig å lære gjennom samspill og

utforskning, og på grunn av den varierte arbeidsmåten vil den bidra til å gi elevene nye utfordringer. Elevene på tiende trinn jobbet som en stor gruppe, men vanligvis ble gruppene begrenset til tre til fire medlemmer. Under besøket fikk jeg oppleve gruppens engasjement i å utvikle manus, hvor ideer og forslag strømmet på. Mye av engasjementet for prosjektet og årsaken til at elevene er selvmotiverte ligger nok i at elevene har interesse for mediet. I tillegg kan arbeidsmåten virke inspirerende da de kan jobbe sammen på en annen måte og ikke nødvendigvis sittende i klasserommet. De får mulighet til å være mer aktive og fysisk deltagende enn i tradisjonell klasseromsundervisning.

For at elevene skal vise åpenhet og nysgjerrighet til læring og tilegnelse av kunnskap er det viktig at læreren framstår som en motivasjonskilde. En lærer kan ikke forvente at elevene finner fagstoffet interessant om læreren selv ikke er engasjert. Lærerens kunnskap og holdning til faget har mye å si for elevene. Dette gjelder i alle fag, men i et filmarbeid kan arbeidsmåten kanskje gi læreren en større mulighet for å by mer på av seg selv. Slik som læreren på tiende trinn supplerte med bonusmaterialer og historier, og på denne måten vekket elevenes interesse, noe som resulterte i at elevene gjerne ville vite mer. I tillegg stiller læreren opp i elevenes filmer om de skulle trenge det. Dette opplever jeg som en metode som gjør undervisningen mer levende, og som kan ha en engasjerende effekt på elevene og de kan se læreren i en mer deltagende rolle.

Arbeidsmåten gir mulighet for at læreren kan i større grad inkludere elevene i undervisningen ved å legge tilrette for en dialog som gir elevene mulighet for å bidra med egne erfaringer, meninger om film og filmopplevelser, og få et innblikk i hvordan de selv forholder seg til mediet og eventuelt uttrykker seg gjennom det. For at dette skal være mulig er det viktig at læreren har skapt et godt læringsmiljø slik at elevene føler seg trygge. Læreren på tiende trinn hadde en trygg og rolig framtoning under undervisning og veiledning av elevene, og fagstoffet ble formidlet med en fortrolighet og trygghet. I en filmprosess kan elevene arbeide friere og anvende egne referanserammer som utgangspunkt for fortellingen, og for å veilede elevene underveis hadde læreren en åpen tilnærming til elevenes arbeid. Framfor å stille seg kritisk til handlingen som skulle filmatiseres, ble det stilt konstruktive spørsmål som elevene måtte ta stilling til for å føre arbeidet videre.

I undervisning kan det oppstå uforutsette situasjoner. Slik som i prosjektet på tiende trinn hvor en kunst og håndverkstime falt bort grunnet et arrangement elevene måtte delta på. Ikke alt kan forutses, men i filmarbeid kan det være mulig å snu om på enkelte trinn i framgangsmetoden og tilpasse aktiviteten underveis. Læreren på tiende trinn har også tatt

hensyn til det uforutsette ved å oppbevare gruppens prosjektmappe på skolen i tilfelle gruppeleder skulle utebli fra en time. Slike små grep begrenser konsekvensene av utforutsette situasjoner. Det uforutsette knyttes også til værforhold og andre forhold som kan skape utfordringer under filmarbeidet. Utfordringer knyttet til opptak kan være at dagens opptaksplan må endres på grunn av værforhold, mangel på utstyr eller lignende. Men siden redigeringen i dag er digital, medfører det ikke mye ekstra arbeid om opptaksrekkefølgen endres, og elevene kan eventuelt gjøre neste ukes opptak om dette passer bedre.

6.3 Oppsummering

I arbeid med denne oppgaven ser jeg flere faglige og didaktiske muligheter i en filmprosess, og det finnes mange flere enn hva jeg har presentert. Men kanskje denne undersøkelsen kan være et bidrag til å se noen av de muligheter denne arbeidsmåten byr på, og synliggjøre hvordan filmprosessen kan gi elevene varierte og praktiske opplevelser. Samtidig kan prosessen ivareta fagets grunnleggende ferdigheter og spesielt kompetansemål for visuell kommunikasjon. Det er også mulig å inkludere flere kompetansemål, men da vil omfanget av filmprosjektet øke og det kan det være hensiktsmessig å jobbe med filmarbeidet på tvers av fag. Slik som man i et kunst og håndverksfaglig perspektiv kan trekke inn arbeid med søm sett i forhold til kostymer og gjenbruk, det kan skapes en holdning hos elevene i forhold til at det kan finnes mye spennende rundt dem og alt trenger ikke koste. De kan få oppdage og oppleve hvilke muligheter som finnes rundt dem ved å ta i bruk nærmiljøet. Elevene kan også anvende den matematiske ferdigheten gjennom for eksempel konstruksjon av enkle kulisser eller gjennom utforming av ulike rekvisitter.

I denne oppgaven har nok problemstillingens åpne tilnærming ført til at det har blitt mange ulike tanker og refleksjoner omkring filmprosessen, oppgavens faser og bestanddeler. Det har til tider opplevdes som overveldende mange muligheter, men viktigst synes jeg det er å få tydeliggjort fagets unike posisjon hvor filmarbeid på en side kan fungere som uttryksmåte for egne ideer og meninger. På den annen side kan en filmprosess åpne elevenes øyne for film som audiovisuell kommunikasjon. Den kan utvikle deres kunnskap og kompetanse på området, og gi de teoretisk tyngde og praktisk erfaring. På den måten kan det skapes innsikt og en refleksjon i møte med filmmediet, enten det er i rollen som mottaker eller produsent. I tillegg virker arbeidsmåten motiverende i elevenes tilegnelse av kunnskap, og kan fungere som en bro mellom skolens pedagogiske mål og elevenes ønske

om en mer praktisk og relevant skolehverdag. Det er også er arbeidsmåte som kan hjelpe elevene til å utvikle deres kritiske sans og holdning i forhold til personvern, opphavsrett og kildekritikk, for med dagens rimelige, tilgjengelige og intuitive teknologi byr det på noen utfordringer.

6.3.1 Utfordringer ved barn og unges teknologiske fortrolighet

Med barn og unges fortrolighet til dagens teknologiske utstyr er forståelse for personvern, opphavsrett, kildekritikk og det å oppøve og utøve kritisk sans viktig. Med umiddelbar tilgang til internett kan vi raskt og enkelt dele ideer, tanker og meninger med andre. Dette byr på spennende muligheter, men også noen utfordringer. Som en følge av intuitiv teknologi og trådløst internett, krever ikke kommunikasjon en fysisk tilstedeværelse av mottaker, og enkelte grenser virker i dag mer utvisket og vanskeligere å forholde seg til enn tidligere. Dette kan føre til at man opptrer på en annen måte ovenfor kjente (og ukjente) og tillater seg mer enn hva man kanskje normalt sett ville gjort om menneskene oppholdt seg fysisk på samme sted. Slik som WuMo karikerer i illustrasjonen under.

Pga opphavsrett finnes bildet kun i trykt utg.



Bilde 16 - WuMo. Om alle gjør som på Facebook

Gjennom teknologien er "alt" tilgjengelig og med det blir det også lettere å "låne" andres arbeider. I arbeid med film ser jeg mulighet for å åpne opp for en dialog med elevene å skape forståelse for et mer bevisst forhold til personvern, opphavsrett og kildekritikk, og utvikle deres kritiske sans. Med alle de muligheter som den nye teknologien skaper synes jeg onkel Ben's råd til Peter Parker/Spider-man sier det best: "With great power comes great responsibility" (Raimi, S.& Stan Lee, 2002).

6.3.2 Kritikk til egen metode

I drøftingen benyttet jeg meg av den didaktiske relasjonsmodellen for å strukturere og presentere oppgavens faglige og didaktiske funn. Hensikten med å benytte den didaktiske relasjonsmodellen var å tydeliggjøre hvilke muligheter som finnes i en filmprosess i en undervisningssituasjon, og drøfte funn sett i forhold til de ulike kategoriene. På grunn av at modellens ulike kategorier påvirker hverandre gjensidig og er relatert til hverandre har dette ført til at enkelte refleksjoner favner flere kategorier og har gitt meg en utfordring i forhold til å skille de fra hverandre. Dette har ført til at enkelte refleksjoner gjentas, men blir sett ut ifra den aktuelle kategorien som et "hele" og hvilke muligheter som finnes i en filmprosess.

6.4 Veien videre

Gjennom arbeid med denne oppgaven ser jeg at min interesse for faget og for film kan være et positivt bidrag i dagens samfunn. Barn og unges naturlige forståelse og fortrolighet med teknologi vil nok ikke være mulig å holde tritt med, men tenk på hva en kan lære av dem!

Selv om elevene er godt kjent med ulike typer teknologi og kan uttrykke seg gjennom ulike tjenester og applikasjoner vil det være behov for teoretisk tyngde og utvikling av deres kritiske sans. Med praktisk filmarbeid ser jeg muligheten for å styrke og utvikle deres allerede eksisterende kunnskap og kompetanse på området, og at de gjennom en slik prosess kan få tillit til egne evner og få en større forståelse for film som media.

I nær framtid håper jeg å få arbeide med barn og unge og hjelpe de til å oppdage hvilke muligheter kunst og håndverks faget kan åpne opp for når det kommer til ulike måter å uttrykke seg på. Selv synes jeg det er spennende å uttrykke egne ideer gjennom film, men det er like gøy å få være en del av andres ideer og prosesser. Arbeidsmåten gir en mulighet til å boble over av kreativitet, visjoner og ideer, og på samme tid utvikle faglig forståelse og man lærer mye nytt om film som media og om egen evne til utvikling.

Med erfaring fra denne oppgaven hvor jeg har undersøkt hvilke faglige og didaktiske muligheter som kan finnes i en filmprosess sett gjennom praktisk arbeid med actionfilm, har jeg tro på at filmarbeid kan fungere både som metode for å få en bedre forståelse for audiovisuell kommunikasjon, og som uttrykksmåte for besvarelser i oppgavesammenheng. Filmprosessen gir et innblikk i filmens tradisjon som håndverk og hvordan det dynamiske

språket kan fungere som uttrykksmåte i formidling av fagkunnskap og egne tanker og meninger på lik linje som tekst og tegning på papir eller maling på lerret.

I eget skapende arbeid rettet jeg fokus mot actionfilmsjangeren og ville selv forsøke å skape opplevelsen av fart og spenning i egen kortfilm ved å anvende den teoretisk innsikten jeg skaffet meg i P4. Prosessen har vært lærerik, gitt meg ny kunnskap og innsikt, og ikke minst nye ideer. Når jeg tar det ferdige resultatet i betraktning opplever jeg at jeg har lyktes i forhold til de ønskene og kriteriene jeg satte som utgangspunkt for filmen. Jeg opplever at filmen formidler fart og at den byr på litt spenning, og jeg har fått ta i bruk virkemidler jeg aldri før har benyttet meg av. Jeg ser en tydelig utvikling fra tidligere arbeider spesielt i forhold til anvendelse av kamera, hvordan opptakene er gjennomført på settet og teknikker jeg har tatt i bruk under redigering. Jeg legger også merke til hvilke vaner som er vonde å vende under opptak fordi jeg prøve å forholde meg til teorien, men det er ikke nødvendigvis "feil", og jeg finner inspirasjon i disse ordene av John Woo:

I tend to rely on only two kinds of lenses to compose my frames: very wide angle and extreme telephoto. I use the wide angle because when I want to see something, I want to see it completely, with the most detail possible. As for the telephoto, I use it for close-ups because I find it creates a real "encounter" with the actor. If you shoot someone's face with a 200-millimeter lens, the audience will feel like the actor is really standing in front of them. It gives presence to the shot. So I like extremes. Anything in between is of no interest to me. (Boardwell & Thompson, 2008, s. 170).

Etter denne prosessen har jeg fått en større forståelse for at film er handling og at actionfilmens varierte virkemidler kan by på spennende og lekne uttrykk i forhold til sjangerens ekstreme bruk av kamera.

Gjennom denne oppgaven har jeg fått oppleve gleden av å utforske, oppdage og reflekter omkring film som uttrykksmåte og sett hvilke muligheter et slikt arbeid åpner opp for i kunst og håndverksfaget. Som en følge av dette gleder jeg meg til å lære og leke mer med film og audiovisuell kommunikasjon. Med erfaring fra denne undersøkelsen håper jeg å kunne skape en læringssituasjon som Pestalozzi innleder oppgaven med, hvor jeg kan legge til rette for undervisningssituasjoner hvor barn er de som jakter på kunnskap.

7 Etterord

Jeg husker godt hvor spennende og motiverende det var å lage oppgavebesvarelser gjennom film på ungdomskolen. Det begynner å bli en stund siden og den teknologisk utviklingen har virkelig skutt fart siden det, men likevel kan mine erfaringer som ungdomskoleelev allerede den gang være en bekreftelse på skolens utfordring med å holde tritt med ungdommenes medievirkelighet.

Det er på grunn av min interesse for å lage film og uttrykke meg gjennom praktisk arbeid at jeg kan forstå dagens ungdommer og deres opplevelse av at skolen ikke følger med i tiden og derfor framstår som kjedelig og adskilt fra deres egen hverdag. I dagens samfunn hvor "alt" skal være raskt og effektivt er det forståelig at dette medfører ekstra utfordringer i klasserommet.

Barn og unges hverdag er knyttet til teknologisk utstyr som gir umiddelbar respons. Deres tanker og meninger kan umiddelbart deles med kjente og ukjente i form av video og tekst gjennom ulike tjenester via internett. Derfor er det forståelig om tradisjonell klasseromsundervisning kan oppleves som kjedelig og irrelevant i betydning av dens "analoge" form. Men skolen skal også være en arena som forbereder elevene på arbeids- og samfunnslivet, et samfunnsliv som vil kreve konsentrasjon, fysisk tilstedeværelse og elevene må også erfare at ikke alt er morsomt og kun "et tastetrykk" unna.

8 Litteraturliste og referanser

Aas, N., K. & Terum, K. (2004). *Med film på timeplanen*. Oslo: Norsk filminstitutt.

Bjørndal, B. & Lieberg, S. (1978). *Nye veier i didaktikken? En innføring i didaktiske emner og begreper*. Oslo: H, Aschehoug & Co.

Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art*. New York: McGraw-Hill.

Braaten, L. T., & Erstad, O. (2000). *Film og pedagogikk. Dialog og refleksjon i møte med film*. Oslo: Norsk filminstitutt.

Braaten, T., Kulset, S. & Solum, O. (1994). *Introduksjon til film. Historie, teori og analyse*. Oslo: Ad Notam Gyldendal AS.

Bø, O. (1995). *FOU-Metodikk*. Otta: TANO A.S.

Crystal Dynamics. (2006). *Tomb Raider Legend - Unwelcome in Paraíso*. Hentet fra Playstation 3 versjonen.

Dahl, E., Johansen, R. O., & Larsen, E. (1998). *Akantus. Kunst og håndverk for 8. - 10. klasse*. Oslo: Det Norske Samlaget.

Erstad, O. (1998). Mediebruk og skolepult: Hvordan møter skolen den nye medievirkeligheten?. I. Frønes (Red.), *Digital barndom* (s. 109 - 125), Oslo: Ad Notam Gyldendal.

Farstad, P., Håberg K. R., Johansson, L., Nielsen, L. M., & Aasgaard, K.

(1999). *Rom for ideer* Vollen: Tell Forlag a.s

Hake, K. (2000). *Barn og unges medie verden. Informasjon og veiledning til foreldre*. Oslo: Pedagogisk forum.

Halvorsen, E. M. (2007). *Kunstfaglig og pedagogisk FOU. Nærhet, distanse, dokumentasjon*. Kristiansand S: Høyskoleforlaget.

Halvorsen, E. M. (2008). *Didaktikk for grunnskolen*. Bergen: Fagbokforlaget.

Heimbeck, L. (1972). *Film: metodeskisse for undervisning i ungdomsskole og gymnas*. Oslo: Skolesjefen i Oslo, Avd. for pedagogisk utviklingsarbeid.

- Imsen, G. (2003). *Lærerens verden. Innføring i generell didaktikk*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Jacobsen, F. (2007). *Videologi. Håndbok i video- og filmproduksjon*. Oslo: Amalie forlag.
- Karlsen, P., Dahl, T. E., Tvedt, D., Uglem, G., Alfheim, J., & Fugleberg, S. G. (2007). *Levende bilder 3.0*. Oslo: GAN Aschehoug.
- Lindrup, M. & Marthinsen, T. (2001). *Skyt en film; praktisk filmarbeid*. Oslo: Gyldendal undervisning.
- Meld. St. 22 2010 - 2011. (2011). *Motivasjon - mestring - muligheter. Ungdomstrinnet*. Oslo: Kunnskapsdepartementet.
- Norsk Filminstitutt. (2009). *Nye læreplaner*. Norsk Filminstitutt. Hentet fra <http://www.nfi.no/images/ekstrabilder/diverse/Skolekatalogen.pdf>
- Ridderstrøm, H. (2013). *Actionfilm*. Hentet fra <http://home.hio.no/~helgerid/litteraturogmedieleksikon/actionfilm.pdf>
- Røys, H., Gjørund, P., & Huseby, R. (2002). *Sånn eller slik... En begynnerbok i didaktikk*. Oslo: N.W. Damm & Søn.
- Store norske leksikon.(2011) *Iris*. Hentet fra <http://snl.no/Iris>.
- Svendsen, T., O. (2011). *Actionfilm*. Store Norske Leksikon. Hentet fra <http://snl.no/actionfilm>.
- Saabye, M. (2011). *Kunnskapsløftet: fag og læreplaner i grunnskolen*, Oslo: Pedlex Norsk Skoleinformasjon.
- Thagaard, T. (2006). *Systematikk og innlevelse. En innføring i kvalitativ metode*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad og Bjørke AS.
- Tjora, A. (2010). *Kvalitative forskningsmetoder i praksis*. Oslo: Gyldendal Norsk Forlag AS.
- Utdanningsdirektoratet. (2006). *Grunnleggende ferdigheter*. Hentet fra http://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Hele/Grunnleggende_ferdigheter/

Utdanningsdirektoratet. (2006) .*Kompetansemål for Visuell kommunikasjon*. Hentet fra <http://www.udir.no/kl06/KHV1-01/Kompetansemal/?arst=98844765&kmsn=-1654775316>).

8.1 Figurer og bilder

Figur 1 - Strategi for oppgaven

Figur 2- Illustrasjon av egen prosess fra ide til vurdering av egen kortfilm.

Figur 3 - Mine ønsker og kriterier for egen kortfilm i form av et tankekart.

Figur 4- Actionfilm er for meg: handling, spenning og fart.

Figur 5- Synopsis

Figur 6 - Inndelingen av vannkraftverket

Figur 7- Inndelingen av demningen

Bilde 1 - En modifisert versjon av den didaktiske relasjonsmodellen etter Bjørndal og Lieberg, FEM-IA etter Røys 2000, (Røys, Gjørund & Huseby, 2002, s.142)

Bilde 2 - Demning i retning skogen

Bilde 3 - Demningen sett fra veien

Bilde 4 - Demning "partidetalj"

Bilde 5 - Vannkraftverket

Bilde 6 - Jernbanebrua lengre opp langs elva

Bilde 7 - Spice Girls [Bilde] Hentet fra

http://i154.photobucket.com/albums/s275/desperatelyseeking/spice_girls_retro.jpg

Bilde 8 - Lara Croft (Tomb Raider Legend) - Bilde 9 - Alice fra Resident Evil Extinction [Bilde] (2007). Hentet fra http://www.tombraiderchronicles.com/tr7/postcards_04.html

og [Bilde] 9 er hentet fra <http://www.ign.com/articles/2006/06/29/exclusive-images-resident-evil-extinction#>

Bilde 10 - Lara Croft ankommer Paraíso [Stillbilder] (2007).

<http://www.youtube.com/watch?v=cm-S9cH10xo> (tid: 01:57 og 02:00)

Bilde 11 - Skisser av Iris

Bilde 12 - Skisser av antagonisten

Bilde 13 - Bildene under viser Iris som ferdig filmkarakter

Bilde 14 - Bildene under viser Vakt I og Vakt II som ferdig filmkarakterer

Bilde 15 - Utdrag fra eget bildemanus

Bilde 16 - WuMo. Om alle gjør som på Facebook

Vedlegg

Vedlegg 1: Søknad

Vedlegg 2: Spørsmålsguide

Vedlegg 3: Logg for besøk

Vedlegg 4: Funn fra Prosjekt 4

Vedlegg 5: Fargepalett og moodboard

Vedlegg 6: Manus

Vedlegg 7: Skissecollage

Vedlegg 8: Bildemanus

Vedlegg 1: Søknad

Søknad for å være tilstedet i undervisningen i kunst og håndverkstimene under filmprosjektet.

Notodden [REDACTED]

Observasjon av filmundervisning i [REDACTED]

Jeg er student ved Høgskolen i Telemark, og studerer på masterstudiet i formgiving, kunst og håndverk. I min masteroppgave ønsker jeg å tilegne meg mer teoretisk og praktisk kunnskap om film, og jeg vil gjerne observere hvordan filmundervisning i ungdomsskolen kan foregå. Jeg ønsker å se hvordan elevene gjennomfører det praktiske arbeidet, og lærerens formidling av fagstoffet.

Jeg har fått tillatelse av [REDACTED] å følge [REDACTED] undervisning på onsdager i klasse 10, fra uke 42, og jeg ønsker å følge undervisningen fram til filmprosjektet avsluttes. Når det gjelder min observasjon vil jeg kun notere det jeg observerer. Om det skulle bli nødvendig å ta bilder av ulike situasjoner vil jeg levere en søknad til elevenes foresatte i forkant, men foreløpig ser jeg ikke at slik dokumentasjon vil være nødvendig. Observasjonen i 10 vil kun bli brukt i forhold til egen masteroppgave.

Vedlagt ligger et skriv som bekrefter min plass ved Høgskolen i Telemark.

Vennlig hilsen

Marie Neverdal

Vedlegg 2: Spørsmålsguide

Spørsmål til lærer på tiende trinn

Hvor lenge har du gjennomført denne typen prosjekt?

Hvordan opplever du elevene - deres respons?

Hvordan er undervisningsopplegget?

- Hvor lang tid får elevene på dette?
- Hvordan er framgangsmetoden? (trinnvis? vekselvis teori - praksis?)
- Jobber elevene alene eller i grupper? (Hvordan fordeles de?)
- Hvordan vurderes elevenes arbeid og innsats (Med tanke på hele perioden)

Teori: Hva for teori benytter du?

- Lærebok?
- Erfaring?
- Filmer?
- etc.
- Hvordan formidler du teorien videre til elevene?

- Hvordan tilegner elevene seg teori

- Praktisk oppgaveløsning/teoretisk prøve?

Det praktiske:

- Hva er kriteriene for det praktiske arbeidet?
- Hvordan skal fortellingen filmatiseres?
- Jobber elevene i grupper (evt hvordan fungerer det /fordeling av ansvar)

Utstyret:

- Hva slags utstyr bruker elevene?
 - Kameraer
 - Redigeringsprogram
 - Gir du noen innføring/ kan de dette selv?

Sjangere: hva slags filmer lager elevene?

Musikk og lignende

- Hvordan løses dette?

Hva skjer med det ferdige resultatet?

- Visning eller lignende?

Vedlegg 3: Logg for besøk

Jeg fikk følge filmprosjektet i tre kunst og håndverkstimer, og kom inn i prosjektet da elevene skulle gå i gang med utvikling av manus og bildemanus. Læreren mente det ville være mer interessant når elevene skulle gå i gang med det praktiske arbeidet, framfor å være tilstedet under prosjektets teoretiske del.

Dag I

Første dagen jeg fikk være tilstede avsluttet læreren teoridelen og klassen skulle gå sammen om å utvikle en historie. Selv om klassene vanligvis ble delt inn i mindre grupper var klassen jeg fulgte satt sammen til en stor gruppe, da disse i utgangspunktet var få. Elevene fikk disponere et grupperom i tilknytning til klasserommet og jobbet for det meste selvstendig. I mellomtiden snakket læreren og jeg sammen, og jeg fikk stille spørsmålene jeg hadde skrevet ned på forhånd, og fikk et innblikk i hvordan tidligere filmprosjekt hadde foregått. Denne første dagen fikk vi stort sett pratet uforstyrret da elevene var opptatt med manusutvikling, men gruppens leder tok kontakt med læreren når det var noe de lurte på.

Dag II

Den andre gangen jeg kom på besøk jobbet elevene med ferdigstilling av manus og utvikling av bildemanuset, og jeg fikk være tilstedet på grupperommet og se og høre hvordan gruppen jobbet for å komme i gang med bildemanuset.

I arbeidet med å utvikle og ferdigstille manus fikk gruppa arbeide på eget grupperom og dette foregikk nok så fritt. Gruppen hadde valgt en leder, som styrte ordet og en sekretær som noterte. Gruppemedlemmene satt samlet rundt et stort bord og kom med forslag og ideer til hvordan historien kunne utvikle seg, og sekretæren noterte flittig. Det som var flott å se var at de lyttet aktivt til hverandre og fortellingen gjennomgikk mange endringer i løpet av svært kort tid.

Gjenfortalt i korte trekk handlet fortellingen om en klasse som får en ny gutt i klassen ved navn Lars, og den nye gutten spør en av jentene, Sofie, om å møtes. Dette skaper krangel og uro mellom Sofie og en av hennes guttevenner. Bestevennen sier i fra at han ikke liker at hun treffer Lars, for han er ny og hun vet ingen ting om han. Jenta rådfører seg med sine venninner og ignorerer kameratens råd for det er jo spennende at den nye gutten vil treffe henne. Sofie og Lars avtaler å møtes, men samme dag "dulter" kameraten hennes og den nye gutten i hverandre og de bestemmer seg for å ta et oppgjør på møteplassen ved brua.

Ryktene går, og jentene får høre om hva som skal skje den kvelden. Jentene møter opp for å avverge dette, og bestevennen innrømmer for Sofie at han kanskje har vært litt overbeskyttende. Sofie slår følge med Lars, men plutselig trekker Lars fram en kniv og Sofies liv står i fare og hun setter i et (Edvard Munchs) skrik.

Dette er riktig nok det endelige resultatet, men de syntes ikke det var så enkelt å finne ut hva for handling som skulle ledet opp til denne skrik-posituren. Grappa diskuterte diverse mulige hendelser, og under diskusjonen la jeg merke til at to av elevene var mer opptatt av å prate om noe annet, men så fort det ble gjort en endring i historien var de raskt på banen. De kom med saklige innvendinger eller forslag til forbedringer, eller ga en positiv kommentar til forslaget som ble lagt fram. Så selv om disse to tilsynelatende virket distraheret, fulgte de godt med og ga konstruktiv kritikk.

Et av forslagene grappa var fornøyd med var at den nye gutten skulle på slutten av filmen trekke fram en pistol som han truet jenta med. De tok med det ferdig skrevne manuset til læreren for godkjenning, som leste og nikket samtykkende gjennom teksten helt fram til gutten trekker fram pistolen. Dette gikk ikke læreren med på, for hvor skulle han fått tak i noe slikt? De fikk heller komme opp med en annen løsning. Grappa tok beskjeden med fatning og i stedet for å være uenige, godtok de lærerens innspill, og måtte si seg enig det. I stedet ble det en raskt idemyldring i forhold til hvilke truende gjenstander eller våpen en faktisk kan ha tilgang til, og kom fram til at en kjøkkenkniv er noe alle kan få tak i. Læreren godtok endringen og grappa gikk i gang med å utvikle bildemanuset.

Det var ikke alle elevene som var like komfortable med å tegne bildemanus, og de som syntes dette var vanskelig tegnet kun to innstillinger, og ble veiledet av læreren slik at tegningene befant seg over det læreren betegnet som "fyrstikkmennesket"-nivået når de sto fast. Grappa ble raskt ferdig med bildemanuset, og de innstillingene som ble vriene å illustrere tydelig nok gjennom tegning ble beskrevet med en mer forklarende tekst i tekstkolonnen.

Det var fortsatt litt tid igjen av timen da bildemanuset var godkjent, så elevene ville komme i gang med filmingen. De fikk derfor en rask og ryddig gjennomgang av utstyret og det virket som elevene tok dette kjapt, og de ivret etter å begynne. Rett før timen var over kom de tilbake og utstyret ble låst inne i et skap sammen med grappas prosjektmappe.

Dag III

Tredje besøk ble en kort dag da både lærer og jeg kom til undervisning, men elevene var opptatt med et annet arrangement som ikke læreren hadde fått beskjed om. Jeg brukte tiden til å få svar på spørsmål jeg ennå ikke hadde fått stilt, eller som hadde dukket opp underveis, og takket for samtalen og besøket og jeg fikk tilbudet om å få tilsendt et eksemplar av klassens film når den var ferdig.

Akkurat denne hendelsen tegner et bilde av hva man som lærer må forholde seg til og hvor raskt det oppstår uforutsette endringer i undervisningsplanen. Heldigvis varer filmprosjektet over flere uker og det vil fortsatt være mulig for gruppa å ferdigstille sitt filmarbeid.

Vedlegg 4: Funn fra Prosjekt 4

I actionfilm er det fokuset rettet mot handling som foregår i høyt tempo. I P4 undersøkte jeg hvordan ulike virkemidler kunne benyttes for å skape opplevelsen av hurtighet og spenning i en sekvens gjennom blant annet seks sekvensanalyser.

Sekvensene jeg analyserte var fra filmene Charlie's Angels 2000¹¹, Lara Croft: Tomb Raider 2001¹², Resident Evil Extinction 2007¹³, The Forbidden Kingdom 2008¹⁴, The Matrix 1999¹⁵ og The Transporter 2002¹⁶.

I dette vedlegge velger jeg å presentere hvilke virkemidler jeg undersøkte, hva som kjennetegner disse og hvordan de ble anvendt i de seks sekvensanalysene. Disse virkemidlene danner utgangspunktet for filmprosessen og vil også danne vurderingsgrunnlaget i vurderingen av egen kortfilm.

Virkemidlene er delt inn etter hva vi ser, hva vi hører og redigering.

Hva vi ser

I denne kategorien er det hvordan kameraet er anvendt i forhold til motivet som står i fokus og hvordan dette kan skape opplevelse av hurtighet og spenning.

Tredeling

I film brukes det gjerne en tre-delning av bildet, som er omtrent det samme som Det Gylne Snitt, bare en grov tilpasning. Ved å plassere hovedmotivet i ett av krysningspunktene, blir gjerne uttrykket mer spennende. Man mente i antikken at denne inndelingen skapte en balanse som tiltaler menneskets øye og sinn (Video i praksis, Leirpoll, 2003).

I sekvensene oppdaget jeg at plassering av motivet er langs, eller nært, de vertikale linjene og tredelingen er ivaretatt i alle de ulike sekvensene. Det er som oftest hovedpersonen(e) som er forbeholdt denne tredelingen, og motstanderen er oftest sentrert. I forhold til fart og spenning gir tredelingen ofte stødige, rene og oversiktlige komposisjoner, og bidrar til å skape balanse og orden i sekvenser som utspiller seg i raskt tempo eller med voldsomme handlinger.

¹¹ Tid 01:15:38 - 01:17:33

¹² Tid 00:00:43 - 00:02:57

¹³ Tid 00:55:30 - 01:00:02

¹⁴ Tid 00:13:00 - 00:14:20

¹⁵ Tid 01:36:56 - 01:40:00

¹⁶ Tid 01:05:34 - 01:06:34

Luft i blikk- og fartsretning

Et annet funn jeg vil ta med inn i eget skapende arbeid er det å gi karakterene luft i blikk- eller fartsretning. Ved å gi bildet dette rommet med luft kan jeg unngå at det ser ut som om personene i bildet "stanger i bildekanten" eller at de har fart ut av bildet.

I filmsekvensene jeg analyserte beholdes det luft i blikk- og fartsretning, med unntak av filmen *The Transporter*. Her foregår handlingen i svært høyt tempo og mangelen på luft forsterker inntrykket av intensitet og de trange omgivelsene der hovedpersonen kjemper mot antagonistens medhjelpere mellom skipscontainere. Luft eller mangel på luft forsterker også eventuelle fysiske forskjeller mellom hovedperson og motstander, eller det er med på å forsterke omgivelsene hvor handlingen forgår. Hurtige bevegelser blir lettere å følge når det er luft i blikk- og fartsretning, men ved å minske luften, øker intensiteten og spenningen.

Bildeutsnitt

Det er seks forskjellige bildeutsnitt å velge mellom. Utsnittene tar for seg alt fra store oversiktsbilder til de svært nære bilder, disse utsnittene er stortotal, total, halvtotal, halvært, nært, ultranært. Som skrevet tidligere er det gjerne en overvekt av nærbilder i actionfilm, noe alle de seks sekvensene bekrefter. Men jeg la merke til at protagonisten er filmet nærmere enn antagonistens, og at utsnittet følger handlingen som utspiller seg. Slik som for eksempel hvis spenningen og intensiteten øker, er utsnittene nære. I de mer rolige partiene er det mer avstand mellom kameraet og motivet. Jeg la også merke til at ved å benytte seg av de utsnittene hvor det er større avstand til motivet, forsterkes gjerne virkningen av de nære utsnittene.

Bildevinkler

Kameraets vinkel har også mye å si for handlingen som utspiller seg, og det er hovedsaklig tre bildevinkler å velge mellom; fugle-, normal-, og froskeperspektiv, men jeg velger også å legge til vinkelen som er kalt Dutch Tilt i denne kategorien. I en Dutch Tilt tiltes kameraet mot en av sidene slik at horisonten nærmest går som en diagonal gjennom bildet.

I alle sekvensene var det gode variasjoner mellom de ulike perspektivene, selv om det er normalperspektivet som dominerer. Men når det benyttes frosk- eller fugleperspektiv får handlingen et mer dramatisk og spennende preg og i tillegg kan de ulike perspektivene bygge opp under handlingen, og forsterker gjerne personenes stilling eller verdi i forhold

til hverandre, eller omgivelsene. Dutch Tilt er for det meste anvendt i The Transporter og dette er en interessant vinkel som på en enkel måte tilfører mer spenning.

Kamerabevegelser

Kamerabevegelser er slikt som panorering, tilt (motsatt av panorering), zoom, kjøring, senking og heving og i sekvensene er kameraet oftest i bevegelse, og ingen av dem har tatt i bruk zoom. Det er kjøring, senking og heving som er tatt mest i bruk, men det finnes også eksempler på panorering og tilt.

Det jeg legger merke til er at ved å forflytte kameraet fysisk skapes en større nærhet til motivet, og ved bruk av heving eller senking beveger vi oss nesten umerkelig videre framover i handlingen, der spenningen stiger og synker. De ulike kamerabevegelserne er gjerne å finne i kombinasjon med hverandre.

Hva vi hører

Denne kategorien omhandler de ulike lydene man kan oppleve i film som miljølyd, musikk, effektlyd og replikker.

Miljølyd

Miljølyd er lyder som er på stedet hvor handlingen foregår. Det er slikt som bakgrunnsstøy og tale, altså lyd som tilhører noe som skjer på stedet enten det er i eller utenfor bildet.

I sekvensene er miljølyden knyttet til den handlingen som utspiller seg, enten vi ser den i bildet eller den tilhører de nære omgivelsene. Miljølyden opplever jeg som en måte å forsterke handlingen på, og er med på å øke spenningen. Jeg synes Lara Croft: Tomb Raider sekvensen bekrefter dette da miljølyden som tilhører bildet er fjernet i enkelt klipp av sekvensen. Dette oppleves noe kunstig, og jeg synes dette skaper avstand til den handlingen som utspiller seg. Det blir ikke like engasjerende i disse klippene, i motsetning til den spennende måten å aktivisere miljølyden på som en hører i Resident Evil Extinction. I denne sekvensen brukes miljølyden aktivt og den isoleres vekk under de mest dramatiske klippene, men kommer tilbake igjen når handlingen roes ned. Denne måten å gradvis ta bort eller tilbakeføre miljølyd opplever jeg som en måte å trekke seeren inn i handlingen på, konsentrere det som skjer, og det forsterker opplevelsen av hurtighet og gir en veldig intensitet.

Musikk

Filmmusikk er et virkemiddel som skal skape eller forsterke følelsene som utspiller seg og i sekvensene bygger musikken opp under handlingen. Når hurtighet og dramatik stiger, øker også musikken i takt med handlingen. Det er oftest tatt i bruk instrumentalmusikk, men også musikk av kjente artister og band. Et spennende eksempel når det kommer til det å ta i bruk musikken aktivt, høres i Charlie's Angels hvor musikken starter og stopper i takt med hovedpersonens bevegelser der hun kjemper mot sine motstandere.

Effektlyd

Lyd og lydeffekter er med på å understøtte handlingen. I sekvensene jeg analyserte er effektlyden knyttet til de voldsomt forsterkede lydene av armer, ben og nakker som brekker. Eller slik som når en kan høre blodet spruter som i Resident Evil Extinction. Spark, slag og fall hører man lyden av der de suser gjennom lufta, og effektlyden er med på å forsterke opplevelsen av sparket eller slagets kraft og hurtighet. Men det forsterker ikke så mye opplevelsen av spenning, det forsterker mer brutaliteten av det som utspiller seg.

Replikker

Replikker er alt som blir sagt (Lindrup og Marthinsen, 2001), enten det er i form av dialog eller monolog, og felles for alle sekvensene er at det er svært lite tale. Det er handlingen som står i fokus, men er det tale så er det ofte i form av beskjeder eller kommandoer. Det er kun i Charlie's Angels hvor hovedpersonen holder en lengre monolog til sine motstandere om hvordan hun en etter en skal sette dem ut av spill og gå seirende ut av rommet.

Redigering

I denne kategorien er det klipprytme og hastighet jeg har sett nærmere på og som jeg gjerne vil ta med meg videre i denne prosessen.

Klipprytme

Med betegnelsen klipprytme mener jeg i hvilket tempo en innstilling blir avløst av den neste, og i de ulike sekvensene registrerte jeg at klipprytmen øker i takt med handlingen. Stiger spenningen, intensiteten eller hurtigheten, øker også antall klipp. I de roligere delene av sekvensen, beholdes klippene lengre. Et unntak her er i The Forbidden Kingdom, hvor den tilsynelatende fulle kineseren beveger seg raskt, og det hele fanges i få klipp.

Motstykket til denne sekvensen er The Transporter, hvor den 60 sekunder lange sekvensen fordeles på 55 klipp. Her skiftes bildet i et voldsomt tempo.

De fleste sekvensene er å finne i et middels til raskt tempo, og ved at klipprytmen følger handlingen - øker også spenningen og hurtigheten.

Hastighet

Handling i en film kan utspille seg i følgende tre hastigheter; sakte-, hurtig- og normalhastighet. I sekvensene er det helt klart normalhastighet som er dominerende, men det er i enkelte klipp benyttet redusert hastighet, altså saktefilm. Ingen har økt hastighet.

Hastigheten er gjerne redusert i forhold til hovedpersonen, når hun eller han utfører bevegelser, eliminerer motstandere, eller befinner seg i en situasjon hvor han/henne kommer seirende ut av. Dette opplever jeg som en måte og tydeliggjør hovedpersonens bevegelser og ikke minst verdi, men det er også med på å forsterke hurtige bevegelser som skjer i normalhastighet. Når det veksles mellom disse ulike hastighetene opplever jeg at det bidrar til å forsterke opplevelsen av handlingens hurtighet og spenning.

Vedlegg 5: Fargepalett og moodboard

Etter at jeg hadde bestemt meg for å bruke demningen i filmen tok jeg en kikk i nærområdet og så meg ut en jernbanebru og et vannkraftverk. Selv om jeg ikke hadde noen konkret ide om filmens handling hadde jeg en "stemning" som jeg ville visualisere i form av et digitalt moodboard og fargepalett.



Vedlegg 6: Manus

Vannkraftverket

Dagtid

Iris, Vakt I, Vakt II (og Sjøfører)

Vannkraftverket

En ung kvinne springer langs ved/ut fra en bygning. Hun springer vekk fra bygget og under armen bærer hun et rør/hylster. Blikket hennes er målrettet og hun virker fokusert/innbitt. Hun snur seg og ser seg tilbake en gang mens hun løper. Samtidig legger hun reima til "røret" tvers over brystet, slik at røret henger diagonalt på ryggen.

Hun holder god fart, i bakgrunnen, ut fra bygget, dukker det opp en mann og han springer fort. Han holder samme kurs som den unge kvinnen. Hun snur seg og får øye på mannen og skjærer ut i skogen. Han følger etter. Hun springer i ujevnt terreng, og smetter forbi trær og hopper over "stokk og stein".

Krysser brua

Hun forsøker å øke forspranget, og vi ser at hun hele tiden passer på at røret henger på plass, og at hun forsøker å beskytte fra omgivelsene. Skogen slutter brått, og hun kommer ut på et jernbanespor, og følger skinnene. Ikke lenge etter ser hun en bru lenger foran seg og holder kursen mot denne, hun er akkurat på vei til å krysse brua i det forfølgeren kommer ut på skinnene et stykke bak henne. Han ser seg fra side til side, men får øye på henne i det hun er på vei over jernbanebrua. Den unge kvinnen krysser brua, og ser seg tilbake - mannen er på begynnelsen/midten av brua, men avstanden har økt noe, og hun skjærer ut i skogen igjen.

Skog - Konfrontasjon

Hun springer en stund gjennom tett skog og da hun ser seg tilbake, kan hun ikke lenger se mannen som fulgte etter henne. Hun søker dekke bak en trestamme/stor stein, og hever etter pusten. Hun tar et dypt åndedrett og gjør seg klar til å fortsette. Hun sjekker at røret henger på plass og ser seg rundt. Ingen i siktet. Hun beveger seg forsiktig vekk fra stammen/steinen for å fortsette mot destinasjonen, og snur seg for å se etter forfølgeren en siste gang akkurat i det han dukker opp rett ved henne bakom stammen/steinen. Han retter et raskt slag mot henne, men hun rekker å dukke i siste liten. Hun dreier seg rundt, 360

grader, samtidig som hun griper etter nedre del av røret og dreier dette fram til magen, løfter det opp over hodet og kaster det høyt opp i luften. I det røret blir kastet opp i luften har mannen rettet seg opp og gjør seg klar for et nytt angrep, men kvinnen retter et velplassert spark i mageregionen til forfølgeren. Han vakler bakover, legger den ene hånda på magen, men finner støtte ved treet/steinen. Røret er på vei ned og den unge kvinnen tar det i mot i det hun dreier seg 180 grader og fortsetter flukten.

Mens hun løper, fester hun "røret" diagonalt over ryggen igjen, og fortsetter gjennom skogen. I bakgrunnen ser vi at mannen har kommet seg til hektene og har allerede tatt opp jakten.

Hun holder fortsatt avstand til forfølgeren, og skogen begynner å tynnes ut og hun kommer ut i et åpent område. Hun setter kursen mot en demning et lite stykke unna. Hun springer ned en skrent og ut på demningen, og i det vi ser Vakt I kommer ut av skogen, dukker det samtidig opp ennå en vakt (Vakt II) som kommer inn fra siden.

Demning

Hun fortsetter flukten over demningen med de to forfølgerne tett i hælene. Da hun nærmer seg veien, ikke langt unna, kommer en bil/motorsykkel inn fra høyre, bråbremses noen meter foran henne, slik at hun står rett ovenfor bakdøra. Bakdøra åpner seg. Samtidig tar den unge kvinnen av seg "røret", og legger det inn i baksetet. Hun snur seg mot forfølgerne, som er tett i helene på henne nå, og gjør en rask gest (hilser/nikker/vinker) og lukker bildøra igjen - rett før Vakt I rekker å ta i bildøra. Sjøføren gir bønn gass, (og de slipper unna i siste liten.)

Vakt II stanser opp og blir bare stående med armene hengende langs siden med en oppgitt mine. Vakt I springer noen meter etter bilen/motorsykkelen, men sakker av farten og snur seg mot Vakt II mens han samtidig viser tydelig oppgittethet ved at hun unnsnapp ved å slå ut med armene i været.

Bilen fortsetter ned veien.

SLUTT

Vedlegg 7: Skissecollage

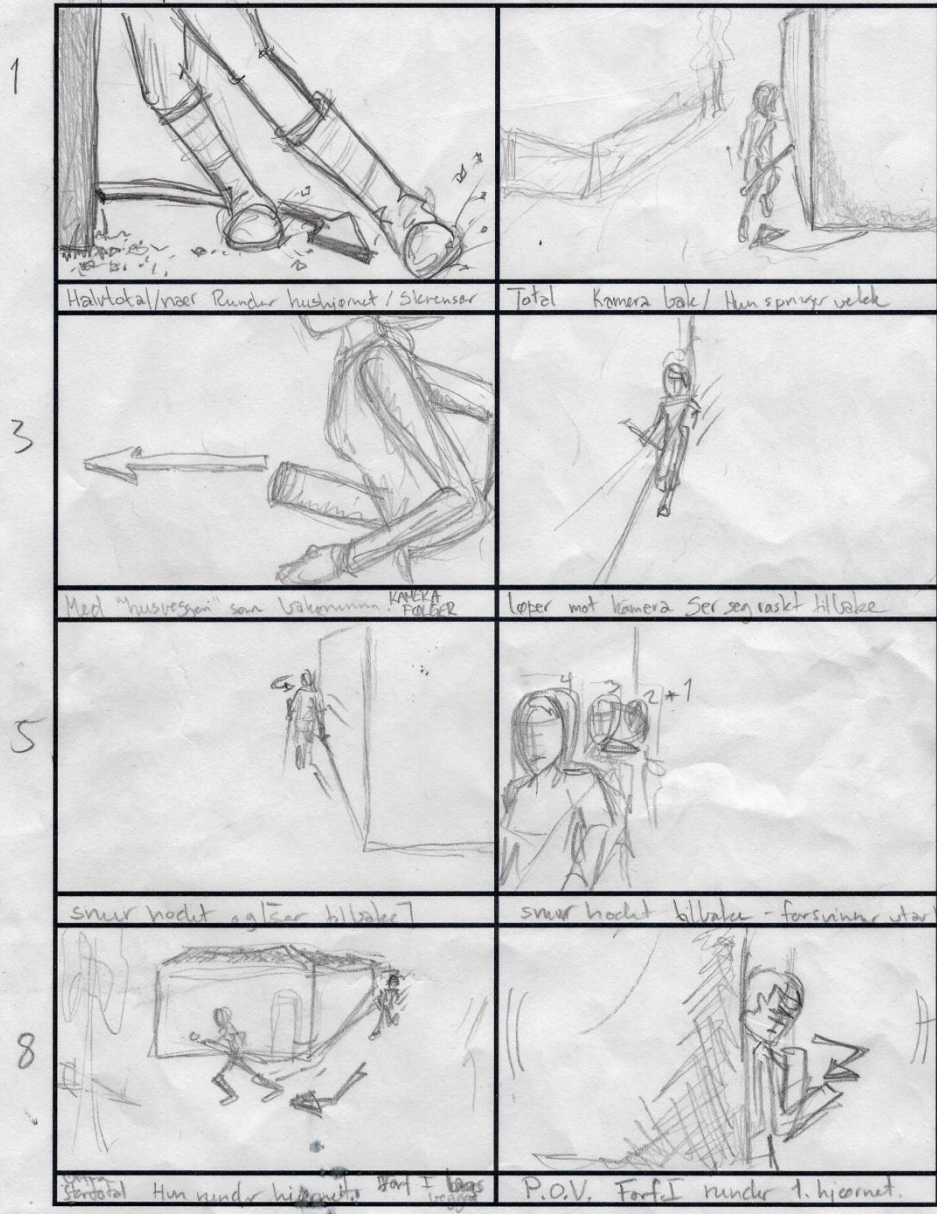
Dette er skisser fra Fase I - forarbeid satt sammen til en digital collage, og viser ulike ideer for Iris og Vakt I med utgangspunkt i fargepalett og moodboard.



Vedlegg 8: Bildemanus

I bildemanuset har jeg brukt en betegnelse på de ulike karakterene fra idemyldringen og tidlig synopsisutkast. Iris er forkortet til HP (Hovedperson) og Vakt I og Vakt II er FF I og FF II (Forfølger I og II). Etter fortløpende gjennomgang av opptakene laget jeg digitale bildemanus for å justere og supplere med nye innstillinger til neste opptaksdag.

Location: Årlifosskraftverk
 Ark nr: 1



Høytota/nær. Runder husvoret / Skrensor

Total Kamera bak / Hun sprer vekk

Med "husvoret" som bakgrunn

Letet mot kamera Ser en raskt tilbake

snur hodet og ser tilbake

snur hodet tilbake - forsvinner ut

Starttotal Hun neder husvoret

P.O.V. Forf. I runder 1. hjørnet.

begynner å ordne med røret.

2

4

6
 En boblete
 effekt - flere
 klipp på
 samme
 scene, bare
 utskuttet blir
 nærvare.

7

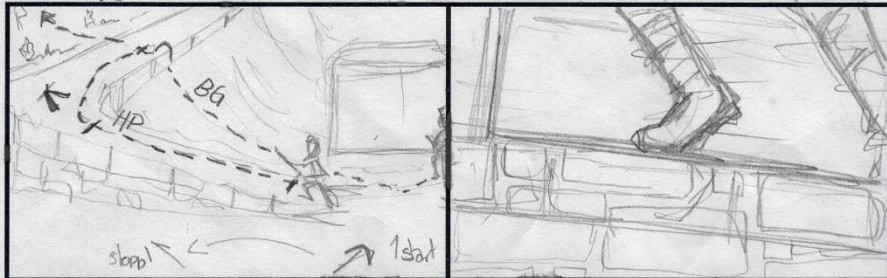
flytte opp
 etter dette
 bildet nr 6.

(()) = i ramme er håndholdt kamera. (POV)

Location: ⁱArhus kraftverk
Ark nr: 2

OVERSIKT:

(V)

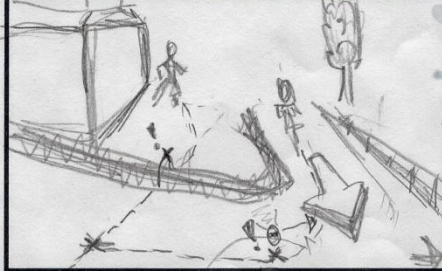


9 ✓

Kamera følger HP OPP bakken, fester roret.

Halvfoto Holmør av beina - Kamera

er flyttes etter HP



10 ✓

Kamera litt nærmere & høyre mot Holmør.

Kamera total - i front - løpe i front.

Resten roret

11-12



(13)

→
Kamera

skruer seg mot høyre

mer mot høyre, total, frøsk

14



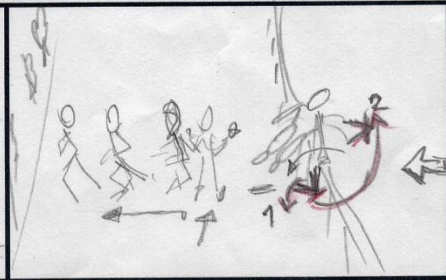
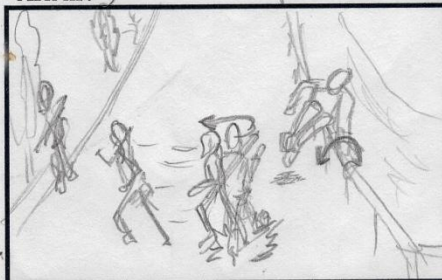
15

P.O.V. se vekt - Holmør

skruer seg mot høyre - HP bra bremsar - endre kurs
BE Hopper avr autoren.

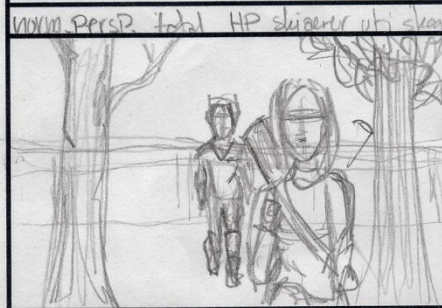
Location: Arlifoss kraftverk - skog
 Ark nr: 3

16
 OBS!
 HP PASSER
 PÅ PUBEN
 BESKYTT
 DEN!



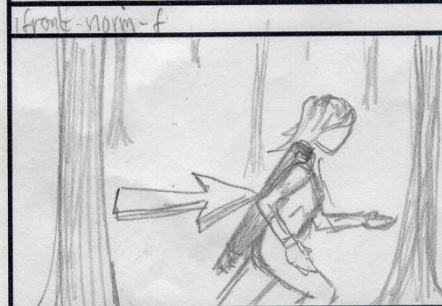
oversildet
 17
 Kamera

18
 begynnelse
 av skog.



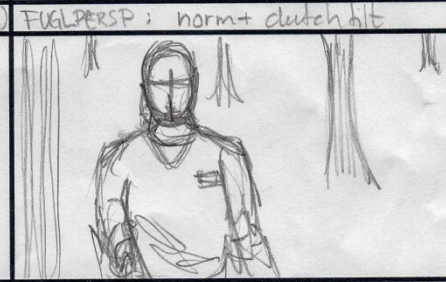
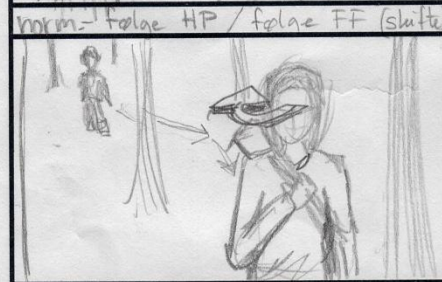
bil norm
 Hit!
 19
 løper innover
 kanvare
 følger.

20
 FOLGE
 +
 STILLE



21
 FILME FRA
 OVEN
 2 STK!

22
 HP snur
 seg - FF
 noe lenger
 bak



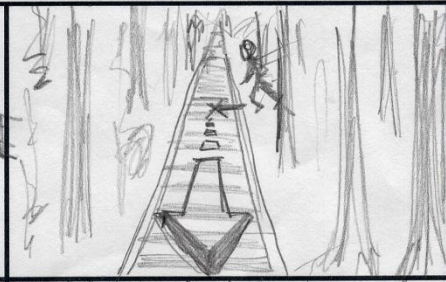
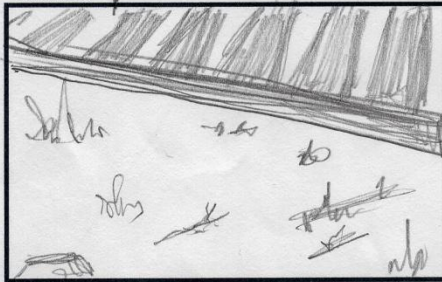
23

VIKTIG

Ha' noen P.O.V av løping i skogen, Frosk, NORM
 - snitte trestammer, suse over stein/stolke
 - snu seg og se FFI

Location: Skog - Jernbanebrua
 Ark nr: 4

Ut på
 skinnerne!
 24



25

POV: over stokenstein of på skinner

Ultra total i høy brosk

26



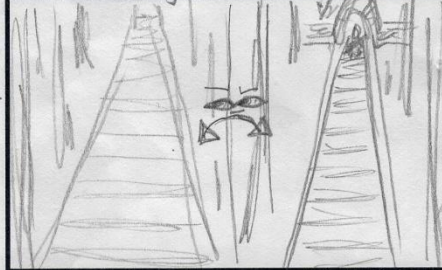
27

Ultra total: høy brosk

Holdt samme pos. FF ut av skog ser høy

e-vens bre
 følger etter.

28
 POV til
 FF



29

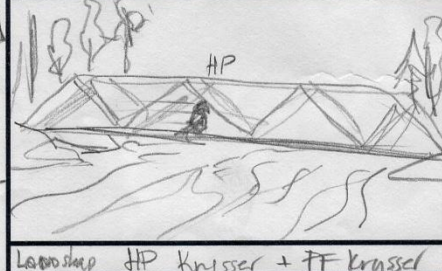
Ser FF
 Ser HP
 følger etter

suicid
 v → H

POV: til FF. Ser HP ved brua

Begynnelsen av brua varm. øye høyde

30



31

BRUA

Senking

Ultra
 total

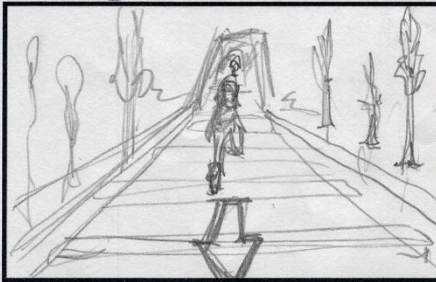
Low angle HP krysser + FF krysser

Fusl + senkes til NORM enden av

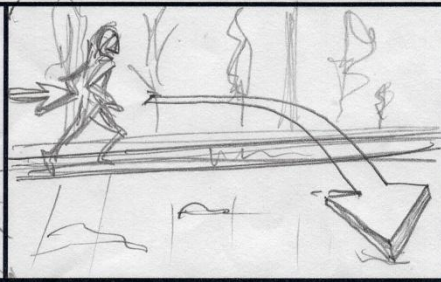
brua

Location: Järnbanubrua - Skog
Ark nr: 5

32

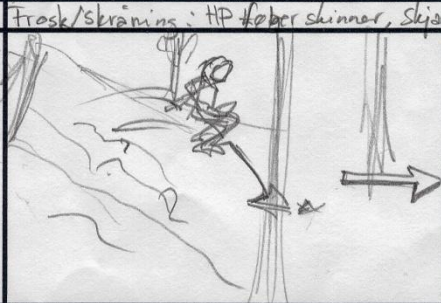
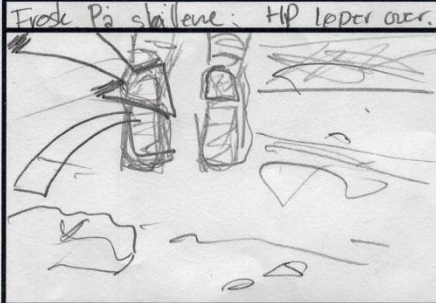


33



Samme
som FF.

34

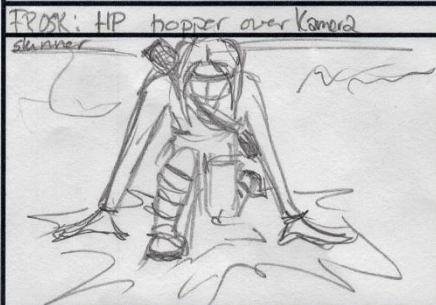


ser ut i skog
kamera følger
panorering

35

Hopp ned
skråning -
løp inn i
skog

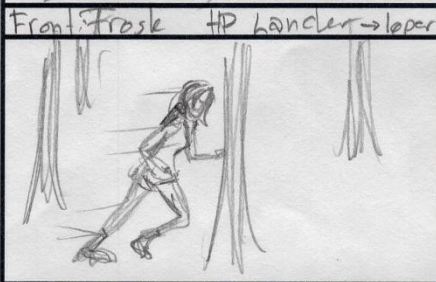
36
HOPP +
LANDING.



37

FFI er
på bru
ser HP
hoppe ildskj.

38



39

NORM + FUGL: HP løper + sn.

NORM + FROSK: HP løper → oppmerksom

↓
når hun
landar

Location: Skog - Konfrontasjon
 Ark nr: 6

40

FBI



NORM + FROSK: BLIKK-SVEIP -



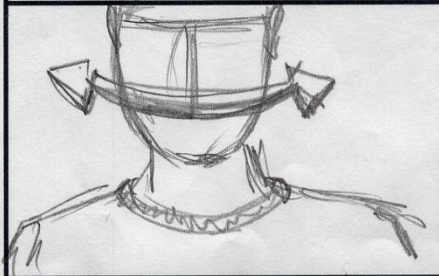
41

Halvt tempo
- Speide

TOT = STAT = FFI (Mot kamera)

42

Sveip-
ikke se!
i linse



NORM: UNAR: FFI Blikk



43

Holder
slett rundt
røret.

FROSK: HP Ser seg rundt - spirende

44



NORM: HALVNER/HALVTOTAL: FFI



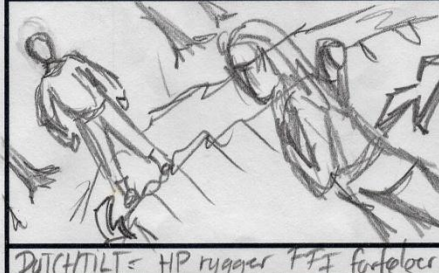
45

HP - snor
røret til
ryggen.

FROSK - DUTCHTL: HP reiser seg

får øye på
line FFI

46



DUTCHTL: HP rygger FFI følger



NORM: HP + FFI Si mot kamera - FFI

47

alvorlig blikk
hinne med
hendene

Location: Konfrontasjon - Skog
 Ark nr: 7

<p>48 morsk imiter</p>			<p>49 LURT SMIL</p>
<p>50 Rør i lufta</p>			<p>rørret. stanser med et smil 51 FFI ser opp</p>
<p>52 FFI's armer i været</p>			<p>53 KOM NERHERE ERU DETTE. !</p>
<p>54</p>			<p>55 HUSK LYD "OFF"</p>

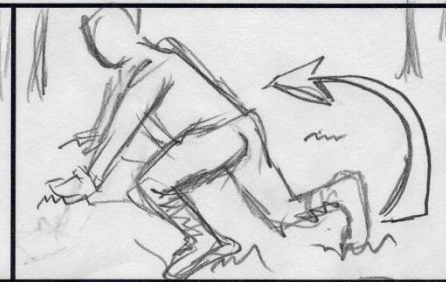
HP spinner rundt - legger på
 sprang - IKKE fest røret enda.

FUGL-HALVNAR: FFI lander/reiser seg

Location: Skog-Demning
Ark nr: 8

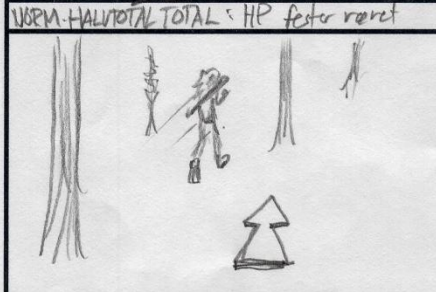
FFI (og ed) Hølet ikke se han.

56
Skurv røst på os
Løper mot kamera



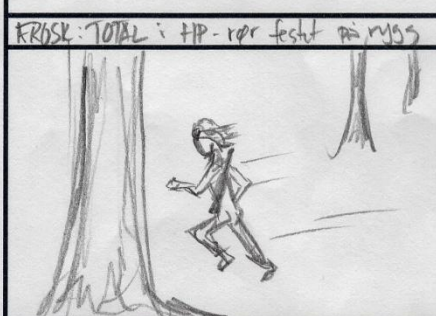
57
walkie talkie
K7-K9.
back-up
post 3.
x 2.

58
fra kamera



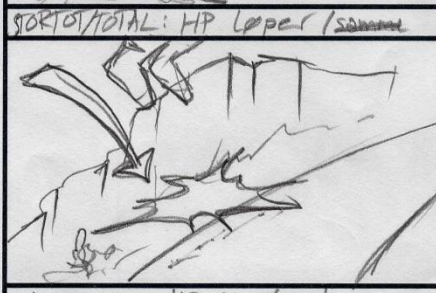
59
back-up

60
x 2
samme innstilling for FFI



61
x 2
FFI følger samme løype

62
LVP
OMFF!



63
mot kamera + sm seg tilbake

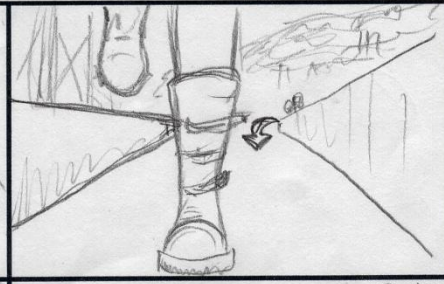
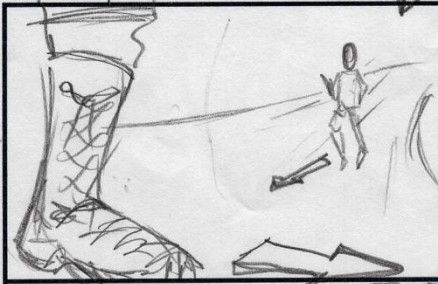
NORM NER : HP Sko-lander

NORM TOTAL : HP løper inn på demningen

Location: Demning
Ark nr: 9

FF II ↘

64
40
FFI
følger
sammen inn-
tilinger
0050



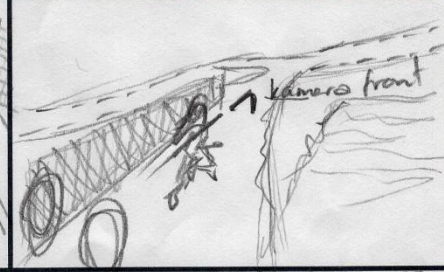
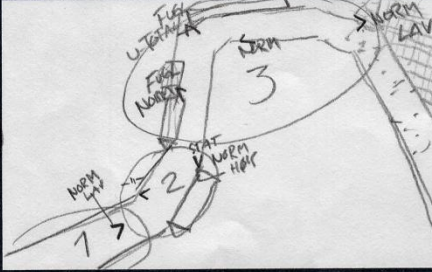
65

!

BACKEN: NORM. NAR/TOT: FFI + FFI

NRM-LAV. TOT-D. NER INER-HP SKO + FFI/FFI

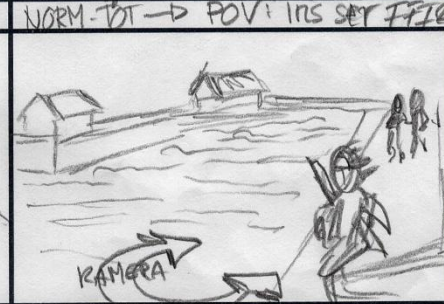
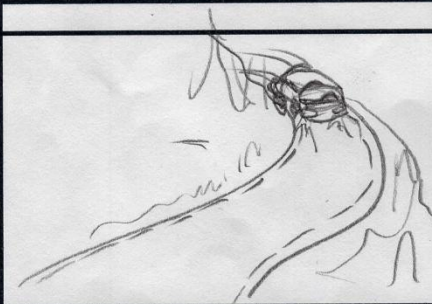
66
Oversikt
over demning



67

NORM-TOT -> POV: IRIS SER FFI/FFI

68
Bil
inn i
BILDET

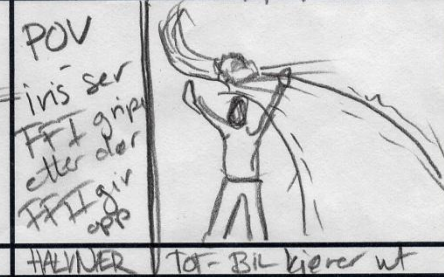
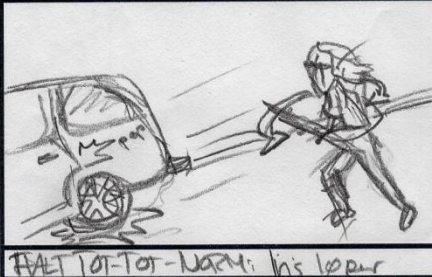


69

MASTERSHOT:

TOT: HØ: IRIS løp forbi. FFI følger ↗

70
Bil
stranser
inn på
plassen



71

FFI
løper
etter
bil. kamp

FFI/TOT-TOT-NORM: iris løper
mot bilen tar av røpnet.
kastet "setter" seg inn - Smil
urt.

HALVNER / TOT-Bil kjører ut

taper
gir oppgitt
tegn til
FFI.

SLUTT!

Vannkraftverket

TENK KOMPOSISJON!



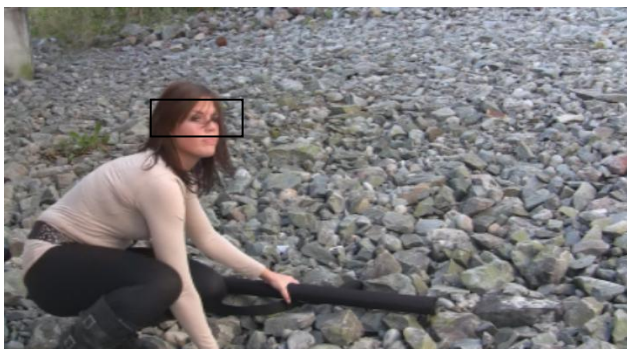
ULTRATOTAL - Stedet. (PAN/TILT/SENKING/HEVING)



Fugl - Flyttes noe nærmere toppen av taket.



Filmes fra hushjørnet -FROSK - med og uten heving.



ULTRANÆR - Øyne når hun ser seg rundt. Ser venstre til høyre (rett inn i kamera) Reiser seg.



NØYTRALISER - NORM - HALV NÆR til NÆR - PAN. Hun reiser seg, runder hjørnet på bygget, går ut av bildet. (Ikke se i linsa)



NORM - NÆR - DREIE kamera rundt henne når hun går forbi slik at jeg filmer inn mot bygget - HALVTOTAL - TOTAL



KAN KANSKJE BEHOLDES - VÆRET AVGJØR.

TOTAL - STATIV - Går mot og forbi kamera



NÆR - skoa når hun beveger seg ned steinbakken (**MOT BYGGET** og HUSK vinduer)



1.TOTAL - STATIV - Speilbildet

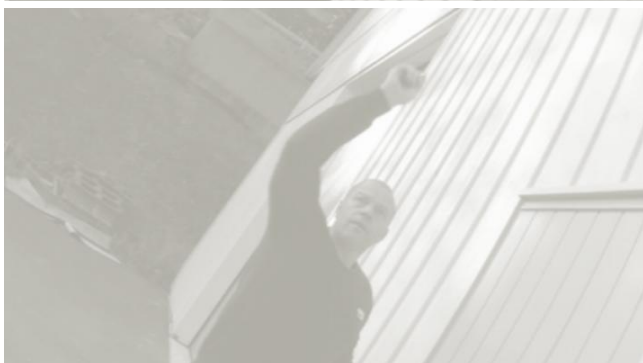
2.TOTAL - STATIV - Speilbildet - SJOKKZOOM til HP NÆR/HALVNÆR i det hun passerer.



ULTRATOTAL - Rett før "hey!" (NØYTRALISERER)



KAN BEHOLDE DE GAMLE - VÆRET STYRER!



HALVNÆR - NORM til DUTCH TILT - "Hey!"



STATIV - NÆR av Iris i det hun snur seg mot FFI og HALVNÆR når Iris ser Vakt I, og retter blikket framover igjen og begynner å løpe.



NÆR av Vakt I - HP går ned skråningen - "Hey!" - snur seg mot Vakt I, snur seg raskt tilbake og begynner å løpe - Vakt I setter avgårde etter Iris



1. TOTAL FRONT - KJØRING - DREIE Kamera mot høyre (CamCaddie) - Fra "Hey!", ned bakken, over plassen og opp forbi bjørka.
2. ULTRATOTAL - STATIV - Fra "Hey!", ned bakken, over plassen og opp forbi bjørka.



1. KJØRING - TOTAL til NÆR når Iris passerer kamera etter å ha festet "røret". (LØP INN MOT KAMERA)
2. STATIV - TOTAL til NÆR når Iris passerer kamera etter å ha festet "røret". (LØP INN MOT KAMERA)

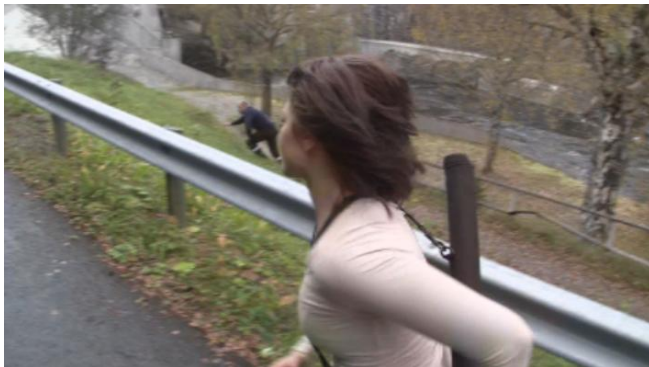


TOTAL - STATIV - Viser Iris og Vakt I opp bakken og skifter så retning.



1.TOTAL til HALVTOTAL - Iris hopper og griper etter enden på autovernet.

2.Plasser også et kamera mer rett på henne i det hun griper etter enden på autovernet. Med NÆR av hånda.



FUGL - Følge Iris og Vakt I opp bakke2 Veksle litt mellom bare Iris/ Iris og Vakt I i samme bilde.

HUSK: Iris: Løp i midten eller mot autovernet. De må noe nærmere hverandre enn i tidligere klipp.

SE UNDER:



OBS! Iris må holde lenger på retningen rett fram, og skjære ut så seint som mulig før Vakt I hopper over autovernet.



STATIV - DUTCH TILT - Møtet mellom Iris og Vakt I. Iris skjærer ut.



Iris's P.O.V av Vakt I i det han hopper over autovernet og hun brått skifter retning.



FROSK - STATIV - Vakt I's sko som lander og setter etter Iris over veien og opp skråningen



TOTAL - STATIV- Iris og Vakt I over veien og opp skråningen. Vakt I kaster seg etter Iris's fot. HUSK LYD!



HALVNÆR/NÆR av Iris og Vakt I i det Iris passerer og Vakt I kaster seg etter foten hennes. HUSK LYD!
PASS PÅ HVOR FFI LANDER!



TOTAL/HALVTOTAL - STATIV - Iris fortsetter opp skråningen, mens Vakt I reiser seg og tar opp jakta.
HUSK LYD!



TOTAL - FORBI KAMERA - Iris opp skråning, Vakt I reiser seg og tar opp jakta.
HUSK: Vakt I kikke opp etter Iris !BEST MED STATIV ELLER STØDIG H.H.!



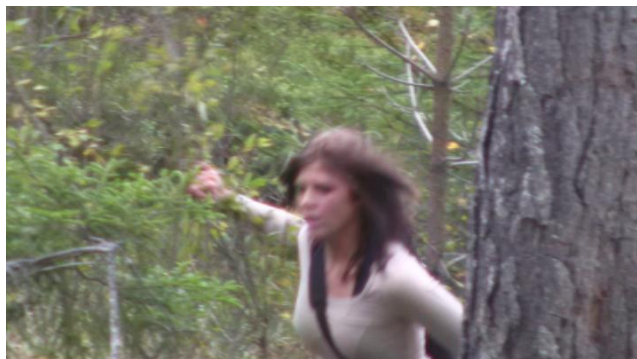
NÆR AV HENDER?
NÆR av Hender/føtter opp skråning (*bryte litt av fra alle totale/halvtotale*)



HALVTOTAL - HH - NORM - Noe bevegelig, men ikke for mye. Blir slitsom å se på. PS: FILM EN LENGRE INNSTILLING MED LØPING.



P.O.V for Iris



HALVTOTAL/HALVNÆR - HH - NORM - Noe bevegelig, men ikke for mye. Blir slitsom å se på.



HALVNÆR - STATIV - Når Iris "sikk-sakker" mellom trærne.



TOTAL - STATIV - Husk en av Iris og en av Vakt I



HALVTOTAL - HH - NORM - Noe bevegelig, men ikke for mye. Blir slitsom å se på. PS: FILM EN LENGRE INNSTILLING MED LØPING.



HALVTOTAL/HALVNÆR - HH - NORM - Noe bevegelig, men ikke for mye. Blir slitsom å se på. HUSK: Vakt I "speider" etter Iris. Vakt I må se seg rundt.



HH - HALVNÆR til HALVTOTAL (Zoomer raskt ut i det Iris hopper over kanten) ?



STATIV - FROSK - TOTAL (når Iris sitter)

VIKTIG: Hopp ned fra det høyeste punktet!! ikke kom inn fra side. (Tamt)



HH - NÆR av Iris som reiser seg - NORM til DUTCH TILT + HEVING Avsluttes slik som på bilde2



HH - HALVTOTAL - DUTCH TILT (holdes) - Iris rygger, Vakt I følger etter - ut av bildet.



HH - STILLE - Følger Iris's bevegelse stanser når hun stanser. (PAN)
VIKTIG: Hun skal komme ryggende inn i ramma! TA AV RØRET (fullfør scena)



STATIV - NORM - Begge i bildet - Iris rygger og stanser og Vakt I følger etter og vinker og løfter
hodet i et raskt vink (hit)
HUSK BLIKKET!



HH - FROSK - NÆR - Iris kaster røret
HUSK: ikke trekk henda så langt ned og husk SMILET.



STATIV - HALVNÆR - Iris har kastet røret i luften og Vakt I strekker armene etter det. Iris sparker Vakt I i magen og Vakt I faller bakover og ut av bildet. Iris strekker armene opp i luften for å ta i mot røret.

HUSK: Ikke strekk armene for tidlig i luften, og LYD!



HH - NORM - OPP i LUFTA - Følger rørets bevegelse både opp og ned og når Iris tar det i mot - snur seg og stikker.



HH - NÆR/HALVNÆR - Følge fallet til Vakt I

HUSK: LYD



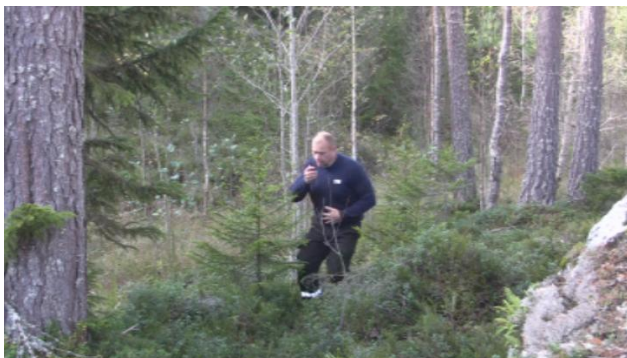
HH - LAV - Følger etter Iris som fester røret samtidig som hun springer.



FUGL til NORM- HALVNÆR (rask zoom) HALVTOTAL -Kamera følger Vakt I (HEVING) Vakt I reiser seg og holder hånda på magen, og med den andre trekker han fram Walkie-talkien.
HUSK: Ha det vondt...



HH - NORM - Følger Vakt I (PAN) når han passerer, men jeg står stille, og Vakt I tilkaller back-up.



STATIV - NORM - Vakt I tilkaller back-up og springer forbi. HUSK: Hånden på magen, passe tempo, smerter - løfte blikket mot slutten



STATIV - NORM - Iris passerer

VIKTIG:

TRENGER OVERGANGSINNSTILLINGER FRA SKOGEN TIL DEMNINGEN.

(Ligne de i begynnelsen av skogen)

1. AV Iris
2. AV Vakt I